

Első internetes közlés:

www.fantasycentrum.hu

**Magyar fantasycentrum
„Könyvespolc magyar fantasy-világokhoz”**

1998-tól

Kaposvári Egyetem
Csokonai Vitéz Mihály Főiskola
Pedagógiai Főiskolai Kar

A FANTASY ÉS IRÁNYZATAI

Készítő:

Krasznai Zoltán
informatikus könyvtáros-magyar szak

Konzulensek:

Dr. Kovács Zoltán
Dr. Berke Szilárd

KAPOSVÁR
2009.

Tartalomjegyzék

<i>Célkitűzés</i>	3.
<i>1. A fantasztikum</i>	3.
<i>2. A fantasztikus irodalom mint az irodalom része</i>	
<i>2.1. A fantasztikus irodalom értelmezése</i>	7.
<i>2.2. Louis Vax értelmezése</i>	9.
<i>2.3. Todorov értelmezése</i>	12.
<i>2.4. Fantasztikum és metafora</i>	13.
<i>3. A fantasy mint a fantasztikus irodalom része</i>	
<i>3.1. A fantasy fogalma</i>	15.
<i>3.2. Modern történeti gyökerei</i>	17.
<i>3.3. A fantasy ismérvei</i>	18.
<i>3.4. A fantasy irányzatai</i>	21.
<i>4. A fantasy helyzete Magyarországon</i>	
<i>4.1. Történeti áttekintés</i>	23.
<i>4.1.1. A rendszerváltás után</i>	23.
<i>4.1.2. Napjainkban</i>	29.
<i>4.2. A magyar fantasy esztétikája</i>	31.
<i>Összegzés</i>	37.
<i>Bibliográfia</i>	40.

Célkitűzés

Gyakran viták kereszttüzében áll az a kérdés, minek is tekinthető valójában a fantasy. Nevezték már művészetnek, eszképzizmusnak és sajnos szemétnak is. A rosszindulatú „szemét-elméletnél” létezik egy kifinomultabb nézőpont is, miszerint a fantasy a szórakoztató irodalom egyik típusa, amelyet nem érdemes összekeverni a valódi művészettel. Ez a nézőpont tükröződik Magyarország egyik legnevezetesebb fantasy írójának, Kornya Zsoltjának a véleményében is, aki a fantasy műveket „széklábfaragás”-nak, egy iparosmester gondosan elkészített munkájának tekinti. Értelmezésében az iparosmester a tömegtermelő és a művész között helyezkedik el.¹ A véleményétől függetlenül sok olvasó és író gondolja úgy, hogy a fantasy egy része több mint „széklábfaragás”, sőt inkább a művészethez sorolható.

A fentebb említett viták általában úgy zajlanak le, hogy a személy szenvedélyesen érvel az álláspontja mellett, műveket hoz fel és hasonlít össze, próbálja megvédeni vagy támadni a fantasy-t. Ez az út a legtöbb esetben csapdákba vezetett, és nem hozott jelentős eredményeket. Az alábbiakban néhány alapfogalomból kiindulva azt szeretném tisztázni, hogy mit is tárgyalok a szakdolgozatomban, hogy a munkám végén a felmerülő kérdésekre kielégítő választ adhassak. Az 1. fejezetben bevezetésként a fantasztikum jelenségéről fogok beszélni, a 2. fejezetben a fantasztikumot ábrázoló fantasztikus irodalmat igyekszem vázlatosan bemutatni, a 3. fejezetben a fantasztikus irodalmon belül elhelyezkedő fantasy irodalmat, a 4. fejezetben pedig a fantasy Magyarországon betöltött szerepét, azon belül is a magyar fantasy irodalmat fogom tárgyalni. Reménykedem abban, hogy a téma ilyesfajta kibontásával, amelynek segítségével kiindulva a nagyobb halmazból, a fantasztikumból eljutunk a kisebb halmazhoz, a fantasy-hoz, sok kérdésre választ adhatok. Végezetül összegzem a kutatásaim eredményét, és leszűröm a tanulságot.

1. A fantasztikum

A szakdolgozatom bevezető részében a fantasztikum fogalmát kívánom megmagyarázni. A fantasztikum definíciójának tisztázása azért fontos, mivel a fantasztikus irodalom, azon belül a fantasy elengedhetetlen alkotóelemét képezi. Három elméletet vázlok, amelynek szerzői Bruno Schulz, Julio Cortázar és Miodrag Pavlović. A tanulmányaik inkább esszék, nyelvezetük ezért nem mindig könnyen

¹ UZSEKA Norbert: *RAOUL RENIER - Interjú a legkiemelkedőbb honi dark fantasy íróval* – In.: <http://weaver.freeweb.hu/publikum/renier.html>

érthető, bár le kell szögezni, hogy a témáról amúgy sem egyszerű beszélni. Természetesen rajtuk kívül még számtalan író, filozófus, esztéta és irodalomtudós állított fel elméletet a témáról; én csupán ezt a hármát vázolnám fel kiindulópontként.

Bruno Schulz² szerint a valóság lényege az értelem. Ami nem rendelkezik értelemmel, az a mi szempontunkból nem valóságos. A valóság minden egyes darabja részese az egyetemes értelemnek. A régi kozmonógiák így mondták: „*Kezdetben vala az ige.*” Ami nem rendelkezik névvel, a mi szemszögünkben nem létezik. A jelenség, amint nevet kap, az egyetemes értelem részévé válik. Az eredeti szó az egyetemes egész, a hétköznapiokba átment szó a mindent magába foglaló mitológia töredéke. A töredék arra törekszik, hogy újra gyökeret eressen, újjáéledjen és ismét teljes értelemmé egészüljön ki. A szó aktív életét úgy mutatja ki, hogy ezer kapcsolódás irányába tör. A szó fejlődését a gyakorlati élet irányába terelték, aminek következtében új törvényeknek vetődött alá. Ha a gyakorlat enyhíti parancsainak szigorát, a szó felszabadul a kényszer alól, és egyfajta regresszió veszi kezdetét benne az értelemmé való kiegészülés felé. A szó vágyakozása állandóan visszatér, ezt Bruno Schulz költészetnek nevezi. Az elmélete szerint a költészet nem más, mint az ősi mítoszok újjászületése. A hétköznapiokban úgy használjuk a legtisztább fogalmainkat, hogy közben elfelejtjük, miszerint azok az ősi történetek, a mítoszok leszármazottjai. Az emberi szellem azért mesél, hogy ezáltal újra létrehozza ezeket az elfeledett történeteket. Az emberiség be nem vallott, eltitkolt vágya, hogy a kutatásai által végre rátaláljon a világ végső értelmére. A tudomány olyan építőelemeken végzi a vizsgálódásait, amit előtte már felhasználtak. Az építőelemek elfeledett történetekből származnak. A költő felismeri az elveszett értelmet, régi helyükre állítja vissza a szavakat, és ősi jelentésük alapján kapcsolja őket egymáshoz. A művében a szó ráeszmél eredeti értelmére, ösztönösen kivirágzik, és belső törvényei szerint visszaszerzi teljességét. A költészet törekvés, melynek célja a világ mítoszainak feltámasztása. Ez a törekvés, ez a folyamat, amit Bruno Schulz mitologizálásnak nevez, még nem fejeződött be. A tudás a mítosz rekonstruálása, mely a világról szól. Ebből következik, hogy a tudomány és a költészet célja azonos. Az értelem az emberiséget a valóságba emeli. Azt lehetetlen megválaszolni, hogy egy jelenséget miért tartunk értelmesnek. A világ „értelmisítésének” folyamata elválaszthatatlan a szótól. A beszéd viszont hiába az ember metafizikai szerve, az idők múlásával a szó megmerevedik és nem képes újabb értelemhez elvezetni. Bruno Schulz elméletét azzal

² SCHULZ, Bruno: *A valóság mitizálása*; In: Fahajas boltok; Jelenkor, Pécs, 1998. 361-363. o.

a megállapítással zárja, hogy bár a szót a valóság árnyékának tartják, valójában a valóság a szó árnyéka.

Julio Cortázar³ nem tagadta élete során, hogy fogékonyan közeledett a csodák és a fantasztikum felé. A két fogalmat, a csodát és a fantasztikumot megkülönbözteti egymástól, viszont a tanulmányában nem ad definíciót, helyette Roger Caillois műveit ajánlja. A fantázia segítségével történő építés alapanyagai az emlékek és az érzékek. Aki úgy él, hogy elfogadja a fantasztikumot, a váratlant, az nem lepődik meg az irracionális jelenségek kutatásán. Ami még nem érkezett el, azt máris birtokolja. Cortázar bevallja, miszerint tartott attól, hogy a fantasztikum működését szigorú törvények szabályozzák. Szerinte a fantasztikum egy rendszer kivételes megnyilvánulása, amely végzetszerűség hatását rendkívüli erejével kelti. A fantasztikum tanulmányozása gazdagíthatja a tudásunkat, de a szerző figyelmeztet, hogy a sok tapasztalat előbb-utóbb eljuttat az egyéni határ túloldalára. A tanulmánya leszögezi, hogy a fantasztikum sosem lehet zárt, mivel amit megismerünk belőle, az mindig csak rész az egészből. A fantasztikum nem a történetek apró körülményeiben van, hanem abban a folyamatban, ahogy kiszakítja az olvasót a megszokott világból. Cortázar szerint van a valóságban egy középpont, ahol a láthatatlan erők metszik egymást, egybeesnek. A középpontokat fel lehet fedezni, de ennek az a feltétele, hogy sajátosan kell értelmezni a metszéspontokban felbukkanó heterogén elemeket. (A tanulmány egy példát is közöl: ha a varrógép és az esernyő „véletlenül” találkozik egymással.) A fantasztikum mint erő lép kapcsolatba a felszíni réteggel, ezáltal a hétköznapi ember kiszakad a valóságból, mert számára felfoghatatlan jelenséggel találkozik. *„Mindig is tudtam, hogy ott leselkedik ránk a legnagyobb meglepetés, ahol hosszas tanulással elértük, hogy már semmin sem lepődünk meg, azaz ahol többé nem botránkoztat meg bennünket a rendszer semmilyen repedése.”*⁴

Miodrag Pavlović⁵ a fantasztikumot másodlagos kulturális jelenségnek nevezi. A fantasztikum az ő értelmezésében a mitikus művészet folytatása és átértelmezése. A mitikus művészet rituális funkciót lát el, a fantasztikus művészet fölé kerekedik a funkciónak azzal, hogy az észleléseket, gondolatokat más területek felé irányítja. A fantasztikus művészet a különböző alakokat, a távol eső dolgokat és az eltérő korokat közeli formába hozza. A rituális funkciót ellátó művészet a mítoszra támaszkodva szilárd és világos formákat hoz létre, míg ellenben a fantasztikus művészet a

³ CORTÁZAR, Julio: *A fantasztikumról*. In: Nagyvilág, XXXVII. évf. 8. sz. 1993. augusztus. 858-861. o.

⁴ Uo.

⁵ PAVLOVIĆ, Miodrag: *A fantasztikum kérdéséhez*; In: Jelenkor. 1991/6. sz. 529-532. o.

mozgékonyásával, a szárnyalásával, a szökellésével, a meglepetés középpontba helyezésével kizárja mind a szilárdságot és a világosságot, mind az okságot és a céltudatosságot. Szétágazás történt a mitikus művészet esetében (A, mitikus szituációk, amik a mitikus világ oksági összefüggéseivel állnak kapcsolatban; B, mitológiai alakok mint istenségek, félistenségek, hősök megalkotása) és a fantasztikus művészet esetében (A, a mese; B, lények, amelyeket távol eső és különböző részekből raktak össze).

Pavlović azt állítja, hogy a fantasztikum csupán sajátos esete a mitikus gondolkodásnak. A mitikus gondolkodás kevés mozgékonyással rendelkezik, ellenben határozott körvonalú és világos képzetekkel és kapcsolatokkal dolgozik. A mítosz erősebb és egyszerűbb szövéssé, mint a fantasztikum. A mítosz szimbolikus természetű; ez a szimbólum átfordítható szakrális és teológiai jelentésbe. A mítoszban tudni lehet, kiről van szó a mesében és a mesén túl, a természetben és a kozmoszban. A fantasztikum saját elképzelésébe van zárva, áthatja a logika nyelvére lefordíthatatlan szimbolikus nyelvezet. A fantasztikum nem dekódolható, mert akkor elveszik az eredetisége, azaz felmerülhet a veszély, hogy hétköznapivá válhat. A hétköznapivá válás elkerülése érdekében kötelessége arra törekednie, hogy lebegő maradjon. A fantasztikus művészet nem fordítható le a realitás nyelvére, de ettől függetlenül hivatkozhat és célozhat a mögöttes realitásra. A fantasztikum nem bizonyítja a realitás törvényeit, nem törődik a mítosz jelentésbeli és nyelvtani kötelezettségeivel, hanem egy olyan realitásról beszél, amit nem tud eltakarni, viszont nem is rendelkezik a megértéséhez szükséges kulccsal. A fantasztikum a közöttek tér művészete, de Pavlović szerint a közöttek tér nem a Semmi, ezért nem a Semmi kimondására törekedik, nem nihilista. *„Mozgékonyága talán abból az erőből fakad, amellyel kitér a Semmi elől, talán reménykedik tulajdon átváltozásában, avagy eljátszik az átváltozás felmutatásával. „Valamit” mindig tartogat, de nincs ok, hogy ez a „valami” ne legyen fantasztikus!”*⁶

Mircea Eliade megállapította, hogy az ausztrál bennszülöttek és a brahman papok szertartásai között folytonosság áll fenn. Pavlović ebből kiindulva azt a megállapítást teszi, hogy a mítosz egységre utasít. A rituálék jelentik a kulturális állandóságot, az alapmítoszokat, a folytonosságot; a szertartások segítik elő, hogy a kapcsolat ne szűnjön meg a transzcendenssel. A rituálékból és szertartásokból alakulnak ki az új állapotok, az új érzések, amelyeknek csak járulékosan van kapcsolata a mítosszal és a

⁶ Uo.

vallással. Az új állapot, az új ízlés pedig lehet akár a fantasztikum is. A központi mitológiai sablonok a fantasztikus alkotás körülményei között bontakozhatnak ki. A fantasztikum és a mitikus gyakori találkozása figyelhető meg a népköltészet területén és bizonyos irodalmi művekben. A mitikus elemek már megszűntek a papi tradíció és a törzsi emlékezet tényezői lenni, az irodalom területén sokat veszítettek szakrális jellegükből, ezért új törvényszerűségek rendjébe illeszkedtek. A fantasztikum a művészetben fellelhető, igazolja tulajdon természetét, a mitikus viszont veszített a természetéből. A mitikus a műalkotásban megmutatásra, felfedezésre, tolmácsolásra szorul, míg a fantasztikus elsősre érzékelhető.

A mitikus réteg nem csupán a realitásnál, hanem a fantasztikusnál is alapvetőbbé válik, mint végső ok és magyarázat. Az elbeszélés mitikus rétegét mindig fel kell mutatni, össze kell hasonlítani, alá kell vetni az antropológiai vizsgálatoknak, míg a fantasztikum nem szorul rá, mivel jelenléte az elbeszélésben alapvető tényezőnek számít. A mitikus réteg az értelmezés előtt fantasztikus, esetleg látomásosan realista. Pavlović azzal zárja a tanulmányát, hogy a mitikus és a fantasztikum különbsége a szakember számára adott, viszont az elbeszélő, a hallgató és az olvasó számára magyarázatra szorul, vagyis értelmezése korántsem adottság kérdése, megértése pedig nem tekinthető kézenfekvőnek.

2. A fantasztikus irodalom mint az irodalom része

2.1. A fantasztikus irodalom értelmezése

A világot kritikusan szemlélő emberek egyik legfontosabb jellemzője, hogy nem fogadják el olyanok a dolgokat, amilyenek a hagyomány és a tudomány mutatja őket. Minden nap felteszik a kérdést: „Ez a ház tegnap is itt volt?” vagy „Ez a hát tényleg itt van?”. Megtörténhet, hogy a ház csak illúzió, mögötte pedig egészen más van, de az is megtörténhet, hogy a ház következő nap más helyen fog állni. Descartes szerint minden, amit kívülről észlelhetünk, lehet csalódás, minden, amit gondolhatunk, lehet téves, de a kételkedés során bizonyosnak kell lennem magamban, mint gondolkodó lényben.⁷ *Cogito ergo sum – gondolkodom, tehát vagyok.* A fantasztikus irodalom még Descartes méltán híres tételében is kételkedik. A kétely az egyik legtöbbször előforduló motívuma a fantasztikus irodalomnak. A kétely Descartes-nál és a fantasztikus irodalomnál egyaránt előfordul; a különbség csupán annyi, hogy a

⁷ STÖRIG, Hans Joachim: *A filozófia világtörténete*, Helikon Kiadó, 2005. 251. o.

filozófus szerint a tapasztalatok által a valóság megismerhető, míg a fantasztikus irodalom nem fogadja el egyedülként a tapasztalati valóságot, hanem egy rejtett valóságot feltételez mögötte.

A fantasztikus irodalom vizsgálata közben a szakember gyakran elbizonytalanodik. Mi az, hogy fantasztikus irodalom? Önálló irodalmi irányzat? Ha önálló irodalmi irányzat, mi tartozik bele? Milyen műveket lehet eme irodalmi irányzatba sorolni? Kiindulópontnak talán megteszi az a gondolat, hogy a fantasztikus irodalomnál a valóság hirtelen idegenné, kiismerhetetlenné és félelmetessé válik. Ideológiai alapja az a megállapítás, hogy az emberiség a racionalizáló tevékenysége ellenére mindig bele fog ütközni azokba az élményekbe, amiket képtelen lesz megmagyarázni, mivel irracionális.⁸ Hiába fejlődtek oly sokat a tudományok, arra még mindig nem találjuk a biztos választ, hogy van-e Isten. Az emberek egyik részének racionális, másik részének irracionális Isten létezése – megcáfolhatatlan érv nem szól egyik „tábor” mellett sem. A fantasztikus irodalommal kapcsolatos megközelítési módok sokfélék - a legismertebb meghatározási módozatok a filológiai, a szemantikai, a strukturalista, a pszichoanalitikus és a szociológiai - ezek közül említék néhányat.

Pierre Yerlés és Marc Lits három alapvető szempontot állított fel a téma vizsgálatánál.⁹ Az *első szempontban* a nem fantasztikus irodalom és a fantasztikus irodalom kapcsolatát kell meghatároznunk. Ez azért okozhat nehézséget, mivel a „fantasztikus” kifejezést a hétköznapiakban a „kitalált”, „képzelt” szavak szinonimájaként használjuk. Az irodalom általában fikció, ezért szemben áll az irodalomon kívüli, objektív világgal. A fikcionális irodalom keretén belül kell értelmeznünk a fantasztikus irodalmat, mint a fikció egy formáját. A *második szempontban* azt kell leszögeznünk, hogy a fantasztikum az irodalomon kívül is létező jelenség. Rengeteg irracionális tevékenység a természetfelettit, a fantasztikumot kutatja. A mágia, az okkultizmus, a parapszichológia stb. alapköve az a hit, hogy a látható anyagi világgal párhuzamosan létezik egy láthatatlan szellemi világ. A *harmadik szempontban* a szépirodalmi, esztétikai értékeket hordozó és a nem szépirodalmi, szórakoztatni kívánó fantasztikus irodalmat kell egymástól megkülönböztetni. Ez talán az egyik legnehezebb feladat, mivel mindenkinek más elképzelése van a szépirodalomról.

⁸ MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 7-12. o.

⁹ YERLÉS, Pierre – LITS, Marc: *Le Fantastique*, Bruxelles, 1990. Didier-Hatier – Idézi: MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 9. o.

Rengeteg értelmezés a félelmet jelöli meg a fantasztikus irodalom leglényegesebb alkotóelemének. Louis Vax a műfaj lényegének egy pszichés élményt nevezett meg: a rémületet.¹⁰ A félelem viszont valójában nem minden fantasztikus mű velejárója, hanem csupán egy a fantasztikus irodalom sok gyakori témája közül. Jorge Luis Borges négy fantasztikus témakört jelölt meg: műalkotás a műalkotásban, álom és valóság összemosódása, utazás az időben, az én megkettőződése.¹¹ A fantasztikus élmény forrását ellenben elsődlegesen nem a témában, hanem a látásmódban, az értelmezésben és az elbeszélés módjában kell keresni. A fantasztikus irodalom szövegeinek szerkezete elgondolható egyfajta kettős struktúraként. Irène Bessiére a kettőséget a természetes világ és a természetfeletti világ egymás mellett való működésében látja.¹² Tzvetan Todorov a fantasztikus irodalom alapvető feltételének a bizonytalanságot, a kétértelműséget jelölte meg.¹³ Az irodalomtudomány kutatásai szerint a 18. században jelent meg a fantasztikus irodalom, mivel a túlzott racionalizálás szükségszerűen hívta elő örök ellenlábását, az irracionalizmust. A fantasztikus irodalom a romantikában virágzott, a realizmus és naturalizmus térhódításakor is tetten érhető volt, a 19. században vált meghatározó irányzattá. Pierre Yerlés és Marc Lits szerint a 19. századi fantasztikus irodalom egyetlen alapsémán nyugodott: a mindennapi valóságot hirtelen megzavarja egy emberi értelemmel felfoghatatlan, kívülről érkező, ijesztő jelenség. A 20. században a fantasztikum belső élményé vált, és magát a létezést kérdőjelezte meg.¹⁴

2.2. Louis Vax értelmezése

Louis Vax 1960-ban azt kutatta, hogy mivel *nem* azonosítható a fantasztikus irodalom. Más irányzatok összehasonlításával, különbségeinek kiemelésével próbálta definiálni a fantasztikus irodalmat. Tizenkét kategóriát mutatott fel, amiben észrevehető, hogy nem csak szövegtípusokat, irodalmi irányzatokat, esztétikai kategóriákat vetett össze, hanem művészeti és tudományos ágakat is. Az oka egyszerűen az, hogy Louis Vax a fantasztikumot, mint általános jelenséget kívánta nagyító alá venni, nem pedig

¹⁰ VAX, Louis: *L'art et la littérature fantastique*, Paris, 1960. PUF. - Idézi: MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 11. o.

¹¹ MONEGAL, E. R.: *Borges par lui-même*, Paris, 1970. Seuil. - Idézi: MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 11. o.

¹² BESSIÉRE, Irène: *Le récit fantastique. La poétique de l'incertain*, Paris, 1974. Larousse - Idézi: MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 12. o.

¹³ TODOROV, Tzvetan: *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*, Napvilág Kiadó, 2002. 170. o.

¹⁴ Uo. 7-12. o.

irodalmi irányzatként kategorizálni. A fogalmak keresésénél fontos szempont volt, hogy határeset legyen a fantasztkummal.¹⁵

1, *Csodás*: A csodás (pl. meseregény, mitológiai elbeszélés) egy rá jellemző térben és időben játszódik, és rá jellemző szereplőkről szól, ami független a hétköznapi valóságtól. A fantasztikus történetben az esemény a hétköznapi valóságban játszódik, ahová hirtelen betör a misztikum. A csodás világában nincsen lehetetlen, míg a fantasztikum a realitás és az irrealitás ellentétére épül, avagy a valóságos világba engedi betörni a félelmet kiváltó megmagyarázhatatlant. A valóságos világban a lélek beteges állapota a titokzatosságot, a rémület a rémálmot, a szorongás a látomást hozza magával.

2, *Népi babonák*: A fantasztikus történetek témái (pl. vámpírok, boszorkányok, kísértetek) közül fellelhetők olyanok, amik nagyrészt babonák képében megtalálhatók a folklórban.

3, *Költészet*: A fantasztikum a valóságos és a lehetséges közötti konfliktusra épül, míg a költészet a valóság transzfigurációja, ahol a fenti ellentmondás nem merül fel.

4, *Borzalmas*: A fantasztikus történetekben a hétköznapi valóságba betolakodó természetfeletti jelenség érzelmeket, legtöbb esetben félelmet vált ki belőlünk. A borzalmas viszont nem egyedül a természetfelettiből ered. A valós környezetünkben is találhatunk elég irtózatot, amiből az következik, hogy a rémületet keltő jelenségek természetes részei a valóságnak. A félelem onnan eredhet, hogy a fantasztikus történetekben megjelenő természetfeletti nem megnyugtató és barátságos, hanem ellenséges és vad. Louis Vax szerint a vámpírok, démonok, boszorkányok az emberi lélek alantas vágyainak és ösztöneinek megnyilvánulásai.

5, *Detektívregény*: A fantasztikus történetben és a detektívregényben központi szerepe van a titoknak. A detektívregényben a titok megoldást nyer, és nem áll kapcsolatban a természetfeletttel. Ha netán a detektívregény eleje és közepe felé úgy tűnik, hogy az események mozgatórugói misztikusak, a végén mindig kiderül, hogy emberi gonoszság áll a háttérben (pl. Sherlock Holmes-történetek). Louis Vax szerint a detektívregény gyilkosa és a fantasztikus történet szörnye viselnek magukon közös vonásokat: félelmet és undort keltenek az olvasóban.

¹⁵ MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 15-21. o.

6, *Tragikum*: A tragikus hős és a fantasztikus hős magányos s elvonul a közösségtől, kevés embertársával tartja a kapcsolatot. A különbség annyi, hogy a tragikus hős a magasztosság benyomását, a fantasztikus hős a lealacsonyodás benyomását kelti az olvasóban.

7, *Humor*: A humort és a fantasztikumot első hallásra összeférhetetlen kategóriának tarthatjuk. Az emberek általában úgy gondolják, hogy a nevetés elűzi a félelmet, ezáltal segítve elő a felszabadulást. Louis Vax leszögezi, hogy a félelem és a nevetés kapcsolata sokkal összetettebb, mint azt elsőre gondolni lehetne. A félelmetes jelenségen azért nevetünk, mert így kívánunk megszabadulni tőle. A groteszk és a komikum különböző nevetést követel meg az embertől. A komikum által rövid időre elfelejtjük a problémáinkat és szórakozunk, viszont a fekete humor az élet sötét oldalára mutat rá. A fantasztikum által keltett félelmet talán könnyebb feldolgozni, ha az ember megtanul rajta nevetni.

8, *Utópia*: A fantasztikus történet és az utópia a képzeletben gyökerezik. Az utópia hőse filozofikus utazó, aki a vele megtörtént események során állandó jelleggel gondolkodik, miközben kívülről figyel és elemzi a világot. A fantasztikus történet hőse azonosul a saját megszokott világával, ami nem hordozza magában az újdonságot. Az utópiában a világ maga az ismeretlen, a fantasztikus történetben azonban az ismert világon belül bukkan fel az ismeretlen.

9, *Allegória és mese*: Az említett műfajokban élesen el lehet egymástól különíteni az elvontat és a konkrétat. A konkrét történet egy rejtett gondolatot érzékeltet. A fantasztikus történetben a fantázia uralma alá hajtja a valóságot, aminek a következtében nem lehetséges a konkrétat és az elvontat megkülönböztetni egymástól.

10, *Okkultizmus*: Az okkultizmus az áltudományosság módszereivel igyekszik felderíteni a világ rejtett mozgatórugóit. A fantasztikus irodalomnak hasonló a célja, viszont ő a művészetet hívja segítségül. Louis Vax találó megfogalmazásában így utal az okkult tudományok és a fantasztikus irodalom közötti kapcsolatra: „...a fantasztikus elbeszélés arra szorítkozik, hogy esztétikai céllal használja fel az okkultizmus alapvető tételeit.”¹⁶

11, *Pszichoanalízis*: A fantasztikus jelenségek gyakran hallucinációk, azaz a tudatalatti termékei. (Pl. szorongás, félelem)

¹⁶ VAX, Louis: *L'art et la littérature fantastique*, Paris, 1960. PUF. 14. o. - Idézi: MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 18. o.

12, *Metapszichológia*: A metapszichológia látomásokat, érzékfeletti benyomásokat, titokzatos jelzéseket vizsgál, amiket tudományos rendszerben igyekszik elhelyezni. A fantasztikus történet szerzőjének nem kimondott célja, hogy megoldja a természetfeletti jelenséget, sőt inkább szeretné bizonytalanságban hagyni az olvasót azzal, hogy fenntartja a titokzatosságot.

Louis Vax érzékeltetni akarta, hogy a fantasztikum nem csupán irodalmi jelenség, sőt még a művészetben és a tudományon is túllép. A fantasztikumot általánosabb és tágabb összefüggésrendszerben kell értelmezni, és utána már lehet magyarázni a fantasztikus irodalmat. Visszatérő jellegzetességei a különösség, a kétértelműség, a bizonyosság hiánya. A fantasztikus élmény létrejöttének lépési sorrendjét is igyekezett felállítani: 1, kiindulópont a hétköznapi valóság 2, bekövetkezik egy megmagyarázhatatlan esemény 3, a jelenséget értelmezni lehet egy egyetemesebb tudás alapján 4, a fantasztikus élmény még a válasz megtalálása előtt, a bizonytalanság állapotában következik be. Az értelmezés szerint a fantasztikus a nyugtalanság, a válság pillanata. A fantasztikum megjelenésével a valóságos világ rendje megbomlik. De ez Louis Vax szerint lelki folyamat, azaz belső élmény, nem pedig a szubjektumtól függetlenül történő jelenség.¹⁷

2.3. Todorov értelmezése

1970-ben jelent meg Tzvetan Todorov még ma is aktuálisnak számító műve, a *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*.¹⁸ A szerző a saját elméleti vizsgálódásait más teóriákkal szemben fejtette ki. Munkásságát próbálták a mítoszkritikához rendelni, de valójában a tudós számtalan irányzat módszertanát felhasználta kutatásai során, mivel úgy gondolta, a kultúra vizsgálata tág összefüggések megállapítását követeli. Todorov a fantasztikus irodalmat úgy elemezte, hogy közben elszakadt a tematikus csoportosításoktól. Három dolgot kívánt feltárni a fantasztikus témájú szövegekkel kapcsolatban: a strukturális jellemzőit, a lehetséges társadalmi kontextusait és az olvasóra gyakorolt hatásait. A fantasztikusról adott definíciója a befogadásesztétikán alapszik: „*Mindenekelőtt a szöveg arra kell kényszerítse az olvasót, hogy a szereplők világát élő személyek világának tekintse, és hogy habozzon az elbeszélte események természetes és természetfölötti magyarázata között.*”¹⁹ Takács Miklós egyetért abban Maár Judittal, hogy az olvasók reakcióira csak bizonytalanul lehet építeni, viszont a

¹⁷ MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 15-21. o.

¹⁸ TAKÁCS Miklós: *Hiszi a sci-fi*, - In: <http://www.ujkonyvpiac.hu/print.asp?id=3149>

¹⁹ TODOROV, Tzvetan: *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*, Napvilág Kiadó, 2002. 170. o.

szövegek jó megválasztása és a hozzájuk fűzött alapos értelmezések hihetőbbé tehetik az érvelést.²⁰ Todorov Gogol *Az orr* és Kafka *Az átváltozás* című története alapján mutatta be a fantasztikus érvényességének korlátait. *Az orr* elvárásokat ébreszt, de nem elégíti ki azokat, mivel nem enged teret sem a természetes, sem a természetfölötti magyarázatoknak, így viszont a fantasztikus paródiája lesz. *Az átváltozás*-ban a természetfölötti nem döbbsenti meg az olvasót, mivel a szöveg stílusa hozzászoktatta; alkalmazkodott a megmagyarázhatatlanhoz. Kafka világában a különös események azok, amik természeti törvényekkel megmagyarázhatóak, és a csodás események azok, amik a természetfölötti elfogadásával nyugvópontra jutnak. A különös és a csodás események közötti ellenállás úgy íródik át az író által, hogy megszűnik a kettő között a fantasztikusnak jutó szűk terület.

A fantasztikus irodalom irányzata történeti, mivel az időben változik. Todorov szociális funkciót tulajdonított a 20. század kezdetéig tartó fantasztikus irodalomnak. A fantasztikus irodalom lehetőséget nyújtott a tabutémák nyilvános, büntetlenül elvégzendő feldolgozásának. A szerző két részre osztotta a tabutémák fantasztikus irodalom általi feldolgozását: az én-témák a személyiség belső rendellenességeit, a te-témák a személyiség másokkal való konfliktusait dolgozták fel. A fantasztikus irodalom szociális funkciójának a pszichoanalízis megjelenése vetett véget, ami már mélyebben foglalkozott az én-témákkal és a te-témákkal, azonbelül az örültséggel és a szexuális vágyakkal.

Todorov kutatásai a fantasztikus irodalommal kapcsolatban azért jelentősek, mivel sok irodalomelméleti irányzat módszerét alkalmazva fogalmazott meg véleményt egy irodalmi irányzatról. Az irányzat monográfiájának megírásánál azért járt el óvatosan, mivel el kívánta kerülni a megalapozatlan állításokat és mivel a definíciók tartósságában nem bízott. Félretett minden dogmatikát, hogy létrehozzon egy működőképes meghatározást a fantasztikus irodalomról.²¹

2.4. Fantasztikum és metafora

A fantasztikus irodalom térnyerése Orosz Magdolna szerint összefüggésbe hozható az elbeszélés századfordulóbeli felbomlásával.²² A 19. és 20. század fordulóján filozófiai, pszichológiai, művészeti és irodalmi párbeszédekben, vitákban körvonalazódott egy

²⁰ TAKÁCS Miklós: *Hiszi a sci-fit*, - In: <http://www.ujkonyvpiac.hu/print.asp?id=3149>

²¹ TODOROV, Tzvetan: *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*, Napvilág Kiadó, 2002. 170. o.

²² OROSZ Magdolna: *Fantasztikus metaforák - metaforikus fantasztikum*, Világosság, 2006/8–9–10. 145-149. o.

egyéniség-koncepció, amely az embert a benne rejlő lehetőségek összességéként mutatta be. Az egyéniség tragédiáját az okozza, hogy a benne rejlő lehetőségek az adott időpontban csak részlegesen valósulnak meg. A felfogás jelentősen befolyásolta az irodalmi műveket, leginkább az elbeszélő szöveg különböző síkjait és elemeit problematizálta. A külső szemlélőnek úgy tűnt, hogy a világ valójában bonyolult és érthetetlen, ami nem teszi lehetővé az ok-okozati elven és az időrenden nyugvó elbeszélést. Az elbeszélés léthez való joga, az összefüggő, ok-okozati elven nyugvó történet lehetősége a korszak elbeszélés-irodalmában jelentős mértékben problematizálódott, aminek következtében az elbeszélést a metaforizálás kezdte meghatározni.

A metafora jelensége a nyelv általános kérdéseit érintette. A német romantikus nyelvfelfogás a metaforicitást a nyelv eredendő tulajdonságai közé sorolta, az újabb konceptuális metaforaelméletek pedig az embernek a világ megismerésére használt általános eszközének tekintették. Peirce a metaforát az ikonok osztályába sorolta; avagy a metafora a kép és a diagram mellett foglalt helyett, mint az ikon egy fajtája. Peirce osztályozásában az index, a szimbólum és az ikon a tárgyra vonatkozás által adott jelosztályhoz tartozik. Az ikon továbbosztható képekre, diagramokra és metaforákra, mint az ikon alfajai. Az irodalmi szövegek nyelvi jelekből épülnek fel, így az ikonikus jelleg csak közvetve jelentkezik. A metaforikus nyelvhasználatban viszont a nyelvben levő ikonicitás kerül erős kifejezésre.²³

A metaforizálódás az elbeszélés válságából kivezető eljárásaként is működhet, ha a művek történetelvűsége helyett a szövegszerű jelleget hangsúlyozzák. A fantasztikus képes „helyettesíteni” a metaforikust, így a fantasztikus irodalomban az elmondott történet megmarad. Ami a korszak non-fiction irodalmában nem szó, s ezzel nem valóság, azt a fantasztikus irodalom szónak tekinti, és valóságként jeleníti meg. A fantasztikus irodalom úgy kerüli el a „történet” lehetetlenségének problémáját, hogy visszahozza a fiktív valóságnak az alapját, magát a történetet. Megjegyezendő, hogy az irodalmi valóság mindig is fiktív, még az „igaz történet” címkével ellátott, megtörtént eseményt feldolgozó sztorik valósága is. A fantasztikus és a metaforikus között lehet „vagy-vagy” és lehet „is-is” kapcsolat. Nem kevés fantasztikus történet van, ami metaforikus elemekkel kapcsolódik össze.²⁴

Kafka fantasztikus elbeszélőként való besorolásánál külön hangsúlyt kap a metaforikusság kérdése. A műveiben a valósággal megférő és a valósággal meg nem

²³ Uo.

²⁴ Uo.

férő világ egymást kizáró jellege nem okoz episztemológiai vagy ontológiai problémát, nem idéz elő szakadást. Az irracionális eseményeket a szereplők a mindennapi élet természetes részének tekintik; szinte meg sem lepődnek, mikor bekövetkezik a váratlan (pl. *Az átváltozás*). Ugyanakkor más Kafka-szövegekben egy képi-metaforikus elemet fejt ki az események szintjén a szerző (pl. *A fegyencgyarmaton*).²⁵ Kafka világa irracionális, amelyben a főhős kiszolgáltatott áldozatként él. A történetekben a főszereplő megismeri a világ irracionális létét, kis ideig hitetlenkedik, aztán elfogadja aényt, alkalmazkodik, azonosul vele. A todorovi értelemben vett valódi fantasztikus hatás, a bizonytalanság így eltűnik, ezáltal meggátolva, hogy Kafka elbeszéléseit a fantasztikus elbeszélések közé soroljuk. Hiányzik a bizonytalanság egyrészt a szereplő szempontjából, másrészt az olvasó szempontjából. Kafka világa az abszurd világa, amely csak érinti a fantasztikum világát.²⁶

3. A fantasy mint a fantasztikus irodalom része

3.1. A fantasy fogalma

Magyarországon a 80-as években jelent meg először a fantasztikus irodalomnak az az irodalmi irányzata, ami napjainkra hatalmas jelenséggé nőtte ki magát. Az irányzat hívei létrehoztak öntörvényű világokat, amelyek sajátos történelemmel, sajátos népekkel, sajátos szokásokkal, sajátos törvényekkel és sajátos vallásokkal rendelkeztek. Céljük a fantázia szabad használatának, a mindennapi élet izgalmassá tételének, a kötöttségek alóli felszabadulás lehetőségének a biztosítása. Ez a fantasy, amit a 3. fejezetben irodalomszociológiai szempontból fogok vizsgálni.²⁷ De mielőtt tárgyalni kezdeném, érdemes leszögezni, hogy a fantasy nem csupán irodalmi irányzat, hanem stílusirányzat is, mivel megnyilvánul a festészetben, a szobrászatban és más művészeti formákban is.

A fantasy bár hatalmas olvasóréteget tudhat magának, az irodalomtudomány túlságosan keveset foglalkozott vele. Csúpan néhány tanulmány és a hírnevesebb fantasy írók munkáiról, - mint J. R. R. Tolkien, Michael Ende, H. P. Lovecraft, - szóló kritika jelent meg. A fantasy másik jellegzetes formájáról, a szerepjátékról újfent

²⁵ Uo.

²⁶ MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001. 120-122. o.

²⁷ VARJU Zsuzsanna: *A fantasy Magyarországon*; In.: Könyv és nevelés, 1999. (1. évf.) 1. sz. 23. o.

csekély számú, komoly kritika és ismertetés, valamint néhány botrányos és felszínes cikk szólt.

A fantasztikus irodalomnak két nagy irányzata örvend népszerűségnek: a science fiction és a fantasy. A fantasy az angolszász irodalomban jelentkezett először. Kuczka Péter, a fantasztikus irodalom teoretikusa így definiálta a Világirodalmi Lexikonban: „*természetfölötti jelenségeket valószerű környezetben, reális hősökkel együtt megjelenítő szépirodalmi művek (...) az ember és a képzeletbeli világ közötti megdöbbentő ellentétben alapulnak. (...) a valószerű s a valószerűtlen ellentétekre építenek (...) erői általában függetlenek az ember világától*”. Sajnálatosan a definíciója nem szolgáltat elégséges információkat a témáról. Kuczka Péter később elkövette azt a hibát, hogy a fantasy-t a science fiction egyik alágának nevezte.²⁸ A problémát súlyosbítja az, hogy még mostanság is ebbe a félreértésbe esik számos irodalommal foglalkozó szakember. A sci-fi a tudományok fejlődésével foglalkozik modern világokban játszódó történetekben, a fantasy viszont elutasítja a technikai fejlődést, helyette a misztikumot, a transzcendenst keresi, azt amit a racionalizmus nem képes megmagyarázni. Kornya Zsolt, neves magyar fantasy író így beszél a sci-fi és a fantasy különbségéről: „*Valamely kulcsfontosságú ponton mind a fantasy, mind a sci-fi elrugaszkodik mindennapjaink valóságának talajáról; ez különbözteti meg őket az ún. non-fiction irodalomtól. A sci-fi azonban igyekszik RACIONALIZÁLNI ezt a kritikus pontot, meggyőzni az olvasót arról, hogy ami az elbeszélés tárgya, az az általunk ismert világ törvényszerűségei közé beilleszkedik, általuk megmagyarázható. A fantasy éppen ellenkezőleg, tudatosan igyekszik elszakadni a realitástól, öntörvényű világokat teremt, ahol a számunkra meghatározott szabályok nem érvényesek, helyüket az ismeretlen, a titokzatos veszi át.*”²⁹ A fantasy a sci-fivel ellentétben nem a tudományokból, hanem a gótikából, a romantikából, a középkori lovagi irodalomból, az ókori mítoszokból, az arab mesékből, a biedermeier történetekből, a skandináv sagákból táplálkozik. A fantasy gyökerei mélyebbre nyúlnak, mint a sci-fi-é, hiszen a természetfölötti erőkben való hit előbb megjelent a történelem folyamán, mint a tudományos kutatások. Természetesen ettől függetlenül nem lenne helyes a fantasy tárgyalását az antikvitástól, pl. a homéroszi eposzoktól elkezdni. A fantasy-nak van egy modern korszaka, ami 1890-től kezdődik. Ekkor jelenteti meg vitairatnak szánt művét William Morris, mely a *News from Nowhere* címet viseli. A műben egy

²⁸ Uo.

²⁹ KORNYA ZSOLT: *A képzelet egy másik világa. Amit a fantasyról tudni illik*, Metamorf 3. Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési Központ, Nyíregyháza, 1988. 14-18. o.

idealizált, utópisztikus középkori társadalmat mutat be, ami a későbbiek során nagy hatást gyakorolt a középkor iránt érdeklődő fantasy szerzőkre. (A középkor iránti érdeklődés még ma is tetten érhető a fantasy szerzők többségénél).

3.2. Modern történeti gyökerei

Eme irodalmi irányzat a XX. században jött létre Angliában. A fejlődésének hatalmas lökést adott a populáris utat választó Edgar Rice Burroughs Mars-ciklusa. Az elveszett világok megteremtésében egy amerikai újságíró, Abraham Merritt járt az élen, akinek a kevés műve jelentős hatást gyakorolt. Műveinek hősei rendkívüli tulajdonságokkal rendelkező ír vagy skandináv férfiak, akik titokzatos helyeket járnak be, különleges lényekkel találkoznak, megismerkednek egy gyönyörű nővel és szembeszállnak az elpusztíthatatlannak látszó főgonosszal. Burroughs és Merritt írásainak cselekménye nélkülözi az eredetiséget és a jellemábrázolásuk egyszerű, de jelentőségük a hatásukban keresendő. A 30-as években a fantasy írások megjelenítése elsősorban a magazinokban történhetett meg. A magazinokban való megjelenítés miatt a szerzők regények helyett novellákat és elbeszéléseket írtak. Az Óvilág gazdag fantasy-hagyományai lassacskán feledésbe merültek, és az irányzatban kiteljesedett az amerikai hegemonia. A fantasy-magazinok piacán egyeduralkodó helyet vívott ki magának a *Weird Tales*; és mivel a legtöbb fantasy szerző ebben a magazinban jelentette meg műveit, elnevezték őket a *Weird Tales*-nemzedéknek. Írásaik egy irányzatot képviseltek: „hard fantasy”, amit „sword and sorcery”-nek is neveznek.

A *Weird Tales*-nemzedékből különösen két szerzőt kell kiemelni: Howard Phillips Lovecraftot és Robert E. Howardot. Lovecraft irodalmi szempontból egyfajta összekötő kapocs a fantasy kezdete és a *Weird Tales*-nemzedék között. Nem sorolható egyértelműen a fantasy szerzők közé, mivel sajátos stílusával valósággal új fejezetet nyitott a fantasy és a horror történetében. Howard hatása a legjelentősebb; neki köszönhetjük Conan, a barbár alakját. 1932-ben jelent meg az első olyan novella (Főnix a kardon) a *Weird Tales*-ben, melyben feltűnt a szénfekete hajú, gleccserkéék szemű, zord barbár. Conan i. e. 10 000 körül, a „hybóriai korszakban” járja be a világot, az elbeszélések az ő kalandjait mesélik el. Egyes elméletek szerint Howard a saját idealizált karakterét teremtette meg a kimmériai harcosban. Halála után egy munkaközösség „vette át” a barbárt: megszerkesztették a teljes életrajzát, kidolgozták a „hybóriai korszak” történelmét, térképszerűen megteremtették a földrajzát – és

szolgai utánzással sorozatban gyártották a Conan-történeteket, amik meg sem közelítették a szülőatya elbeszéléseit.

A két legjelentősebb magazin, a *Weird Tales* és az *Unknown* a 40-es években megszűnt. A fantasy hanyatlani látszott egészen az 50-es évekig. 1954-55-ben jelent meg egy brit nyelvészprofesszor, J. R. R. Tolkien *A Gyűrűk Ura* trilógiája. A trilógia sikerének hatására a fantasy mint irodalmi irányzat középpontba került; növekedett az olvasótábor. A *Weird Tales*-nemzedéket klasszikusnak tekintették, amelynek hagyományaihoz keményen ragaszkodtak – negatív hatása a túlzott epigonizmus és az egy kaptafára készült irodalmi munkák tömeges megjelenése volt. Több író úgy gondolta, hogy az irodalmi elsőkélyesedés magát az irányzatot veszélyezteti, ezért újíto törekvésekbe fogtak. Az egyik ilyen „forradalmár” a brit Michael Moorcock volt, aki két ponton támadta a *Weird Tales*-nemzedék tradícióit: a hős legyőzhetetlenségének mítoszáján és a jellemek fekete-fehér sarkítottságán keresztül.³⁰

3.3. A fantasy ismérvei

A fantasy divat lett, és ami divat, az üzlet. A fantasy rengeteg pénzt hoz a számítógépes játékfejlesztő cégeknek, a szerepjátékok gyártóinak, a kártyajátékok fejlesztőinek, néha még az íróknak és a kiadóknak is, bár ők kevesebb pénzt látnak az egészből. A regények és a szerepjátékok kezdetben igényes szórakozásnak indultak, de mára a pénzügyi kiaknázásuk a kínálat bővülése mellett tartalmi gyengülést is okozott. Egy magyar fantasy író, az Ammerúnia Műhely alapítója, Berke Szilárd szerint a fantasy pénzügyi kiaknázásánál a következő sorrendet lehet felállítani: 1, számítógépes játékok 2, gyűjtögetős kártyajátékok 3, társas- és szerepjátékok 4, irodalom. Mint láthatjuk, az irodalommal profitálnak a legkevesebbet.

A fantasy irányzatnak is megvoltak a maga irodalmi folyóiratai: az irodalommal az *Atlantisz*, a *Bíborhold*, a szerepjátékkal a *Rúna Magazin*, az *Alanori Krónika* és a *Dragon Magazin* foglalkozott. Fantasy könyvekre és szerepjátékokra specializálódó szaküzletek is nyíltak, mint a *Trollbarlang*, *Magitor Könyvesbolt*, *Silverland*, *Magic Shop*, *Camelot*.

Ezekből is látszik, hogy nagy hatású irodalmi jelenségről van szó, amely érdemes a figyelemre. Az alábbi kérdéseket kell feltennünk: A fantasy irodalmi irányzatként, a szerepjáték szabadidő-tevékenységként milyen megítélés alá kerül? Egy modern

³⁰ KÖRNYA Zsolt: *Röviden a fantasyről*, Helios 1. 1988. 29-30. o.

társadalomban, ahol a technikai fejlődés ilyen magas fokra eljutott, hogyan lehetséges az, hogy a társadalom egy része számára a történelem előtti, legfeljebb feudális társadalmú, mágikus, irracionális világok adják meg a szabad mozgásteret, ahol ötleteiket megvalósíthatják?

A fantasy világokra a következők jellemzőek: a problémák egyszerűbben megoldhatók és könnyedebben kezelhetők, mint a reális világban; a varázslatok és a csodák itt a mindennapi élet részei; létezik a jó és a rossz ideája, ami ilyen egyértelműségben a reális világunkban elképzelhetetlen; s nem utolsósorban van lehetőség kalandra, kockázatra, veszélyre, olyan szituációkra, amelyet a mindennapjainkban nem tapasztalhatunk meg. A fantasy a kaland, a fantázia és a csodák iránti vágyat elégíti ki; általa elmenekülhetünk egy képzeletbeli világba, sőt magunk is teremthetünk egy saját kis világot.³¹

Kitűnő precedensnek egy ilyen világra Berke Szilárd Ammerúniáját hoznám fel. Hogy miért hozta létre Ammerúniát? Ő egy interjúban így nyilatkozik: *„Hogy milyen indíttatásból készült? Nálam – és nem hiszem, hogy ebben a körben egyedül lennék vele – a fiziológiai szükségletek szintjén megrekedt a fantáziálás, az "ébren álmodás". Valahol persze mégiscsak a piramis csúcsa, hiszen önmegvalósítás. A világ és a benne elhelyezett novellák - mindez tükkörkép (és pillanatkép) önmagadról, a gondolataidról, nézeteidről, amit később visszalapozhatsz, értékelhetsz. Egyben kommunikáció a környezeteddel, továbbá, ami még lényegesebb, egyfajta életút-játék, amit sohasem lehet megenni és abbahagyni. (...) A folyamatosság az első kulcsszó: egy világ elképzelése és megélése hosszú folyamat, ami akár évtizedekig is elkíséri az író, mialatt az elképzelő és maga a világ is változik. A másik kulcsszó az élvezet, az alkotás öröme. Ha a folytatólagosság elveszik, még találhatsz másik ötletet. De amikor az élvezet eltűnik, és az alkotás, a fejlesztés csak egy lesz a sok elvégzendő feladat közül, akkor az egész elveszíti a varázsát, amit az Olvasó azonnal észre fog venni. Szerencsére ez a veszély nem fenyeget.”*³²

A fantasyt befolyásolja a kollektív tudattalan felé fordulás. Kiderült, hogy az ősi mesék, mítoszok, legendák, sagák azonosságot mutatnak. Évezredes múltjuk ellenére az emberek többsége számára eszmei mondanivalójuk nem avult el (példának említhetném a becsület fogalmát). *„A múlt században megkezdődött folklórkutatások a felszínre hozták ezeket az egyezéseket, századunkban pedig - alapvetően Jung*

³¹ VARJÚ Zsuzsanna: *A fantasy Magyarországon*; In.: Könyv és nevelés, 1999. (1. évf.) 1. sz. 23. o.

³² ÚJLAKI Tamás: *Interjú Eric Muldoommal, és az Ammerúnia Műhely tagjaival* In: <http://www.fantasya.hu/index.php?modul=cikk&mod=mutat&kezdes=0&id=606>

munkásságának köszönhetően - a jelenség pszichológiai hátterét is sikerült megközelíteni.”³³ Varjú Zsuzsanna arra is rámutat, hogy Jung azt hangoztatta, hogy az ember elszakadt mitikus gyökereitől. Az országok társadalmait a hagyomány- és hiedelemrendszer tartja össze, melyeknek nagy része a mesékben, legendákban, mítoszokban fogalmazódott meg. A modern korban a vallásos élet formálissá vált, a keresztény erkölcsi tanítások érdektelenné, sőt áthághatóbbá váltak. Jung ezen ténymegállapításai pesszimista hangvételűek, de Varjú Zsuzsanna mégis állít élénk egy reménycsillagot: az emberek áhítoznak a csodákra, a fantasztikumra. Az érdeklődés talán azért olyan óriási a fantasy művek iránt, mert az emberek általuk kívánják megtapasztalni a transzcendenst. Egyesek szerint a fantasy feladata az, hogy ráébresszen arra, hogy a saját kis kozmoszunkban keressük az értékeket; hogy félelmet ébresszen a háborús világégéstől; hogy megóvjon az elsivárosodástól.

A legtöbb fantasy írásra jellemző a heroikus ábrázolásmód. A főszereplő mind a külső kinézetben, mind a belső értékekben a hős típusát hordozza. Kiváló harcosok, különleges képességű hősök, tiszta erkölcsű lovagok köszönnek vissza ránk a fantasy történetekben. Kivétel erősíti a szabályt: Robert Howard barbár hőse, Conan nem fogékony a morális értékekre és civilizáció-ellenes – mégis a civilizációtól való mentessége kölcsönöz számára sajátosan tiszta aurát. A hősök szinte majdnem minden esetben gonosz hatalmakkal állnak szemben, amik a világ elpusztítására törnek. A küzdelem tétje nem egyéni, hanem közösségi, mondhatni idealisztikus: megvédeni a világot vagy annak egy szegletét a Gonosztól.

A harcjelenetek sűrűn fordulnak elő a fantasy művekben. Az írók a közelharcot brutális naturalisztikával írják le, így érzékeltetve a főhős harcbeli jártasságát, másrészt pedig azt sugallja, hogy harcban résztvenni dicsőség. A harcos nem a tömegpusztítási eszközök áldozata, hanem egy diadalra és dicsőségre pályázó kalandor. A harcjelenetek irodalombeli térhódításának megvan a maga negatív oldala is: először is szélsőséges emberekben tovább erősítheti a „harcos-kultusz” ideáját, másrészt az olvasókban kialakulhat az a gondolat, hogy minden fantasy csatázásokról szól. Persze ez nagy tévedés, hiszen vannak fantasy-k, amik a szerelemről szólnak (Peter Beagle: *Az utolsó unikornis*), filozofikus létproblémákat dolgoznak fel (Colin J. Fayard: *A homokóra árnyékában*) vagy csak egyszerűen szép mesét mondanak el (Michael Ende: *Végtelen történet*).

³³ VARJÚ Zsuzsanna: *A fantasy Magyarországon*; In.: Könyv és nevelés, 1999. (1. évf.) 1. sz. 23. o.

A fantasy elhagyhatatlan kelléke az utazás és a csodálatos tájak szerepeltetése. Az olvasó és a főhős egyaránt rácsodálkozik az eléje táruló világra. A fantasztikum a természetfeletti képességekkel rendelkező emberek (boszorkányok, varázslók), különös és idegen lények (tündék, manók, törpék, trollok), a csodák és a mágia szerepeltetésével jelenik meg. A szerző és az olvasó egy elképzelt világ eseményeit valóságosnak fogják fel; ez egyfajta játék, amellyel az unalmas órákat színesítik meg.

Az emberek az irracionális átélésével egy nem iparosodott világra vágyódnak. A média azt sugallja, hogy a XX. század embere él a társadalomban és alakítja a társadalmat, de az emberek a valóságban nem ezt tapasztalják. A kiszolgáltatottság és az életidegenség szorongást és félelmet okoz. Ez egyfajta ütközéshez vezet, amely a régi időkbe való visszavágyódást idézi elő: például a viking korba vagy a feudalista társadalomba. A fantasy hívei szembeállnak a technokultúrával, a modern társadalom értékrendjével; a szélsőségesebb gondolkodású embereknél ez átmehet hisztérikus civilizáció-ellenességbe.

A fantasy világképe és nyelve erősen archaikus. Meg kell még említeni, hogy a fantasy regények nyüzsgenek az angolszász nevektől, és a magyar írók többsége is angolszász név alatt jelenti meg a munkáját, mivel sajnos az olvasók többsége jobban veszi a külföldi név alatt futó könyveket. Ez idővel változhat; meg is indult egy törekvés, amelynek célja, hogy a magyar írók nyugodt szívvel megjelentethessék a fantasy írásaikat a valódi neveik alatt. A pozitívumok mellett nem nézhetünk el a negatívumok felett sem: a fantasy irodalom területén tömegtermelés figyelhető meg, aminek következtében rengeteg, irodalmi és nyelvtani szempontból igénytelennek számító mű is megjelenik a piacon.³⁴

3.4. A fantasy irányzatai

A fejezet végén érdemes röviden felvázolni a fantasy irányzatait. A fantasy világa tág horizontú, és nem egységes. Az irányzaton belül rengeteg alirányzat működik, amelynek megvan a saját kifejezésmódja és arculata. Az irányzatok jellemzésére még nem született számottevő komoly tanulmány. Kornya Zsolt egyik cikke alapján igyekszem majd bemutatni egy-egy fontosabb törekvést.³⁵

³⁴ Uo.

³⁵ KORNYA Zsolt: *A képzelet egy másik világa. Amit a fantasyról tudni illik*, Metamorf 3. Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési Központ, Nyíregyháza, 1988. 14-18. o.

1, *High fantasy*: Az irányzatot a 60-as években Tolkien indította el olyan művekkel, mint *A Gyűrűk Ura*, *A babó*, *Silmarillion*. A high fantasy történetek erősen kötődnek a régi mítoszokhoz, eposzokhoz és mesékhez. J. R. R. Tolkien például tanulmányozta Anglia mitológia-világát, az észak-európai középkori irodalmat, ezenbelül a finn Kalevalát, a Beowulfot, az ó- és középkori szövegeket. A művek legtöbbször monumentális méreteket öltenek, az írásuk és az olvasásuk nem könnyű. A 80-as évek egyik leghíresebb high fantasy bestsellere Terry Brooks *Shannara-ciklusa*, mely háromszor akkora terjedelmű, mint a *Gyűrűk Ura*.

2, *Hard fantasy*: Az irányzat a 30-as évek Amerikájából indult el. A legkiemelkedőbb szerzője Robert E. Howard, a Conan-sztorik megalkotója. A festészetben Boris Vallejo képviseli ezt az irányzatot. A 40-es években hanyatlani kezdett, valószínűleg azért, mert a szerzők publikálási lehetőségét biztosító pulp-magazinok már nem vonzottak annyi olvasót, mint kezdetben. A hard fantasy történetek központi alakjai izmos harcosok, sötét mágiát űző varázstudók és lenge öltözetű hölgyek. A művekben az akció dominál, a főszereplők barbár férfiak, a nők alárendelt szerepben jelennek meg, és a puszta izomerő háttérbe szorítja a mágiát. A mágia csak a gonosz hatalmak legfőbb fegyvere, a hősök szempontjából pedig leküzdendő akadály.

3, *Soft fantasy*: A hard fantasy ellenreakciójaként jött létre a soft fantasy, így a tendenciák is nem meglepően megfordítottak. A hard fantasy főhősei barbár férfiak, de a soft fantasy világában csupán ellenszenves és visszataszító mellékszereplők. A mágia sötét és titokzatos hatalma jelentősebb szerepet kap, mint a puszta izomerő. A mágia nem leküzdendő akadály, hanem a hősök legfontosabb fegyvere. A világ részletesen kidolgozott és gazdag kultúrával bír, s a szereplők alapos lélekrajzzal, hétköznapi hibákkal és emberi érzésekkel rendelkeznek. Az irányzat alapítójának Andre Norton és Marion Z. Bradley számít. A művek szerzői általában nők voltak, valószínűleg ezért tartoztak a főszereplők is a gyengébb nem soraiba.

4, *Fantasy new wave*: A 70-es években kezdődött az a mozgalom, amely céljával tüzte ki a klisékre épülő fantasy megújítását. A képviselői közé sorolják Michael Moorcockot, M. John Harrisont, Robert Silverberget. Két tradíciót támadtak elszántan: a jó és a gonosz sarkalatos szembeállítását és az örökös pozitív befejezést. A tradíciókat megcsontosodottnak tartva az érdeklődésük a bizarr, a megdöbbentő, a lélektan és a szürrealizmus irányába fordult. Abban az időben például Moorcock egyik szürrealista képe, az embervérből készült kastélyok sok szerzőt és olvasót megdöbbentettek.

5, *Dark fantasy*: A mozgalom bölcsője Európában ringott: közvetlen előzménynek lehet tekinteni a gótikus angol regényt. A nagy öregek közé sorolják Edgar Allan Poe-t és Ambrose Bierce-t, őket követte Lord Dunsany, Arthur Machen, H. P. Lovecraft, Robert Bloch. Jellemzője a sötét misztikum, a természetfölötti rémségek szerepeltetése, a nyomasztó hangulat, a halál állandó jelenléte. Magyarországon az Ars Magica mozgalom képviseli, mely a „sötét” középkori Európába invitál irodalmi munkák és szerepjáték modulok által:

„Ismerd meg a fény és sötétség birodalmát, ahol nagytudású bölcsek őrzik letűnt korok tudását, míg mások a sötétség erőivel szövetkeznek a nagyobb hatalom reményében, ahol a nemes földbirtokosok udvarait zene, vers és románc járja át, míg mások véres háborúkat vívnak távoli országokban, ahol a szerencsés jobbágyok vidám és bőséges ünnepségeket tartanak, míg mások járványoktól és éhínségtől pusztulnak el. Az élet és gazdagság, halál és nélkülözés felett pedig ott állnak a legendás hatalmú varázslók. Légy te is egy közülük! Ismerd meg a legendák Európáját!”³⁶

6, *Phantastik*: A német kifejezés *„a teljesen öntörvényű, áradó, tiszta fantáziát takarja, amely azonban komoly mondanivalót is hordoz magában.”³⁷* Kornya Zsolt nem tudott sokat kezdeni a definíciójával, és valójában komoly szakirodalmat sem találtam, ami meghatározná ezt az újfajta fantasy-t. Kornya Zsolt az irányzat egyik képviselőjének Jorge Luis Borgest említi, de még ő is bevallja, hogy az írásai által képviselt sajátos jelenséget lehetetlen bárhova is besorolni, írói jelentősége meghaladja a mesterséges műfaji kereteket, művei értelmezése bonyolult feladat.

A modern fantasy-ban a felsorolt irányzatok jelen vannak. Az eligazodás nem könnyű, Magyarországon pedig a publikációs viszonyok teszik nehezkessé a terepet.

4. A fantasy helyzete Magyarországon

4.1. Történeti áttekintés

4.1.1. A rendszerváltás után

A rendszerváltás előtti években a szórakoztató irodalom egyes irányzatai nem léteztek Magyarországon. Amik netán léteztek – mint a western, krimi stb. – azokat is csak

³⁶ <http://fantasykonyvek.atw.hu/>

³⁷ KORNYA Zsolt: *A képzelet egy másik világa. Amit a fantasyról tudni illik*, Metamorf 3., Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési Központ, Nyíregyháza, 1988. 14. - 18. o.

megtúrték. A tudományos-fantasztikus irodalom, a science fiction a megtúrt kategóriába esett, míg a fantasy nem is létezett. Ez érdekes, hiszen Tolkien *Gyűrűk Ura* regénye a rendszerváltás előtt jelent meg Réz Ádám és Göncz Árpád fordításában. A válogatás ideológiai alapon történt, aminek következtében egyes szerzők egyenesen tiltólistára kerültek. 1989-ben alapos változás következett be, a korábbi tilalmak megszűntek, és újonnan létrejövő kiadók kezdtek fantasy-t és science fictiont kiadni számtalan mennyiségben. Megjelentek az álfordítások; azok a szövegek, amelyeknek nem volt forrásszövege, fiktív angol címmel rendelkeztek, a kolofon pedig kitalált bibliográfiai adatokat tüntetett fel. Az álfordítások szerzői angol álnevet használtak, a fordítóhoz pedig a saját polgári nevüket adták. A fordításoknál az angol szöveget ültették át magyarra. Ez nagyon fontos tény, mivel a fantasy és a sci-fi területén az angolszász kultúra a domináns. Ha alaposan körülnézünk a világpiacon, a mai fantasy és sci-fi írók többsége amerikai és angol származású, így a művek nagyobb része angol nyelven íródik.³⁸

A rendszerváltás előtti években a populáris irányzatok nem voltak kedvező helyzetben. Ideológiailag értéktelennek minősítették őket, de a közönségigény miatt nagy példányszámban jelentek meg. A marxista irodalmárok és kritikusok, kultúrpolitikusok tiltakozhattak, de a szórakoztató irodalmak hatalmas népszerűségének nem állhattak az útjába. A tudományos-fantasztikus irodalmak burkoltan vagy nyíltan olyan eszméket tartalmaztak, amikkel eddig az olvasó legfeljebb csak hallomás szintjén találkozhatott. 1975-ben jelent meg az első fantasy mű, Tolkien *A babó* című regénye, amit gyermekirodalomként könyveltek el. 1981-ben jött utána a *Gyűrűk Ura*. Az Unikornis Kiadó hirdette meg az első fantasy sorozatot, az ajánlásuk a következő volt: „IZGALOM! KALAND! FANTÁZIA! SZERELEM! KÖLTÉSZET!”. Ez a sorozat aztán előcsalogatta a leghírhedtebb álfordítókat, köztük Nemes Istvánt, Gáspár András, Novák Csanádot. 1995-ben a fogyasztóvédelmi törvény leszoktatta a kiadókat a kitalált bibliográfiai adatok feltüntetéséről, bár az angolszász írói nevek megmaradtak. Reményre adhat okot, hogy manapság sok hazai fantasy szerző az írói álneve alá a saját polgári nevét is rögzített.

A fordítások minősége 2000-ben jelentősen megromlott. A lektorálás, a szakmai véleményezés s az eredeti szöveg és a fordított szöveg összevetése megszűnt a kiadó tőkehiánya következtében. „Az esetek igen nagy hányadában a „szerkesztés” semmi másból nem állt, mint a kész szöveg végigfuttatásán számítógépen a magyar

³⁸SOHÁR Anikó: *Importált kulturális javak: a populáris műfajok fordítása*; In: Modern Filológiai Közlemények; 2000. II. évf., 1. szám 5-13. o.

*helyesírás-ellenőrző és elválasztó program bekapcsolásával.*³⁹ A kiadók elkövették azt a hibát, hogy olyan fordítókat alkalmaztak, akik nem rendelkeztek a következővel: tapasztalat, fordítási technika, nyelvtudás. A problémát még az is előidézhette, hogy a fordítók nem voltak képesek igazodni a szoros határidőhöz, és így ellenőrzés nélkül vitték a kész terméket a nyomdába. A fordítandó szövegek kiválasztásánál a kiadók nem a szerzőknek az irodalmi irányzaton belül betöltött szerepét nézték, hanem a várható jövedelmet, amit a könyv kiadásával szerezhettek. A fordítónak a forrásszöveg helyett a célkultúra motívumainak kellett megfelelnie, és az újításokat mellőznie kellett a hagyományos eszközök elsőbbsége miatt. *„Többek között a célnyelv és -kultúra eltűnt előnyben részesítése okozta a XX. században már ritkának számító álfordítások megjelenését, elburjánzását és sikereit az adott korszakban.*⁴⁰ A fordításra szánt művek között kevés olyan akadt, ami eredeti gondolatot tartalmazott volna, helyette a hagyományos világrendet erősítő, vagy a középkorba visszakíváncozó, szórakoztatásra szánt művek voltak a dominánsak. Mostanra sajnálatosan ez a tendencia felerősödött: bár jelennek meg elgondolkoztatásra sarkalló fantasy művek, de a többsége inkább szórakoztatni kíván. Az igényesen szemléltetett csatajelenetek jobban vonzzák az olvasót, mint egy komoly gondolat szemléltetése. Szélsőséges esetként remek példa C. J. Cherryh *Ivrel kapuja* c. regénye, aminek egyharmad részét kivágták. Azt nem lehet megmondani, hogy az ilyen kihagyásokban mekkora szerepet játszik a kiadó döntése és a terjesztői kívánalmak. A korábban történt elhanyagolás következtében a klasszikusnak nevezett szerzők (pl. Isaac Asimov, George R. R. Martin) közül az ismerteknek minden művét lefordítják, de a hazai közönség előtt ismeretlennek számító szerzők munkáit már nem.

Az a mű, amely nem rendelkezik forrásszöveggel, minden valószínűség szerint álfordítás. 1989 és 1995 között 94 olyan regény jelent meg a fantasy és a sci-fi területén, amelynek a szerzője magyar volt, csak az anyagi haszon miatt ezt a kiadó próbálta leplezni. A hazai olvasótábor jobban vette a külföldi vagy külföldinek látszó regényeket, ezért a kiadó próbálta kiküszöbölni az álfordítások magyar vonatkozásait. Az álfordítók fordítottak már külföldi műveket, ezért kellő tapasztalatokkal rendelkeztek. Az álfordító természetesen az irodalmi irányzat rajongója és aktív szerepjátékos. A rendszerváltás után sokan közülük egy kiadó igazgatója vagy egy lap

³⁹ Uo.

⁴⁰ Uo.

szerkesztője lett, ami által jelentősen kivették a részüket a fantasy itthoni népszerűsítésében és terjesztésében.⁴¹

A tudományos-fantasztikus regények közül rengeteg olyat lehet találni, ahol a tudomány csekély vagy még elenyésző szerepet sem játszik (példának a sci-fin belül fel lehet hozni az űroperákat, mint a STAR WARS). A testvérirányzatban, a fantasy-ban pedig nyomát sem találni akár a tudományos világképnek, akár a tudomány vívmányainak. A fantasy regények többsége férfiak uralta világban játszódik, ahol a főhős legyőzi a nála jóval hatalmasabb erőket. A főhős „foglalkozása” legtöbbször zsoldos, kalandor, lovag, mágus, netán tolvaj vagy bérgyilkos. A nők szinte minden esetben gyönyörűek; előszeretettel ábrázolják őket hűtlennek és kéjsóvárnak, de az ellentéte, a hűséges és ártatlan szüzeleány is előfordul. A nők általában a férfiak vágyait jelenítik meg a fantasy művekben. Talán ezzel magyarázható, hogy a szerepkörük is korlátozott, jelentősen emlékeztetve a középkori felfogásra. A fantasy regényeket ideológiai szempontból nehéz meghatározni, az általánosítás eszközét használva talán két dologra lehet utalni: vagy egy idealisztikus világképet tükröznek, vagy egy stabil értékrend hiányára hívják fel a figyelmet. A pótszerek keresése figyelhető meg az okkultizmus népszerűségében, ami a fantasy-ra is kihatott, hiszen az ezoterikus irányzatokban középpontba helyezett misztikum jelentős eleme az irányzatnak.

Azok a magyar írók, akiket a szerepjáték vezetett el a fantasy irányzatához, rengeteg idegen szót használnak a regényeikben. Példaként érdemes pár szót lejegyezni Bihon Tibor (Robert Knight) *Holdfénytolvaj* c. regényéből: Programozott Reinkarnáció, regeneráció, humanoid, kontaktus, revans, immunis, dezintegrál, materializálódik stb.⁴² Ezek a szavak inkább a sci-fi területén használatosak, és nagyon nehezen illeszkednek be a kifinomultabb, irodalmibb nyelvhasználatú fantasy szövegek környezetébe. Az álfordítások szókinése nagy, mivel az aktív és a passzív szókinestet egyszerre öleli át. A magyar kultúra jelei észrevehetőek az álfordítások szövegében, mint a közmondások és szólások vagy a figura etymologica. A valódi fordítások többségének rossz minősége népszerűvé tette az álfordításokat, sőt az álfordítások tették befogadhatóvá a fantasy-t az olvasók számára. A sci-fi és a fantasy terminológiája kialakult, népszerűségük pedig vitathatatlan.

Tick Péter egy cikkében a magyar zsáner fantasy történetének dióhéjban való bemutatását kísérli meg.⁴³ A szerző a fantasy előfutárának egy magazin antológiáját és

⁴¹ Uo.

⁴² KNIGHT, Robert: *Holdfénytolvaj*, Cherubion, Debrecen, 1994. 187. o.

⁴³ TICK Péter: *Zsáner fantasy Magyarországon* – In.: http://roham.hu/2006_2.html

egy regény-trilógiát nevez meg: a Galaktika 45. antológiája a hard fantasy-t, J. R. R. Tolkien *Gyűrűk Ura* c. regénytrilógiája a high fantasy-t közvetítette. 1980-ban szerepjátékos klubok, az internet művészeti fórumain szerveződő műkedvelő társaságok, önképzői szerzői körök, és vállalkozásokba kezdő kiadók alakultak. 1989-ben Magyarországon „létrejött” a szabad piac, aminek hatására a Kuczka-érában amatőr szinten tevékenykedő szerzők jelentős vállalkozásokba kezdtek. Megjelentek a fantasy és sci-fi művek kiadására szakosodott kiadók, mint a Griff Könyvek és az Art Phoenix. A Griff Könyvek jelentette meg a két legfontosabb magyar fantasy világot bevezető könyvet, Nemes István (John Caldwell) a Káosz Világát bevezető *A Káosz Szava* c. és Gáspár András – Novák Csanád (Wayne Chapman) a M.A.G.U.S.-t bevezető *A halál havában* c. regényét. 1989 végén jelent meg az első fantasy magazin, a Fantasy, amely a Galaktika szerkesztőségéből indult, 1990-ben Atlantisz néven havi lapként működött, és 13 számban mutatta be a legfontosabb angolszász törekvéseket. 1992-ben jelent meg az első szerepjátékos szaklap, a Bíborhold, ami később Holdtöltére változtatta a nevét.

A Kuczka-érában tűnt fel először Gáspár András, Nemes István, Szalkai László és Kornya Zsolt. Kornya Zsolt aktivitása már a kezdetekkor feltűnő volt: novellái, regényei, cikkei és versei mellett sok fordítást is köszönhetünk neki. Fordított elsősorban olyan szerzőktől, mint Robert E. Howard, H. P. Lovecraft, Clark Ashton Smith, Marion Zimmer Bradley és J. L. Borges. A Cherubion Fantasy Exkluzívban dark fantasy novellákat jelentetett meg Raoul Renier néven, majd a Valhalla Páholy kiadta a MAGUS-regényeit. Legismertebb munkája a sötét középkorban játszódó *Setét Mersant-ciklus*.

Nemes István kezdetekben a Csokonai Kiadó fantasztikus könyveit szerkesztette, s a Phoenix Science Fiction&Fantasy-sorozatában több darabot is ő fordított. 1991-ben megalapította a saját kiadóját, a Cherubion Kiadót, s 1992-ben elindította az *Osiris Könyvek* fantasy sorozatot. Rengeteg magyar szerző jelentetett meg írást a kiadónál. 1992-ben indította el a *Cherubion Fantasy Exkluzív* címet viselő, keményfedeles, többnyire antológiákból álló sorozatát. A Cherubion Kiadónál publikált elsősorban Bán János, Berke Szilárd, Bihon Tibor, Hüse Lajos, Paksi Dániel, Szántó Tibor, Tóth Norbert, Tölgyesi László, Vikopál Zsuzsa.⁴⁴

⁴⁴ Uo.

Gáspár András és Novák Csanád 1991-ben megalapította a Valhalla Páholy könyvkiadót, amely 1992-ben Valhalla Páholyra változtatta a nevét. A szerzőpáros közös munkáiból aztán kifejlődött Gáspár Andrásnak kiemelkedő epikája, a *Tier Nan Gorduin-cíklus*. 1993-ban a Valhalla Páholy gondozásában jelent meg a Gáspár András írásaira épülő szerepjáték, a *M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikái*. 1994-ben ugyancsak ők kezdték meg kiadni a Rúna science fiction és fantasy szerepjáték magazint. Hamar kialakult a kiadó írói csoportja is, amelynek tagjai a Rúna magazinban és a *Legendák és Enigmák* c. antológia-sorozatban jelentették meg a M.A.G.U.S. szerepjátékhoz kapcsolódó íásaikat. Az írói kör tagjai: Csigás Gábor, Galántai János, Galántai Zoltán, Gáspár Péter, Juhász Viktor, Nyulászi Zsolt, dr. Pálinkás Imre, dr. Szalkai László.⁴⁵

Az 1980-as években a fantasy műkedvelői szubkultúra szintjén képviseltette magát. Az 1990-es évek közepére az angolszász fantasy jelentős zsánereit követve elérte, hogy a hazai fantasztikus irodalom megújuljon. A hazai fantasztikus irodalom megújulása a fantasy-t a hazai könyvpiac meghatározó szegmensévé tette. Az évtized második felére megmerevedett, és sajátosan önmagát ismételte. 1992-től megjelent Margaret Weis és Tracy Hickman: *Dragonlance krónikák* c. regényfolyama, aminek következtében a hazai könyvkiadásban hatalmas teret nyert a szerepjáték-irodalom. Fokozatosan meghatározó jelenséggé vált, aminek köszönhetően a köztudatban a fantasy szinonimájának a szerepjátékot tartották. A folyamatot megerősíti, hogy a *Káosz Szava* és *A halál havában* c. regényekre erőteljesen hatott a Dungeons&Dragons szerepjáték. A hatás érződik a két regény köré szerveződő ciklusokon is. A szerepjátékot azért is érdemes megemlíteni, mivel a hazai fantasy irodalom népszerűségét hosszabb távon ez biztosította. A kialakult helyzet szinte kínálta a lehetőséget, hogy új utakat keressenek mind a fantasy irodalom, mind a fantasy szerepjáték terén.

A Beneficium kiadó egyrészt az Ars Magica szerepjáték világán játszódó írásokat tartalmazó antológiák kiadásába fogott, másrészt a Cthulhu-mítoszt előtérbe helyező novelláskötetet adott ki *Dagon árnyai* címmel. 1998-ban a Valhalla Páholy szerkesztőgárdájából kivált Nyulászi Zsolt és dr. Szalkai László, majd megalakították saját kiadójukat, a Nítort, és létrehozták saját szerepjátékukat, a Codex-et. A Cherubion Kiadótól Szélesi Sándor és Fonyódi Tibor távozott, akik a pogány magyar hitvilágra és az Attila-mondakörre építve hozták létre saját fantasy világukat. A

⁴⁵ Uo.

pogány magyar hitvilág elemeiből a Cherubion Kiadón belül Bán János ugyancsak létrehozta saját világát, Kárpáthiát. A Valhalla Páholy 2001-ben megszűnt és a M.A.G.U.S. írások kiadását két kiadó, az Inomi és a Tuan Kiadó vállalta magára. Az Inomi megszűnése után a Delta Vision vette át a helyét, s a Tuan Kiadóval együtt folytatta a M.A.G.U.S. írások kiadását. 2004-ben a Delta Vision, 2005-ben a Roham fantasztikus magazin saját írói műhely szervezésébe kezdett.⁴⁶

4.1.2. Napjainkban

A magyar fantasy irodalom jelenlegi állapotát Villányi Pál és Kleinheincz Csilla helyzetjelentése alapján rekonstruálok, ami elhangzott a 2008. december 13-án megrendezett „Egy Fantasztikus Nap” elnevezésű rendezvényen.⁴⁷ A hazai fantasy piacot néhány kiadó uralja: Delta Vision, Tuan, Szukits, Beholder, Animus. Az elemzésem nagyobb részt az egyik jelentős kiadó, a Delta Vision és az általa felvásárolt Cherubion jelenlegi helyzetét és a jövőre vonatkozó terveit járja körül.

A 2008-as években az tapasztalható, hogy a fantasy hullámvölgybe jutott, miközben a sci-fi csillaga emelkedik. Mélypont érzékelhető a könyvkiadásban is, ahol csak az életképes sorozatok maradnak fenn, mint a M.A.G.U.S., Dragonlance, Forgotten Realms vagy David Gemmell regényei. A híres sci-fi magazin, a Galaktika még továbbra is megtalálható a piacon; a magyar fantasy irodalom számára remek kitörési lehetőségként kínálkozik, hogy a híres magazin reklámozza a legújabb fantasy könyveket. Sajnálatosan erre még nincsen mód. Mindenesetre a fantasy a hullámvölgyből kiemelkedhet; 2009-ben és 2010-ben a kiadók elgondolkozhatnak azon, miként találnak az új sorozatoknak új olvasóközönséget. A kiadó csak akkor maradhat fenn, ha biztosítja a változatosságot. Sok igényt kielégítve széles vásárlóközönséget kötelelt meg, mivel egyetlen réteg nem tud eltartani egy nagy kiadót. A sikeres sorozatok termelte profit támogatja a kevésbé sikeres, de magas minőséggel bíró rétegiadványokat. A változatosság megőrzése érdekében a régi író-gárda megtartása mellett nyitottnak kell lenni az új írói nemzedék előtt. Kleinheincz Csilla szerint a magyar fantasy irodalomban mindig is kevés jó író akadt, ellenben nincs hiány jelentkezőkből.⁴⁸

⁴⁶ Uo.

⁴⁷ Lidércfény Rádió - 4. adás – In.: http://www.szentesinfo.hu/lidercfeny/htmlcikk.php?cikk_id=3763

⁴⁸ Uo.

A fantasy célközönségét nem lehet egyértelműen meghatározni, mivel a fantasy tág irányzatként egyaránt magába foglalja az ifjúsági regények jelentős részét és a felnőtt korosztálynak szóló műveket. A fantasy olvasókat lehetetlen homogén csoportként kezelni. A szerepjáték-irodalomra általában a szerepjátékosok, azonbelül is a fiatal korosztály fogékony. George R. R. Martin, Steven Erikson és David Gemmell könyveit a felnőtt korosztály olvassa szívesen. A fantasztikum eszközeivel filozófiai kérdéseket feszegető *A fantázia mesterei* sorozat már egy szűk réteget kívánt megszólítani – mivel veszteséget termelt, abbahagyták a sorozat további részeinek a megjelentetését. A fantasy irodalom leggyakoribb fogyasztói korban a 10 és 20 év között helyezhetők el. A könyvkiadók szép lassan elmennek a keményfedeles kiadványok irányába, s már a könyvek mellett fantasy képregényeket is kiadnak. A fantasy irodalomba beszivárognak a filmekben és számítógépes játékokban megtalálható klisék. A fordulatok, amik működtek a filmekben és számítógépes játékokban, általában nem hatnak eredetinek a könyvekben. A kiadók a termék népszerűsítése érdekében recenziós példányokat küldenek el a sajtónak, és rendezvényeken vesznek részt. Minimális pénzüsszeget fordítanak a reklámra, mivel a könyvek alacsony profitja nem hozza be a reklám árát. A rendezvények közül a nagy látogatottságúak térülnek meg, amelyek viszont nem, azok csupán protokolláris szerepet töltenek be.

Azt még nem tudta felmérni a Delta Vision, hogy a gazdasági válság milyen károkat okozott a magyar fantasy könyvkiadásban, viszont az nyilvánvaló, hogy szemléletváltásra van szükség. A Cherubion meg fogja szüntetni a 200-300 oldalas regények kiadására hívatott *Osiris Könyvek* sorozatot, mivel veszteséget termelt. A helyzet az, hogy a novellásköteteket továbbra is el tudják adni, viszont a regények már kevésbé fogynak. A Delta Visionnak meg kell választania, hogy mit enged ki a piacra. A Cherubion valószínűleg létre fogja hozni az *Osiris Exkluzív* sorozatot, ami keménykötésben 2-3 regényt fog tartalmazni.

További nehézséget okoz, hogy az átlag magyar olvasó fejében nem szűnt meg az a szűklátókörű sztereotípa, miszerint a magyar fantasy irodalom gyenge, s csupán a külföldi fantasy irodalom jelenti a minőséget. A sztereotípa hatására meg sem adja az esélyt a magyar fantasy szerzők regényeinek és novelláinak. A tendenciák alapján kialakult az a másik általánosító vélekedés is, miszerint a sci-fi szép lassan maga mögé utasítja a fantasy-t. A Tuan Kiadó például rengeteg sci-fi regényt ad ki. Villányi Pál

szerint a fantasy még mindig többet mutat fel, mint a sci-fi, bár hangsúlyozza, hogy ez egyéni vélemény.⁴⁹

A Delta Vision folyamatosan keres tehetségeket, de közben kénytelen bizonyos korlátokat felállítani, bizonyos szűrőt alkalmazni. A fennálló helyzet miatt 2009-ben egy darabig nem is képes új kéziratokat fogadni. Stratégiája szerint a kezdő írók eleinte csupán novellákkal kezdhetnek, és ha az írástechnikájuk fejlődik, akkor ajánlott regényt írniuk. A M.A.G.U.S.-kiadványokat lehet csupán eladni olyan amatőr írókkal, akik még nem kerültek be a köztudatba. Problémát okoz, hogy az íróval nehéz megértetni a kiadói oldalt. Villányi Pál szerint az a művész, aki nem hajlandó kielégíteni a társadalmi igényeket, éhen fog halni.⁵⁰

4.2. A magyar fantasy esztétikája

Végh Dániel *A magyar fantasy-irodalomról* c. tanulmányában két célnak szándékozott megfelelni: egyrészt a kortárs magyar fantasy irodalmat a populáris kultúra markáns szeleteként kívánta bemutatni, másrészt arra a kérdésre kereste a választ, hogy a magyar fantasy a populáris irodalom területéről hogyan mehet át a magas irodalom területére.⁵¹ Tick Péter fantasy-definíciójából indult el, ami a fantasy fogalma alá olyan műveket sorolt, amelyek egy kitalált világ középkori környezetében játszódtak, egy kalandot meséltek el, s amelyekben kötelező elemként szerepelt a mágia és a misztikum. A definíció természetesen nem állja meg teljes mértékben a helyét; például a fantasy műveknek nem kell kimondottan középkori környezetben játszódniuk. (Jó példa erre az urban fantasy, ami onnan kapta a nevét, hogy a történetek modern városi környezetben játszódnak.) Tick Péter és Végh Dániel szerint a definiálás azért is nehéz, mivel a fantasy-t sokan használják a szerepjáték szinonimájaként. Végh Dániel a tanulmányában körülírta az angolszász és magyar fantasy-jelenséget, megvizsgálta a populáris és a magas irodalom összemosódásának különböző kilátásait, s a meghonosodott irodalmi kánonok és a magas irodalomra kialakított elméletek szempontjából értelmezte a periférikus fantasy irodalmat. Az elméleti szövegek, a fantasy regények és a magyar fantasy szubkultúra elemzése során arra a következtetésre jutott, hogy a M.A.G.U.S. irodalmon belül vannak jelen azok a művek, amik irodalmi szempontból elsősorban kiemelkednek a kommerszek közül,

⁴⁹ Uo.

⁵⁰ Uo.

⁵¹ VÉGH Dániel: *A magyar fantasy-irodalomról*; In.: Holmi, Budapest, 2007. szeptember (19. évf.) 9. sz. 1153-1164. o.

azaz a leginkább megközelítik a magas irodalmat. Az alábbi regényeket emelte ki: *Wayne Chapman (Gáspár András) – Karnevál, Csepp és tenger, A halál havában;* *Raoul Renier (Kornya Zsolt) - Acél és Oroszlán;* *Jan van den Boomen (Gáspár Péter) - Morgena Könnyei;* *Dale Avery (Nyulászi Zsolt) – Renegát.* A magyar fantasy esztétikája kapcsán bemutatom az észrevételeit, miközben a saját kritikai meglátásaimat is hozzáfűzöm.

A közhiedelem szerint Tolkien teremtette meg a fantasy irányzatot. Valójában Tolkien az angol irodalomnak egyik zárványába tartozik, amelyet a XIX-XX. század fordulóján néhány klasszika-filológus hozott létre. A fantasy irodalom később sok stíluselemet átvett ebből a zárványból: másodlagos világ, középkorias környezet, archaikus nyelvezet, heroizmus, mágia, szörnyek. Azt sem lehet mondani, hogy Tolkien elődei, E. R. Eddison, Lord Dunsany, William Morris, R. E. Howard és H. P. Lovecraft irodalmi előzmények nélkül jelentek meg írásaikkal. A klasszikus fantasztikum kánonában szereplő írók megelőlegezték a fantasy-t. S bár nem Tolkien teremtette meg az irányzatot, viszont az ő hatására lett népszerű pont abban az időben, amikor a sci-fi az űrprogramok megvalósulása miatt kifulladt. A brit szerző regényei kötelező olvasmánnyá váltak, és rengeteg irodalmár készített róluk tanulmányt. Szövegeit a mítoszteremtés szempontjából vizsgálták, nyelvészeti és mitológiai elemeit boncolgatták, miközben narratológiai elemzésére nem került sor. Tolkien leszögezte, hogy a művei nyelvészeti célból íródtak: a tündenyelvek történetéhez kívánt háttérrel rajzolni. A többi korai fantasy-íróról érdemes megjegyezni, hogy nem nyelvészeti motivációból alkottak, s nem „tünde”-világot hoztak létre. R. E. Howard véres-akciódús történetekkel akarta szórakoztatni az olvasóközönséget, s a műveihez az anyagot az ókori és középkori történetekből merítette. A Conan-sztorik szerzőjének a világképe is erősen különbözött Tolkienétől.⁵²

A világteremtés lényege, hogy a mesélés előtt létre kell hozni egy világot, és azt be kell rendezni az utolsó részletig. A leírások miatt a csodás-fiktív szövegben a realista írástechnika van túlsúlyban. A fikció megtörését nem tűri el a szöveg. Az olvasó a szöveg olvasása, a befogadás közben nem tud elszakadni az általa felhalmozott kulturális, történelmi és földrajzi tudásanyagtól, ami állandó jelleggel befolyásolja az értelemadás folyamatát. A világalkotást egy személy vagy személyek csoportja végzi, így a létrejött világ tulajdonképpen magánmitológiának számít. Az ismeretlen fiktív valóság megjelenítése természetesen nem csupán a fantasy-ra jellemző; megvan a sci-

⁵² Uo. 1153-1154. o.

fiben és a „mágikus realista” szövegekben is. A világteremtés aktusa hiányzik a szerepjátékok szabálygyűjteményeire és alapkönyveire épülő szövegekből. A szerepjátékok a már előzőleg mások által létrehozott világok elemeit felhasználva hoznak létre új történeteket. Végh Dániel a szövegeknek alárendelve kívánta értékelni és átértékelni a fantasy irodalmat és a szerepjátékot.⁵³

A magyar fantasy irodalom a Tolkien-tradíció elemeire épít és a Howard-tradíció ritmusát folytatja. Végh Dániel elemzésre a világok közül Ynevet, a rendszerek közül pedig a M.A.G.U.S.-t választotta. Az Ynevet megteremtő regény Wayne Chapman (Gáspár András és Novák Csanád): *A halál havában* 1990-ben jelent meg. A M.A.G.U.S. szerepjáték-világát leíró első alapkönyvet 1993-ban dobták piacra. A M.A.G.U.S.-regények és antológiák 1994 óta jelennek meg szisztematikusan. Az érdekes az, hogy mind a szerepjátékot, mind az etalonnak nevezhető regényeket egyazon szerzők készítették. A szerzők saját elmondásuk szerint először játszottak, csak aztán írtak. Végh Dániel a magyar fantasy regények klasszikus szerzőinek négy M.A.G.U.S.-íróit nevez meg: Gáspár András (Wayne Chapman), Kornya Zsolt (Raoul Renier), Nyulászi Zsolt (Dale Avery), Gáspár Péter (Jan van den Boomen). Szerinte ők négyen azok, akik minőségileg távol állnak a közhelyes szórakoztató irodalomtól. Kornya Zsolt ellenben nem tartja művészetnek, amit csinál, helyette a „széklábfaragás” jelzővel illeti a tevékenységét.⁵⁴ A tömegtermelő és a művész közé helyezi írói személyét, amit aztán tisztos iparosnak nevez el. Kornya Zsolt öndefiniálásából is jól érezhető, hogy aki a fantasy témájával foglalkozik, mindenképpen szembetalálja magát a populáris és a magas irodalom kettősségével.⁵⁵

A fantasy történeteket gyakran veszik körül szövegelemek, un. paraszövegek: előszók, utószók, mottók, alcímek, függelékek. A M.A.G.U.S. világa ősi, pszeudoközépkori, amelyet teljesen áthat a misztikum, és amelyet az istenek irányítanak. Lakóik emberek, hibrid lények, szellemek, szörnyek, törpék. A tetten érhető hiedelemvilág okkultizmussal és ezotériával van fűszerezve, s távol-keleti, kelta és zsidó alapokra épül. A fiktív világot enciklopédiaszerűen az alapkönyvben írták le, ám a regények önállóan is képesek megértetni az olvasóval, mi miért történik. A regények cselekményvezetése a kommersz műfaji mozokra jellemző narráció szerint épül fel; a narratívát a klasszikusnak nevezhető mesélő szituáció tartja fenn. Az elbeszélői nézőpont gyakran váltakozik: a leírásokat felválthatják a belső monológok és a

⁵³ Uo. 1154-1155. o.

⁵⁴ ÜZSEKA Norbert: *RAOUL RENIER - Interjú a legkiemelkedőbb honi dark fantasy íróval* – In.: <http://weaver.freeweb.hu/publikum/renier.html>

⁵⁵ VÉGH Dániel: *A magyar fantasy-irodalomról*; In.: Holmi, Budapest, 2007. szeptember (19. évf.) 9. sz. 1155. o.

párbeszédek. A szerepjátékban a mesélő feladata a leírás; a szereplők gondolatainak megfogalmazása hiányzik, mivel a játék szempontjából felesleges. A cselekmény általában egy kaland vagy egy küldetés köré épül. In medias res kezdés ritkán fordul elő, általában lineáris a történetvezetés. A főhős a környezetétől elidegenedett, magányos egyéniség; ez az állapot akkor sem változik, ha csapatban végzi a dolgát. A kalandot nem a megoldásért keresi, hanem a személyiségét kívánja általa tökéletesíteni, az identitását kívánja általa megismerni. Általában a fő cél, hogy megtalálja a rendeltetését a világban – ehhez képest a konkrét kalandok másodlagos szerepet töltenek be. A személy, aki iránt szerelmet érez, tragikus sorsra jut: áruló lesz, vagy meghal. A főhős legtöbb esetben meghasonlik küldetésével, meggyűlöli a világot, renegát életmódot folytat, esetleg bukás lesz a sorsa. A regények célja nem az, hogy a szereplők közös erővel győzelmet arassanak; van, amikor a regény azt beszéli el, hogyan buknak el a szereplők. A cselekmény a legtöbb regényben sok szálon fut, de ezek könnyen követhetőek. A kaland sematikus alapstruktúrákból építkezik: jó-rossz, bosszú, cselszövés, párbaj, leszámolás stb. A szöveg nyelvezetének értelmezése nem okoz nehézséget az olvasónak. A világalkotás elemeit nélkülöző regényeket életben tarthatja az, hogy a szöveg önmagában is élvezhető.

A fantasy-ra kimondott kritika egyik leggyakoribb eleme az öncélú erőszak felemlegetése. A M.A.G.U.S-regények hősei ritkán ölnek élvezetből; általában önvédelemből vagy a felette álló sors akaratából gyilkolnak. Nem élvezik az életek kioltását, de rákényszerülnek – ha nem teszik, elpusztulnak. Az alapkönyvek szabályzatában benne található, hogy a hiábavaló öldöklés helytelen. Fontos leszögezni, hogy a fantasy a kanonikus irodalomba nem azért nem kerül be, mert olyat ábrázol, ami a magas irodalomban „tiltott”. Hiszen a kortárs magas irodalom sem ismer tabukat, amikről nem szabad beszélni. A fantasy irodalom termékei és a szerepjátékok köré kialakított fórumokon nem egyszer hangzanak el legitimizációs vágyakat tükröző megnyilvánulások. A fórumok általában azok a virtuális színhelyek, ahol a hivatalos irodalomrendszerbe nem tartozó, saját magukat esztétának nevező személyek hangot adhatnak alulról jövő legitimizációs törekvéseiknek.⁵⁶ Végh Dániel ennek a jelenségnek fontos jelentőséget tulajdonított: *„A fórumlakók érveinek három fő iránya érdemes különösen figyelmünkre és vizsgálendő meg irodalomtudományos módszerekkel: 1. az iskolai oktatás sugallta normatív kánon kérdése; 2. a mára*

⁵⁶ Uo. 1156-1157. o.

klasszikussá érett, ám megszületésükkor szórakoztató, ponyva státusú művek és a kánon mozgása; 3. a fantasztikus irodalom és a fantasy összemosódása.”⁵⁷

Tolkien műveinek a kánonba vétele reményre adott okot, miszerint végre megkezdődött a hivatalos irodalomtudomány és a szórakoztató irodalmak között a közeledés. De ha ez meg is kezdődött, nem mentek végbe forradalmi változások. A magyar fantasy olvasótábora még mindig azon értetlenkedik, hogy bár elismert szépirodalomnak van nyilvántartva Tolkien munkássága, mégis peremterületen helyezkedik el a magyar fantasy. Két tábor alakult ki a kérdéssel kapcsolatban: az egyik követeli, hogy a jobb szerzőkkel foglalkozzon az irodalomtudomány, a másik arra figyelmeztet, hogy az irodalomtudomány csak „megölné” ezeket a műveket, ha „hozzányúlna”. Egyes szakemberek, akik irodalomoktatással foglalkoznak, azt hangoztatják, hogy az irodalomtanításnak nyitottnak kellene lennie a fiatalokat érdeklő művekre. Véleményük szerint kortárs populáris termékeken tökéletesen tanítani lehet irodalomtörténetet, narratológiát, kommunikációelméletet. A húszas években a cselekményes próza háttérbe szorult és a posztmodern próza előtérbe került. Tolkien kanonizálása akár jelzésértékű is lehet, miszerint a cselekményes próza reneszánsza háttérbe szorította a posztmodern prózát.⁵⁸ Az irodalmi paradigmaváltások Végh Dániel szerint az értéktulajdonításban érhetők tetten: „*a korábban magas műfaj popularizálódása epigonizmus, míg a populáris adaptációja eredményeképp létrejövő magas műfaj értékteremtés.*”⁵⁹ A tanulmány szerzője szerint a M.A.G.U.S. epigonizmus-gyanús, mivel egyedi világuk ellenére a Tolkien-tradíció elemeiből táplálkoznak és külföldi mintákat követnek. Az „eredeti” fantasy előzményeinek a kelta eposzok, a spanyol lovagregények és az Artúr-mondakör történetei tekinthetők. Tolkien és kortársai ilyen szövegekkel dolgoztak kutatómunkáik alatt; ezekkel az ősi tekinthető művekkel keltették életre a pszeudoközépkori világot. A fantasy legitimálására a rajongók előszeretettel emlegetnek magas irodalomhoz tartozó szerzőket, akiket az írásmódjuk alapján időnként fantasy szerzőnek is mernek nevezni. Ilyen „fantasy” szerzők Kodolányi János és Gabriel García Márquez. A probléma ezzel a bizonyítási módszerrel az, hogy a felemlített szerzők írásmódja bár közel áll a fantasy-hoz, de nem egyezik vele. A felemlített szerzők irodalmi irányzatba sorolása amúgy is problémás: a „mágikus realizmus” jelzőt alkalmazzák rájuk, ami szintén eléggé vitatható fogalom.

⁵⁷ Uo. 1157. o.

⁵⁸ Uo. 1157-1158.

⁵⁹ Uo. 1158. o.

Végh Dániel értelmezési kiindulópontnak Wolfgang Iser azon elméletét használja, miszerint a szöveg a fikció iránti antropológiai igény játéktere. A fikcióképző aktusok sémái valójában tekinthetők a fantasy szerepjáték pilléreinek is: ezek a verseny, a szerencsejáték, az utánczás, a tudatmódosító játék. A fantasy szövegek így tekinthetők akár a szerepjáték médiumának is, hiszen a szerepjáték nem létezhet az őt megelőző fantasy szöveg nélkül. A szerepjáték a szövegbe írott fiktív játékot valósággá formálja, viszont a fantasy szöveg olvasásához csupán a társas élményt teheti hozzá. Másként mondva: a szöveg olvasásához nem kell a szerepjáték, viszont a szöveg tartalmának eljátszásához kihagyhatatlan. A lényeg az, hogy a világteremtés csak a fantasy regényekben történhet meg. A teremtés után a fantasy világot lehet szabályokkal véglegesen rögzíteni, ezáltal kialakítva a szerepjáték feltételeit, viszont ezzel „meghal” a szöveg. A kalandmodulnak nevezett történetvázlatok szövegei a játéknak alárendelve nélkülözik a világteremtés aktusát, s így csak esztétikai értéket nem tartalmazó epigonok tekinthetők. Végh Dániel szerint Wolfgang Iser elméletéből az következik, hogy a posztmodern gondolkodásban megjelenő játékelmélet egyik speciális megvalósulási formájaként értelmezhető a minőségi fantasy. A fórumokon kifejtett művészelméletek a legitimálás lényeges kritériumának jelölik meg, hogy a fantasy irodalom mögé filozófiai-esztétikai elméletet állítsanak.⁶⁰

A posztmodern esztétika alapja a magas és a tömegkultúra egybeolvadása, a médiaforradalom, a szubkultúrák nyilvánossá válása. A két regiszter szimbiózisára tökéletes példa a M.A.G.U.S. irodalom. Ynevbe mint fikciós univerzumba rengeteg, a fikciót megtörő kulturális elem szivárog be. Az idegen szavakra és a vendégzsövegekre kell itt gondolni, amelyeket a fiktív világot alakító szerzők a magas kultúrából kölcsönöztek. Idetartoznak a deformált nyelvek; a szerzők előszeretettel torzítanak el latin, arab, spanyol, olasz, holland szavakat. Az ynevi „nyelv” egy-egy mondatban, földrajzi névben, személynévben, tárgynévben bukkan elő. Az ynevi „nyelv” nem rendelkezik grammatikával, ellentétben Tolkien tündenyelvével, amit akár a rajongó el is sajátíthat hobbiból. A „nyelvtani kérdések” terén is látszik, hogy a M.A.G.U.S. nem a tolkieni eszméken nyugszik. Mindenesetre Végh Dániel szerint ez Ynev önállóságát rontja. A deformált nyelvek mellett a szerzők előszeretettel kölcsönvesznek lírai alkotásokat a világirodalomból, amiket fiktív szereplőkkel elmondanak. Az *Acél és oroszlán* c. regényben Kornya Zsolt leír egy bárdpárbajt,

⁶⁰ Uo. 1159-1160. o.

amihez felhasznált egy óangol balladát.⁶¹ Gáspár András *Csepp és tenger* c. regényében olvasható egy átalakított Faludy-verssor.⁶²

Végh Dániel végkövetkeztetése az, hogy a magyar fantasy irodalom mint zsáner az epigonizmus miatt nem kerülhet be az irodalmi kánonba. A fórumok és a szubkultúra működésben tartják a magyar fantasy irodalmat, viszont pont ez a környezet akadályozza meg, hogy elhagyja a populáris szintet. A körülötte kialakult marketing az „ismerem, szeretem, megveszem” érzésre megy rá, aminek megvan az a hátulütője, hogy elfojtja a megújulást. Az „ismerem, szeretem, megveszem” hármasa nem engedi érvényesülni azokat a műveket, amik a megszokottól elkívánnak térni. Az is meggondolandó, hogy mely szerzőt és annak mely művét vesszük be az irodalmi kánonba, hiszen jelentős számú szerző alkot, akik csak bizonyos ideig híresek. A tanulmány szerzője nem pesszimista és nem elítélő: a kitörési lehetőségek közül kettőt is említ. Egyrészt Gáspár András *Karnevál* c. regényét, aminek megvan rá az esélye, hogy bekerüljön a magyar irodalom kánonjába; másrészt úgy látja, hogy a magas és populáris irodalom egymás közti érintkezése szempontjából érdemes lenne folytatni a M.A.G.U.S.-regények vizsgálatát.⁶³

Összegzés

A fantasy irodalmat védő esztéták legfőbb törekvése az, hogy az irodalmi irányzatot beemeljék az irodalomtudomány területére. Az elgondolásuk a következő: A tudományban kialakulnak az uralkodó paradigmák, és a kutatások során megjelennek a rivális elméletek is. A régi és új paradigma egy ideig egymás mellett él, aztán a régi paradigma eltűnik, az új paradigma pedig uralkodóvá válik. Az irodalomban ez a paradigma-elmélet úgy néz ki, hogy egymás mellett élnek az 1949-1989 közötti időszakban kialakult irodalmi kánon és paradigma hívei, akik kizárják a sci-fit és a fantasy-t a kánonból, s egy új nemzedék, amely törekszik a sci-fi és a fantasy kánonba való beemelésére. Az irodalmi kánon és paradigma minőségi átalakulása még nem következett be, mivel a folyamat nem kizárólag irodalmi tényezők függvénye, hanem tudomány- és aktuálpolitikai tényezőké is. A fantasy kritikusai az a probléma, hogy nem szeretik az irányzatot, ebből pedig az következik, hogy a fantasy-ról mérvadó ítéletet csupán olyan ember tud mondani, aki szereti az irányzatot. Az akadémiai szempontok nem megfelelőek, ezért új értékelési szempontokat kell létrehozni. A sci-

⁶¹ RENIER, Raoul: *Acél és oroszlán*, Valhalla Páholy, Budapest, 1995.

⁶² CHAPMAN, Wayne Mark: *Csepp és tenger*, Valhalla Holding, Budapest, 1997

⁶³ VÉGH Dániel: *A magyar fantasy-irodalomról*; In.: Holmi, Budapest, 2007. szeptember (19. évf.) 9. sz. 1155. o.

fi és a fantasy tárgyalása már tetten érhető a tudományos közösségekben: szemináriumok, szakdolgozatok és rendezvények foglalkoznak a témával. A folyamatot erősíti a média: a televíziók képernyőjén időnként Rowling- és Tolkien-szakértők jelennek meg. A folyamat másik oldalát tekintve: a régi paradigma hívei kezdenek lassacskán eltűnedezni. A sci-fi és a fantasy kb. 15 éven belül bekerülhet a kánonba, megkezdődhet a tudományos recepciója, ami odáig vezethet, hogy hivatalosan elismerik, mint művészetet.⁶⁴

Most ne menjünk bele abba, hogy az előbb ismertetett elgondolásnak mennyi az igazságtartalma, és hogy mik azok a kijelentések, amikben téved, inkább próbáljuk körvonalazni, hogy a fantasy milyen megítélést is érdemel valójában. Az én határozott véleményem az, hogy a fantasy mai állapota Magyarországon a Kornya Zsolt által használt fogalommal jellemezhető: „széklábfaragás”, másnéven gondos iparosmunka.⁶⁵ A fantasy művek többsége nem tekinthető kimondottan tömegszórakoztatásnak, mivel Magyarországon csupán egy kis réteg olvassa, viszont messze áll a művészettől is, mivel nem felel meg a „magas” irodalommal szemben támasztott elvárásoknak – inkább a köztes állapotban, a „széklábfaragás”-ban helyezkedik el. Ellenben a Végh Dániel által kiemelt M.A.G.U.S.-irodalom, azonbelül is igazán a régi írógárda munkássága közel áll ahhoz, hogy az idők múlásával elfogadják művészetnek.⁶⁶

Ezen a téren a fantasy triviális irodalomnak minősül. A triviális irodalom alkotói nem írnak plágiumokat, és megpróbálnak tartózkodni az epigonizmustól. Gondos mesteremberként tudják használni a kor kifejezés-technikáit, de arra már képtelenek, hogy a megszokott eszközök használata mellett újítsanak is, s egyéni stílusban az utókor által kíváncsian várt mondanivalót közöljék műveikben. Átlagos teljesítményükkel kialakítják azt a közeget, ahol az átlagostól eltérő írói teljesítmény kiemelkedhet. Az irodalmi művek háromosztású értékszemponitú modelljében a triviális irodalom a tömegszórakoztató irodalom és a magas irodalom között helyezkedik el.⁶⁷

A szépirodalom szövegeiben az uralkodó szerepet az esztétikai értékek játsszák. Az a szöveg, amelyben domináns szerepet töltenek be az esztétikai értékek, a

⁶⁴ BÉKA: *Művészet-e?* – 2. – In.: <http://endless.hu/old/?rovat=zona&cikk=muveszet2>

⁶⁵ UZSEKA Norbert: *RAOUL RENIER - Interjú a legkiemelkedőbb honi dark fantasy íróval* – In.: <http://weaver.freeweb.hu/publikum/renier.html>

⁶⁶ VÉGH Dániel: *A magyar fantasy-irodalomról*; In.: Holmi, Budapest, 2007. szeptember (19. évf.) 9. sz. 1153-1164. o.

⁶⁷ ILLÉS: *Művészet-e?* – 3. – In.: <http://endless.hu/old/?rovat=zona&cikk=muveszet3>

szépirodalomba sorolható. Az autonóm művészeti irodalomba azok a művek sorolhatók, amelyben az esztétikai értékek kizárólagos szerepet játszanak, a szórakoztató irodalomba pedig azok a művek sorolhatók, amelyben az esztétikai értékek eszközértékként az érdekesség értékének vannak alárendelve. A szórakoztató irodalomban az esztétikai értékek, mint a szépség és a művészeti igazság, megtalálhatóak, de csak úgy, mint az adott mű érdekességét előidéző eszközök.⁶⁸

Összefoglalva azt mondhatjuk, hogy az igazi kérdés nem az, hogy a fantasy beletartozik-e a művészetbe vagy sem, hanem az, hogy mely fantasy művek viselik magukon az autonóm művészeti irodalom és a szórakoztató irodalom ismérveit.

⁶⁸ Uo.

Bibliográfia

Szakirodalom:

ARATÓ László: *A populáris regiszter az irodalomtanításban* – In.: Irodalomtanítás a harmadik évezredben, Krónika Nova, 2006. 897–903. o.

BÉKA: *Művészet-e?* – 2. – In.: <http://endless.hu/old/?rovat=zona&cikk=muveszet2>

BÍRÓ Szabolcs: *Vallás, misztika, irodalom - Interjú Michael Mansfielddel* – In.: www.napvilag.net/irodalom/20090123/vallas_misztika_irodalom_interju_michael_mansfielddel - 49k

BOKODY Péter: *Szerepjáték és fantasy*, Holmi, 2002/10, 1299–1307.

BUJDOSÓ ANGÉLA Éva: *A SZEREPJÁTÉKRÓL OBJEKTÍVAN - Tényfeltáró beszélgetések hozzáértőkkel* – In.: <http://www.math.bme.hu/~pvarhe/rpg/szj.html>

CORTÁZAR, Julio: *A fantasztikumról* – In.: Nagyvilág, XXXVII. évf. 8. sz. 1993. augusztus. 858-861. o.

DALLOS Edina: *Funkciók, intenciók és attribútumok (Homage á Propp)*, Palimpszeszt, Budapest, 2005. Március, 22. szám

HEMRIK Orsolya: *Olvasó a világok határán (Michael Ende: A Végtelen Történet)*, Palimpszeszt, Budapest, 2005. Március, 22. szám

HERMANN Zoltán: *A FANTASZTIKUM FIGURATIVITÁSA - Puskin: A pikk dáma*, Palimpszeszt, Budapest, 2005. Március, 22. szám

ILLÉS: *Művészet-e?* — 3. – In.: <http://endless.hu/old/?rovat=zona&cikk=muveszet3>

JUZA Katalin: *A fantasy szerepjáték pszichológiai vonatkozásai* – In.: <http://www.math.bme.hu/~pvarhe/rpg/cc/>

KORNYA Zsolt: *A képzelet egy másik világa. Amit a fantasyról tudni illik*, Metamorf 3. Váci Mihály Megyei és Városi Művelődési Központ, Nyíregyháza, 1988. 14.-18. o.

KORNYA Zsolt: *Röviden a fantasyról*, Helios 1. 1988. 29-30. o.

KÖRMENDI Csaba: *A magyar szerepjátékos nyelv* – In.: <http://www.rpg.hu/iras/mutat.php?cid=4661>

MAÁR Judit: *A fantasztikus irodalom*, Osiris, Budapest, 2001.

MAKSA Gyula: *Elbeszélések a bizonytalanságról (Maár Judit: A fantasztikus irodalom)*, Alföld, 2002, 53. évf. 8. sz.

OROSZ Magdolna: *Fantasztikus metaforák - metaforikus fantasztikum*, Világosság, 2006/8–9–10. 145-155.

PAVLOVIĆ, Miodrag: *A fantasztikum kérdéséhez* – In.: Jelenkor, 1991/6. sz. 529-532. o.

RAMPION: *A (nyugati) fantasztikum alkonya* – In.: <http://www.endless.hu/?p=763>

RAMPION: *Ábrázolás és mesélés* – In.: <http://endless.hu/old/?rovat=zona&cikk=abmesh>

RAMPION: *Művészet-e?* – In.: http://www.endless.hu/old/?rovat=zona&cikk=muveszet_long

SÁRAI SZABÓ Linda: *A látás képessége és antropológiája - E. T. A. Hoffmann A homokember című novellájának elemzése*, Palimpszeszt, Budapest, 2005. Március, 22. szám

SCHULZ, Bruno: *A valóság mitizálása* - In: Fahajas boltok; Jelenkor, Pécs, 1998. 361-363. o.

SOHÁR Anikó: *Importált kulturális javak: a populáris műfajok fordítása* – In.: Modern Filológiai Közlemények; 2000. II. évf., 1. szám 5-13. o.

STEMLER Miklós: *A világteremtés poétikája*, Prae, 2003/1.

STÖRIG, Hans Joachim: *A filozófia világtörténete*, Helikon Kiadó, 2005.

TAKÁCS Miklós: *Hiszi a sci-fit*, - In.: <http://www.ujkonyvpiac.hu/print.asp?id=3149>

TELEK Balázs: *A VÁMPÍRMÍTOSZ NAPJAINKBAN (kis vámpír-kompendium)*, Palimpszeszt, Budapest, 2005. Március, 22. szám

TICK Péter: *Zsáner fantasy Magyarországon* – In.: http://roham.hu/2006_2.html

TODOROV, Tzvetan: *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*, Napvilág Kiadó, 2002. 170. o.

UZSEKA Norbert: *RAOUL RENIER - Interjú a legkiemelkedőbb honi dark fantasy íróval* – In.: <http://weaver.freeweb.hu/publikum/renier.html>

ÚJLAKI Tamás: *Interjú Eric Muldoommal, és az Ammerúnia Műhely tagjaival* – In.: <http://www.fantasy.hu/index.php?modul=cikk&mod=mutat&kezdes=0&id=606>

VARJU Zsuzsanna: *A fantasy Magyarországon* - In.: Könyv és nevelés, 1999. (1. évf.) 1. sz. 23. o.

VÉGH Dániel: *A magyar fantasy-irodalomról* - In.: Holmi, Budapest, 2007. szeptember (19. évf.) 9. sz. 1153-1164. o.

VIZELI Gábor: *A szerepjáték hatásai a személyiségre* – In.: <http://www.rpg.hu/iras/mutat.php?cid=2091>

Regények:

CHAPMAN, Wayne Mark: *Csepp és tenger*, Valhalla Holding, Budapest, 1997

KNIGHT, Robert: *Holdfénytolvaj*, Cherubion, Debrecen, 1994. 187. o.

RENIER, Raoul: *Acél és oroszlán*, Valhalla Páholy, Budapest, 1995.

Egyéb felhasznált anyagok:

- Weboldal: <http://fantasykonyvek.atw.hu/>

- www.fantasycentrum.hu

- Hanganyag: Lidércfény Rádió - 4. adás – In.: http://www.szentesinfo.hu/lidercfeny/htmlcikk.php?cikk_id=3763