

Annona Nova

2009

A Kerényi Károly Szakkollégium évkönyve

Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar
Kerényi Károly Szakkollégium
Pécs, 2010

Köszönjük a tanulmányokat lektoráló oktatók és kutatók lelkiismeretes munkáját.

A kötet megjelenését támogatta:

PTE EHÖK



Pécsi Bölcsész



ISSN: 2061-4926

Felelős kiadó: Bagi Zsolt

Felelős szerkesztők: Vörös Dóra, Major Zoltán, Vörös Zoltán

Borítóterv: Vörös Dóra, Glied Viktor

Borítófotó: Bakos Brigitta

© A szerzők, 2009

© A szerkesztők, 2009

Minden jog fenntartva.

Tartalom

<i>Bagi Zsolt</i> Előszó	7
Theoria – Megismerés és tudás	
<i>Forgács Gábor</i> Konvenció és anti-konvencionalizmus: Davidson értelmezés-elmélete	11
<i>Szendrő Júlia Eszter</i> A szükségszerűség fogalma Wittgensteinnél	35
<i>Rohácsi Dávid</i> A különböző társadalmak közötti morális ellentétek anti-realista -konstruktivista magyarázata	51
Praxis – Társadalom és művészet	
<i>Erdős Zoltán</i> Kapitalizmus és etika a modernitás kultúrájában	73
<i>Galambos Attila</i> A globalizáció okozta problémák iránti érzékenyítés fogalmának pedagógiai vizsgálata	85
<i>Gyöngyösi Katalin</i> Többnyelvűség ma, holnap. Svájci nyelvpolitika a XXI. század fordulóján	121
<i>Horváth Norbert</i> A Csernobil jelenség 23 évvel a katasztrófa után	157
<i>Szigeti Eszter</i> „Bela Lugosi’s Dead”	173
Hermeneia – Értelmezés és megértés	
<i>Makk Krisztina</i> A művészet léte vagy a lét művészete? – Heidegger művészetfelfogása	193

Major Zoltán	
A „blaxploitation” film: afroamerikai identitás filmen az 1970-es években, a műfaj társadalmi-filmtörténeti előzményei és hatása	215
Mateisz Martin	
Temetővirágok avagy a zombifilm története és társadalomkritikai kontextusai	249
Garami András	
Mitikus idő és mitikus szövegek fantasy regényekben	281
Somfai Katalin	
A Szkhárosi Horvát András műveiben megjelenő szentkultusról	297
A Kerényi Károly Szakkollégium tagjainak OTDK-n és KTDK-n elért helyezései, különdíjai	313

Mitikus idő és mitikus szövegek fantasy regényekben¹

KÉSZÍTETTE: GARAMI ANDRÁS

Tanulmányomban a fantasy műfajt és írásmódot a mítoszok temporalitása és a narratívák mitikus világképe, mitológiaépítése felől közelítem meg. A műfajjal kapcsolatos – a címben is megjelenő – általánosítást azonban mindjárt az elején fel kell oldanom, mivel a következőkben konkrétan két regényciklust vizsgálok: J. R. R. Tolkien regényeit, valamint Margaret Weis és Tracy Hickman *Dragonlance* (Sárkánydárda)-történeteit. A tanulmány elején a fantasy meghatározására teszek kísérletet két alapvető értelmezés (Louis Vax és Tzvetan Todorov elmélete) alapján. A műfaj jellegzetes vonásainak (kliséinek) kiemelése mellett azt igyekszem bemutatni, hogy a vizsgált regényekben kirajzolódó hasonló világkonstrukciók miképpen folytatnak párbeszédet egymással és a mítoszokkal, mitológiákkal kapcsolatos hagyományos elképzeléseinkkel, fogalmainkkal (mint például vallás és mágia kérdéseivel, az eredetmagyarázatokkal, a természetfeletti és csodás lények létezésével).

KÍSÉRLET A FANTASY MŰFAJI MEGHATÁROZÁSÁRA

A fantasy meghatározásakor a legelső probléma a különbségtétel a fantasy és a fantasztikus irodalom között. A hétköznapi szóhasználatban a kettő könnyen összekeverhető, már csak hangzásbeli hasonlóságuk miatt is. Ha azonban utánagondolunk ezeknek a műfajmegjelöléseknek, és elővesszük a fantasztikus irodalom magyarul is hozzáférhető elméleti irodalmát (elsősorban Tzvetan Todorov alapvető művét, a *Bevezetés a fantasztikus irodalomba* című kötetet, vagy az erre több ponton reflektáló magyar munkát, Maár Judit *A fantasztikus irodalom* című könyvét),² akkor valamelyest kirajzolódik, miben áll a két kategória különbsége.

¹ Jelen tanulmány a Kerényi Károly Szakkollégiumban 2004/2005-ös tanévben kutatott témám bővített, átdolgozott változata, melynek elkészüléséhez itt szeretnék köszönetet mondani akkori szakkollégista társaimnak és vezető tanárunknak konstruktív ötleteikért és javaslataikért.

² Megemlíteném még a 2007-ben megjelent *Idegen univerzumok* című kötet is, melynek tanulmányai a fantasztikus irodalom, a science fiction és a cyberpunk műfaji jellegzetességeit és elméleti megközelítéseit járják körül. H. NAGY, 2007.

A fantasztikus irodalom meghatározásai közül két fő elméletet emelek ki. Louis Vax 1960-ban írt, *A fantasztikus művészet és irodalom* című könyvében arra a megállapításra jut, hogy ez a műfaj önmagában nem határozható meg, ezért más műfajokkal szembeállítva vagy összehasonlítva definiálja.³ A könyv bevezetője tizenkét kategóriát sorol fel, és ezekhez viszonyítva, a különbségekre rámutatva határozza meg a fantasztikus irodalmat.⁴ E tizenkét kategória a következő: csodás, népi babona, költészet, borzalmas és rémítő, detektívregény, tragikum, humoros, utópia, allegória és mese, okkultizmus, pszichiátria és pszichoanalízis, metapszichológia. Vax megközelítése szemantikai jellegű, a fantasztikumot tartalma szempontjából vizsgálta. Arra mutatott rá, hogy a fantasztikus irodalom tágabb összefüggésrendszerben értelmezhető, valamint arra, hogy a fantasztikum fogalma nem csak irodalmi jelenségeket takar. Definíciója alapján a fantasztikus történet kezdete mindig a hétköznapok világában játszódik, és ezt a megszokott rendet borítja fel valami titokzatos, érthetetlen esemény, ami szokatlansága miatt félelmet kelt. Egyes elméletek éppen a félelmet tekintik a fantasztikus irodalom legfontosabb sajátságának. E meghatározás fő képviselője Howard Phillips Lovecraft, aki *Természetfeletti horror az irodalomban* című 1945-ös munkájában megállapította, hogy a fantasztikum nem az egyes művekben jelenik meg, hanem az olvasóban, aki ilyenkor félelmet érez.

A másik elmélet Tzvetan Todorové, aki az 1970-es *Bevezetés a fantasztikus irodalomba* című művében strukturalista-szemiotikai eszközökkel közelít a témához. Konceptiójának lényege, hogy a fantasztikumot nehezen megragadható, átmeneti jelenségnek tartja. Szerinte a fantasztikum nem tekinthető önálló műfajnak, hanem két másik műfaj, a csodás és a különös határán helyezkedik el. Ha ezek közül valamelyik irányába elmozdulás történik, akkor a fantasztikum megszűnik létezni. Todorov fő jellemzőként az elbizonytalanodást, a megszokottól eltérő jelenségekre való rácsodálkozást emeli ki, hiszen ő a fantasztikus irodalom címkéjét azokra a művekre tartja fenn, melyekben az olvasóéhoz hasonló, reális világok kerülnek bemutatásra, melyekben egyik pillanatról a másikra valami megmagyarázhatatlan történik. „Egy olyan világban, mely nagyon is a miénk, amelyet ismerünk, melyben sem ördögök, sem szilfidek, sem vámpírok nem léteznek, bekövetkezik egy olyan esemény, melyet nem tudunk megmagyarázni e jól ismert

³ Forrás: Maár, 2001: 15.

⁴ Maár, 2001: 15.

világ törvényeivel. Az esemény észlelőjének két lehetséges megoldás közül kell választania. Az ördög vagy képzelődés, képzelt lény – vagy valóban létezik, éppúgy, mint a többi élőlény, csak éppen ritkán találkozunk vele. *A fantasztikum e bizonytalanság idejét tölti ki?*⁵

Todorov a csodás és a különös könnyebb meghatározása érdekében bevezet négy terminust, melyek e két kategória és a fantasztikus találkozásából létrejövő alműfajok. Az első, a *fantasztikus-különös* jelöli azokat a műveket, melyekben a történet során a kezdetben természetfelettinek tűnő események végül racionális magyarázatot nyernek. A *tiszta különös* kategóriájában a különleges, megdöbbentő eseményekre biztos magyarázatok adhatók a józan ész szabályai szerint. A *fantasztikus-csodás* áll Todorov szerint a legközelebb a tiszta fantasztikumhoz, mivel ide olyan történetek tartoznak, melyek kezdetben fantasztikusnak tűnnek, végül azonban a természetfölötti elfogadásával fejeződnek be. A *tiszta csodásnak* nincsenek pontos határai, mivel ezekben a történetekben a természetfeletti események nem bizonytalanítják el sem a szereplőket, sem az olvasót. Ezt az alműfajt Todorov a meséhez hasonlítja.

A fantasztikus irodalom felől több irányból is megközelíthetjük a fantasy műfajt, illetve írásmódot. Egyrészt a fantasyre nem alkalmazható egyértelműen egyik fenti meghatározás, kategória sem, hiszen a fantasy regények többségében nem az olvasóéhoz hasonló, hétköznapi világ találkozik váratlanul a természetfelettiel, hanem önálló, saját törvényekkel és történettel (történelemmel, mitológiával, kultúrákkal stb.) rendelkező világok kerülnek bemutatásra, melyekben az általunk természetfelettinek tekintett hatalmak megjelenése mindennapos eseménynek számít. Számos esetben azonban mégis érdemes összekapcsolni a fantasyt és a fantasztikus irodalmat. Ha *A Gyűrűk Ura* Tolkien általi műfajmegjelöléséből indulunk ki (vagy a magyar fordító, Göncz Árpád meghatározásából), akkor a szöveg tündérmeseként is értelmezhető. Christie Brooke-Rose 1981-es *A Rhetoric of Unreal* című művében *A Gyűrűk Urát* ennek megfelelően a todorovi tisztán csodás műfajába sorolja be.⁶ A regényszövegen belül azonban a fantasztikus-csodás kategóriája is értelmezhetővé válik, ha arra gondolunk, hogy a prológusban, illetve a történet legelején a hobbitok egy teljesen hétköznapi világban élik mindennapjaikat, és ezt a rendet az Egy Gyűrű felbukkaná-

⁵ Todorov, 2002: 25. (kiemelés tőlem – G. A.)

⁶ Említi: STEMLER, 2003: 5–6.

sa, pontosabban valódi hatalmának felfedése borítja fel.⁷ Ennek hatására a hobbitok az olvasóval együtt felismerik, hogy a kezdeti különös események értelmet kapnak a Megyén kívüli világ története és éppen zajló eseményeinek megismerése által. Az értelemadás a regényben Gandalf feladata, aki – mivel maga is mágus – szintén a hobbitok számára addig jobbra ismeretlen (természetfeletti) világ képviselője, így nem is adhat tulajdonképeni racionális magyarázatot.

A FANTASY-KLISÉK

A fantasy irodalom tömegkultúrához tartozása érdekes, ellentmondásos helyzetet rejt magában, hiszen bár populárisnak, lektűr-jellegűnek tekinthető az ide sorolt színvonalatlan regények tömegtermelése miatt, mégis egy szűk szubkultúra jelenti az állandó olvasótáborát. A fantasy szubkulturális vonásaira jellemző, hogy többnyire különböző kitalált világokon alapuló szerepjátékokhoz köthető. A fantasy szerepjátékok közül kiemelendő az egyik legrégebbi, a *D&D (Dungeons and Dragons, 1974.)*, az ennek továbbfejlesztéséből készült *AD&D (Advanced Dungeons and Dragons, 1977.)* vagy a magyar fejlesztésű *M.A.G.U.S., avagy a Kalandorok Krónikái* (Valhalla Páholy, Bp. 1993). Bokody Péter szerint a fantasy tehát „kétségkívül rétegjelenség, jobbra fiatalok (fiúk) között örvend nagy népszerűségnek, az olyan zártabb baráti körökben, amelyek elfogadták az időtöltésnek ezt a módját”.⁸ A fantasy persze manapság egyre ismertebbé válik, hiszen a J. R. R. Tolkien 1954-55-ben megjelent *A Gyűrűk Ura* című regénytrilógiájából 2001-ben, Peter Jackson által rendezett film nagy sikere egyre több érdeklődőt vezet a műfajhoz.

A fantasy műfajt hagyományosan Tolkien fentebb már említett regényének a megszületésétől szokás eredeztetni; számos megközelítés szerint a későbbi művek tulajdonképpen *A Gyűrűk Ura* újra-, illetve átírásának tekinthetők. A fantasy világok ez alapján *középkori* jelleget öltenek magukra,

⁷ Zsákos Frodó küldetése elvállalásakor így beszél múltáról és jövőről, az otthon nyugalmáról és az idegen vidék veszélyeiről: „Persze néha nekem is megfordult a fejemben, hogy jó lenne elmenni, de ezt inkább csak afféle vakációnak képzeltem, a Bilbóéhoz hasonló kalandozásnak, ami talán jobban is végződik az övénél, nyugalomban. De a mostani elmenetel száműzetést jelentene, menekülést a veszélytől újabb veszélyek felé, amiket magamhoz vonzanék. És gondolom, egyedül kell mennem, ha az a célom, hogy teljesítsem a feladatomat, és megmentsem a Megyét. De nagyon kicsinek, elhagyatottnak érzem magam... szóval, el vagyok keseredve. Az Ellenség erős és félelmetes.” TOLKIEN, 2002: 85.

⁸ BOKODY, 2002: 1299.

ahol mindennapi használatú a *mágia*, szereplői sorában pedig képzeletbeli csodás lényeket, illetve létező, valódi mitológiák jellemző alakjait találhatjuk. Így például az északi mitológiákban gyakran szereplő *trollok*, *törpék*, az angolszász és ír mítoszokban szereplő *tündérek*, *elfek* vagy a világ legtöbb népének hagyományos világképében megtalálható *sárkányok* említettek a fantasy regények állandó szereplőiként.

A fantasy műfaj számos altípusa közül kettőt emelnék ki, melyek egymástól jól elkülöníthetőek: a *heroic* és a *dark* fantasyt. H. Nagy Péter értelmezésében⁹ a heroic fantasy az autonóm világok történetének kiépítésén alapszik, míg a dark fantasy a párhuzamos vagy módosított világok egymásra hatását tematizálja. A *Gyűrűk Ura* és a *Sárkánydárda*-történetek ennek megfelelően a heroic fantasy kategóriájába tartoznak, hiszen az általam vizsgált regények legkiemelkedőbb sajátossága, hogy olyan komplex világban játszódnak, melyeknek meg van a maguk jól dokumentált és részletes történelme, amelyre a művek folyamatosan reflektálnak is.

Egyes radikális meghatározások szerint a fantasy „menekülési irodalomnak” is tekinthető, mivel olvasásakor rajongói a saját világuk értéktelenségétől elfordulva klasszikus, „lovagi” erényeket keresnek a fantasy történetekben (pl. hősiesség, bajtársiasság).¹⁰ Ezek a megközelítések tehát – talán kissé meglepő módon – alkalmasak arra, hogy a fantasy rajongók képzelt világok értékrendje és törvényei felől bírálják és támadják saját világuk fel-tételezett hibáit.

A fentiekhez képest értelmezésemben a fantasy szövegeket a mítoszokhoz, a mitikus szövegekhez hasonlóként kezelem. Párhuzam vonható ugyanis egyrészt a szövegek jellege, sémái és elemei alapján. Másrészt a történetek zárata felől olvasva maguk a történetek is mitizálódnak, és beépülnek abba a nagyon komplex hagyományba, amelyre mindvégig reflektáltak. E szempontok alapján vizsgálom meg Tolkien Középfölde-regényeit (*A Gyűrűk Urá-t* és *A Szilmarilok-at*), valamint Margaret Weis és Tracy Hickman *Sárkánydárda*-történeteit (*a Dragonlance Krónikák* és *a Dragonlance Legendák* köteteit).

Tolkien nyelvészprofesszorként eredetileg egy fiktív nyelv, a tündék nyelvének megteremtésén dolgozott, s csak emiatt kezdte el kidolgozni a nyelvet használó nép kultúráját és történetét, melyből idővel megszületett *Középfölde* világa. A regény ezáltal nem szakítható el a körülötte létező töb-

⁹ H. NAGY, 2003: 23.

¹⁰ FAZEKAS, é.n.

bi szövegtől, többek közt a magyarul *A babó* címmel megjelent regénytől, *A Szilmarilok*-tól, illetve *Az elveszett mesék könyvé*-től, mivel ezek *A Gyűrűk Ura*-történet előzményeit alkotják, s ezek eseményeire a regény állandó utalásokat tesz.¹¹ Maga Tolkien is megjegyzi egy helyütt: „Az azt hiszem, *A Gyűrűk Ura* varázsa abban rejlik, hogy a háttérben időnként feltűnik a történelem egy-egy darabkája; olyasmi ez, mint amikor egy messzi szigetet vagy egy távoli város tornyát pillantjuk meg, amint egy pillanatra kivillan a ködből. Ha elérjük, oda a varázslat – hacsak nincsenek a távolban további elérhetetlen tájak.”¹²

Hasonló komplexitás jellemző a *Dragonlance*-történetekre is. A Margaret Weis–Tracy Hickman szerzőpárost az AD&D szerepjáték fejlesztői kérték fel, hogy dolgozzanak ki a játék számára egy világot, és írjanak hozzá egy alapregényt. A ’80-as évek elején indult történetfolyam alapján egyre határozottabb kép alakult ki a *Krynn* nevű világról, melynek történelme folyamatosan átszötte a regénytrilógiát, illetve előzményeit.

Stemler Miklós *A világtéremetés poétikája* című tanulmányában szintén *A Gyűrűk Ura*-trilógia és a hozzá szorosan kapcsolódó szövegekörpusz többi tagjának narratív felépítésével foglalkozik. Christie Brooke-Rose már említett értelmezéséből átveszi a *megatextus* fogalmát, mely „az a kulturális, történelmi, földrajzi tudásanyag, amelyre az olvasónak folyamatosan reflektálnia kell a befogadás folyamán, és amely folyamatosan befolyásolja az értelemadás aktusát”.¹³ Szerinte a trilógia emiatt nyitott szövegnek tekinthető, mely állandó párbeszédhelyzetben áll más szövegekkel, ami miatt a befogadó nagy fokú aktivitását igényli az utalások dekódolása során.

A fent vázolt fantasy világoknak tehát pontosan megrajzolható a történeti íve, eredetüktől a fennállásukon át egészen a bukásukig. A szövegek általában az éppen fennálló rend virágzása idején indulnak, melynek eredetéről utalásokból tudunk. A történetek folyamán azonban a rend valamilyen külső tényező hatására felborul, és a világ gyökeresen megváltozik. Ez az erőteljes változás az átlagos, különleges képességekkel nem rendelkező emberek előtérbe kerülését eredményezi: már nem mágusok, tündék, sárkányok

¹¹ *A The hobbit* című, eredetileg 1937-ben megjelent regény magyarul először *A babó* címmel jelent meg 1975-ben, majd *A Gyűrűk Urában* és Tolkien más műveiben szereplő nevek alapján 2006-ban készült el a mű kritikai kiadása, immár *A hobbit* címmel. Az említett regények mellett magyarul olvasható az 1995-ös *A Gyűrű keresése*, az 1996-ban, két kötetben kiadott *Az elveszett mesék könyve*, a 2008-as *Húrin gyermekei*.

¹² J. R. R. Tolkien gondolata a Koltai Gábor fordító által írt Utószóban. TOLKIEN, 1997: 333.

¹³ STEMLER, 2003: 7.

népesítik be a különböző világokat, hanem egyszerű, hétköznapi emberek. Ezek a megváltozott világok már a sajátunkhoz hasonló jellemzőkkel rendelkeznek, így a korábbi csodás világokat akár saját, mitikus történelmünk analógiájaként is értelmezhetjük.

A fantasztikus világok fejlődésének történeti ívét azért tartom kiemelkedően érdekesnek és elemzésre érdemesnek, mert – mint már fentebb utaltam erre – bukásuk egyfajta letisztult, „normális”, „földi” világot eredményez. Ennek hatására a történetek folytathatósága is bizonytalanná vagy inkább lehetetlenné válik, hiszen a fantasztikus művek vonzereje éppen az átlagos-tól eltérő környezetben és cselekményben rejlik.

A következőkben a fent említett regényekben megjelenő időbeliséget vizsgálom, kiemelve olyan szereplőket, tárgyakat vagy momentumokat, melyek alapján az idő, a múlt – jelen – jövő hármasa megragadható és értelmezhető. E kérdések nyomán igyekszem bizonyítani e fantasy szövegek mitikus jegyeit, mitológiaalkotását.

A KÉT REGÉNYCIKLUS, MINT MITIKUS SZÖVEG

Első pillantásra talán merész analógiát feltételezni mítoszok és fantasy történetek között. A görög *mythos* szó etimológiája már közeledést mutathat, hiszen a kifejezés eredetileg mesét jelentett. Alekszej Loszev ezt az irányt radikálisan felülbírálja, amikor egyértelmű elhatárolódások sorával igyekszik rávilágítani a mítosz elfogadottnak tűnő jegyeinek bizonytalanságára.¹⁴ A mítosz eszerint – többek közt – nem kitaláció, nem fikció, nem fantazmagória, nem ideális létezés, nem tudományos vagy primitív tudományos és nem metafizikai konstrukció. Bár „első pillantásra úgy tűnhet, hogy ha egyszer a mitikus valóság *mesés*, nem reális, túlvilági valóság, akkor nem is lehet másként, csak úgy, hogy a mitológia és a metafizika azonosak. Valójában az efféle azonosítás megint csak nem a mitikus valóságnak, mint olyannak a leírása, hanem egészen sajátos, más jellegű szempontoknak a bevonása. A mítosz mese. De *kinek* mese? Annak, aki maga is mitikus szubjektum és ebben a mítoszban él? Szó sem lehet róla.”¹⁵

G. S. Kirk nyomán azt tapasztalhatjuk, hogy a mítoszokkal foglalkozó elméletek többsége két alapvető, de gyenge lábakon álló érv alapján épül fel. Egyrészt úgy látják, hogy minden mítosz istenekről szól, vagy valamilyen kultusból származik, másrészt pedig e szövegek vagy eltérnek mindenben

¹⁴ LOSZEV, 2000. 9–209.

¹⁵ Uo. 40–41.

a népmeséktől, vagy éppen semmilyen érdemi különbség nem található közöttük.¹⁶ A mítoszdefiníciók terén Jeleazar Meletyinszkij is egy dichotómiára hívja fel a figyelmet. Szerinte az egyik csoportba azok a meghatározások tartoznak, amelyek a mítoszra, mint fantasztikus világelképzelésre tekintenek, míg a másik csoport a mítoszt elbeszélésnek tartja, mely az istenek és héroszok tetteit meséli el.¹⁷ A mitikus idő kapcsán megkülönbözteti a *szakrális előidőt* és az *empirikus időt*, kijelentve: a mítosz „a dolgok lényegét azok genezisével azonosítja: egy dolog felépítésének megmagyarázása nem egyéb, mint készítési módjának elbeszélése; *a környező világ leírása nem más, mint teremtéstörténetének elmondása.*”¹⁸ E ponton állapíthatjuk meg a mítoszok és a fantasy regények találkozási pontját, hiszen az általam vizsgált szövegek esetében egyértelmű analógia fedezhető fel szövegteremtés és világteremtés között: a narráció előrehaladtával egyre több információ kerül a birtokunkba az olvasott világ múltjáról, történeteiről, ezáltal pedig egyre élesebben rajzolódnak ki előttünk e világ körvonalai, sajátosságai. Northrop Frye a mítoszok és az archetipikus szimbólumok háromféle rendszerét különbözteti meg: az „átvitt értelmű” mítoszt, illetve a romantikus és realista tendenciákat. Az elsőről mondja azt, hogy „általában istenekkel vagy démonokkal foglalkozik, és totális metaforikus azonosságú, de két egymással kontrasztban álló világ formáját ölti. Az egyik kívánatos, a másik nem. Ezeket a világokat rendszerint az ilyen irodalommal egykorú vallások egzisztenciális mennyével és poklával tekintik azonosnak. Mi a metaforikus szervezésnek ezt a két formáját apokaliptikusnak, illetve démonikusnak hívjuk.”¹⁹ A vizsgált világokban szintén fennáll e két sféra szembenállása, és ehhez illeszkedve kiemelt a vallás (és a mágia) szerepe. A mitikus párhuzamok során azonban először a mitikus időt, a múltat vizsgáljuk meg.

Az elemzett regényekben a múlt irányába történő állandó visszatekintés legtöbbször egy erre specializált szereplő szövegeiben jelenik meg. *A Gyűrűk Ura* esetében a legnagyobb tudással rendelkező karakterek az ún. istarok, azaz a mágusok (a regényben a Fehér Szarumán és a Szürke, majd a Fehér Gandalf képviselik a mágusok rendjét). Maga a tünde istar szó is azt jelenti, hogy az illető egy rend tagja, amely roppant tudást halmozott fel a világ történetéről és természetéről. Tolkien szövegeiből az is kiderül,

¹⁶ KIRK, 1993: 26.

¹⁷ MELETYINSZKIJ, 1985: 220.

¹⁸ Uo. 221. (Kiemelés tőlem – G. A.)

¹⁹ FRYE, 1998: 120.

hogy ezek az alakok halhatatlanok, és a valák, vagyis az istenek küldötteiként érkeztek Középföldre, hogy egységet teremtsenek a tündék és az emberek között a gonosz elleni harcban. Gandalfhoz ennek megfelelően a bölcs tanácsadó szerepköre illeszthető, hiszen a fenti célnak megfelelően arra használja fel tudását és széles körű emlékeit, hogy segítse a történet többi szereplőjét küldetésük teljesítésében. Ő beszéli el például a főszereplőnek, Frodónak az Egy Gyűrű történetét is, melyet a történet során el kell pusztítani.²⁰ Azonban nem csak az ilyen típusú, hosszabb monológjaiban tér ki az elmúlt idők eseményeire, hanem beszédére általánosan jellemző a visszatekintés.

A Középfölde múltjára történő utalás a szövegben megjelenő fiktív krónikákban, történeti feljegyzésekben is megjelenik. Ezekből *A Gyűrűk Ura* prologusa szerint maga a regénytrilógia is sokat merített: „A mi elbeszélésünk, amely a Harmadkor végéről szól, jórészt a Nyugatvégi Piros Könyvből meríti anyagát. (...) Eredetileg Bilbó magánnaplója volt, amit magával vitt Völgyzugolyba. A Megyébe Frodó hozta vissza, sok különálló jegyzetlappal együtt.”²¹

A Sárkányárda-történetekben az első regény egy olyan versbetéttel kezdődik, amely prologusként megelőlegezi a múlt feltárását, amire a regényszövegben kerül sor. Már a vers kezdő sorai felvetik a jelenből való visszatekintés nehézségeit, utalva az ehhez szükséges források hiányára:

„Halld a bölcs dalát, mely úgy árad, mint égi eső s a könny, lemosva az éveket s a port a Sárkányárda Nagy Mondájának történeteiről. Mert a messze múltban, melyről nem maradt szó, sem emlék, a világ első ifjúkorában, mikor három hold kelt fel az erdő belsejéből, nagy és rettenetes sárkányok háborúztak ebben a krynni világban.”²²

²⁰ „Hja, ennek hosszú sora van – mondta Gandalf. – A história még a Sötét Esztendőkből kezdődik, amikre már csak a hagyomány őrei emlékeznek. Ha az egész el akarnám mesélni, itt ülhetnék, amíg a tavaszról semmi se marad, és beköszönt a tél. De tegnap este már beszéltem Nagy Szauronról, a Sötét Úrról. (...) Ezt a nevet még ti, hobbitok is hallottátok: úgy feketül a régi történetek peremén, mint az árnyék.” (Kiemelések tőlem – G. A.) TOLKIEN, 2002: 71–72. Az idézet kiemelt részei egyrészt megvilágítják az emlékezet kitüntetett szerepét és korlátozott voltát, másrészt pedig a hétköznapi halandók – a hobbitok – tudatlanságát ellenpontoszó mendemondák jelentőségét, melyeknek köszönhetően még ők is értesülnek a világ nagyobb eseményeiről.

²¹ TOLKIEN, 2002: 29.

²² WEIS –HICKMAN, 1992: 7.

Már ebben az idézetben is megjelenik az olvasó előtt egy olyan elbeszélő, aki a regény világában él, és történeti munkájában írja le a múlt eseményeit. A későbbi regényekben szereplőként is feltűnik egy ilyen alak: a múltat leginkább ismerő szereplő, egy krónikás (Astinus). Az ő fő attribútuma szintén a halhatatlanság, életének egyetlen színtere pedig a könyvtár, ahol folyamatosan feljegyzi a világ történéseit. Karakterét és munkáját *Az ikrek ideje* című regény a következőképpen jellemzi:

„Astinus a történelmet írta meg. Ő jegyezte le azt az idők kezdete óta, figyelve, ahogy szeme előtt elhalad és könyveiben leülepszik. Nem tudta előre a jövőt, az az istenek dolga. De képes volt megérezni a változás apró jeleit, azokat az előjeleket, amelyek Bertremet is annyira zavarták. Onnan, ahol állt, hallhatta a vizóra cseppjeinek csobbanását. Ha alátartaná a kezét, meg tudná szakítani a cseppek folyamát, de az idő akkor is folyt tovább.”²³

A krónikás egyszerre rendelkezik a múlt és a jelen ismeretével, lejegyzésével folyamatosan bővítve a könyvtár könyveit, sőt valamelyest rálátással bír a jövőre is. A két szövegvilágból vett példák alapján tehát megállapítható, hogy a múltra való reflektálás leginkább a bölcs és időtlen szereplőkhöz köthető, akik egymaguk uralják az egész világ történelmi tudását. Az ezekben a szövegekben megjelenő speciális alakok – mint például az előbb említett krónikás – attribútumai alapján a szerzőség kérdése is problematikusává válik, hiszen az ilyen szereplők belső, fiktív szerzőkként tűnnek fel, akik az olvasó által befogadott szöveg forrásainak tekinthetők.

A ciklikusság és a visszatérések is jellemzőek az általam vizsgált szövegekre, mely jegyek tovább erősítik az említett mítosz-párhuzamot. A körkörös idő, az örök visszatérés mítosza miatt elengedhetetlen megemlíteni Jorge Luis Borgest és Mircea Eliadét. Borges a ciklikusság elméletét Platón és Nietzsche megfogalmazásai mellett számos példa felvetésével szemlélte.²⁴ Eliade arról beszél, hogy „a nép emlékezete az egyedi eseményeket és a valóságos személyiségeket nehezen őrzi meg: az események helyett kategóriák, a történeti személyiségek helyett pedig archetípusok határozzák meg az effajta képzelet működését. Így a történeti személyiség áthasonul mitikus

²³ WEIS – HICKMAN, 2001: 8.

²⁴ BORGES, 2005: 173–177.

előképévé (a hőssé stb.), az események pedig a mitikus cselekedetek kategóriájává (a szörnyvel vívott küzdelemmé, testvérharccá stb.)”²⁵

Eliade megállapítására a Középfölde-szövegekben jó példa lehet a gonosz alakok ismétlődése, hiszen az első gonosz szereplő, az isteni eredetű (ainu) Morgoth (vagy Melkor) helyét elűzése után szolgája, Szauron veszi át. A másik példa Gandalfhoz kapcsolódik, aki a balroggal vívott küzdelem során látszólag meghal, de rövidesen új alakban éled újjá, hogy tovább segíthesse a történet szereplőit. A Sárkánydárda-történetek kapcsán itt említhető meg az a folyamat, melynek során a szövegek jelenéhez képesti múltban a régi világrendet elpusztítja az istenek haragja: a tőlük elfordult emberekre küldik az Összeomlást, majd magukra hagyják őket. Az általunk olvasható történetek ebben a zavaros korban játszódnak, a szereplők célja pedig a régi világrend helyreállítása és a régi istenek kiengesztelése, a vallás újra-fel-fedezése.

Ehhez a kérdéskörhöz jól köthető a mágia és a vallás szembenállása a Sárkánydárda-szövegekben. A hatalmas témakör részletező bemutatása helyett itt csupán néhány alapvető megfontolásra hívom fel a figyelmet, melyek árnyalják vallás és mágia talán elsöre egyszerűnek tűnő viszonyát. A mágiával kapcsolatos tudományos gondolkodás kiindulópontja Frazer elmélete, aki megkülönböztette a homeopatikus (utánzó) és az átviteli mágiát.²⁶ Követői közül Marcel Mauss a mágiát elsősorban cselekedetnek, rítusnak tartja. Szerinte „egy vallás már akkor mágikusnak nevezi a régi kultuszok maradványait, amikor azok még véget sem értek.”²⁷ Ez alapján valóban alátámasztható lenne mágia és vallás ellentéte, mint egymást váltó paradigmák. Érdeemes azonban ezzel szembeállítani például Marót Károly tézisét, aki a kétféle világmagyarázat különbségeinek sorolását követően (leigázás/hódolat; tartós közösség hiánya/nyilvánosság, egyház) kihangsúlyozza, hogy a vallásos-mágikus cselekedetek gyakran együtt járnak; tulajdonképpen minden vallásos alapjelenség a priori lényege valamilyen mágikus vonás.²⁸

A Sárkánydárda-szövegekben említett Összeomlás idején nem léteznek vallások, így a természetfeletti erőket egyedül a mágia testesíti meg. Mint

²⁵ ELIADE, 1998: 72.

²⁶ FRAZER, 1998: 21.

²⁷ MAUSS, 2000: 58. Mauss mágikus rítusnak tekint „minden olyan rítust, amely nem tartozik egyetlen szervezett kultuszhoz sem, amely magánjellegű, titkos, rejtélyes, és amely a tiltott rítusok mint határ felé tendál.” 64. (Kiemelés az eredetiben)

²⁸ MARÓT, 1933.

később látni fogjuk, ennek a fantasy világnak a bukásakor a földi alakban megjelenő istenek mellett a varázslat is elhagyja az embereket. Az istenek eltávozása persze nem tényleges veszteség, hiszen csak a közvetlen, fizikai kontaktus szűnik meg, átadva a helyét az Összeomlás előtti vallásoknak. Úgy látszik tehát, hogy a mágia és a vallás huzamosabb ideig nem férnek meg egymással ezekben a csodás világokban, hiszen mindkettő nagyjából ugyanazokra a kérdésekre keresi a megoldást (leginkább a természetfeletti erőkkel szembeni magatartás tematizálásával). Ide kapcsolódóan említendő meg az is, hogy amikor néhány szereplő visszatér az egyik regény jelenéből közvetlenül az Összeomlás utáni időbe, akkor a karakterek korábbi megítélése és szerepe megcserélődik. A múltban az addig pozitívnak tekintett papnőt az emberek gyógyító ereje miatt boszorkánynak tartják, míg a feketeköpenyes varázsló sötét hatalmát, mágiáját csodaként élik meg. Az isteni és a mágikus erő tehát feloldhatatlan ellentétet alkot Krynn világában.

Az idő működésébe való betekintés lényeges eszköze *A Gyűrűk Urában* a lórieni tünde úrnő, *Galadriel tükre*. A tükör egy vízzel töltött egyszerű ezüsttál, melybe ha valaki belenéz, nem a saját tükörképét fogja látni, hanem a sajátjától eltérő idősíkokba nyer bepillantást. Idézet *A Gyűrű Szövegéből*:

„– Mit nézzünk benne, és mit fogunk látni? – kérdezte Frodó riadt áhítattal.

– Sok mindent, amit én parancsolok, hogy mutasson meg nektek – felelt az Úrnő. – És némelyiketeknek azt is megmutatom, amit látni vágyik. De a Tükör kéretlenül is sok mindent megmutat, s az gyakran hasznosabb, mint amit látni szeretnétek. Hogy mit fogtok látni, ha a Tükörrre bízátok, azt nem tudom megmondani. Mert olyasmit is mutathat, ami volt, olyasmit is, ami még csak lesz. De még a legbölcsebb személy se tudja mindig, hogy mi az, amit lát.”²⁹

A tükör tehát uralhatatlan mágikus tárgy, hiszen a legváratlanabb képeket is képes felvillantani használója előtt. A tükörbe néző hobbitok közül Samu az otthona, a Megye pusztulását és apja szenvedését látja, míg Frodó előtt megjelenik a fehér ruhás Gandalf, valamint küldetése következő szakaszának fáradalmas képe. A tükör tehát nem csak a tényleges jövőt mutatja

²⁹ TOLKIEN, 2002: 413. (Kiemelés tőlem: G. A.)

meg, hanem olyan esetleges eseményeket is, melyek megvalósulása egyáltalán nem biztos, azonban lehetőségük fenyegetően fennáll. Galadriel tükre nem csak a jövő eseményeire figyelmeztet, hanem arra is, hogy cselekedeteiket és azok hatását jól meggondolják, ne tervezzenek felelőtlen tetteket, amelyek saját maguk és mások számára végzetes következményekkel járhatnak. Az olvasó számára is varázslatos ez az eszköz, hiszen jelentős előreutaló funkcióval rendelkezik: Samu víziójában például már burkoltan megjelenik az, hogy küldetésüket a Szövetség többi tagja nélkül, kettesben folytatják, Frodó látomásában pedig feltűnik a halottnak hitt Gandalf, aki valóban fehér ruhás alakban – és jóval erősebben – tér vissza a Szövetség megmaradt tagjai közé.

A sajátos időkezelés szempontjából a történetek zárlata is tanulságos, hiszen ezek a szövegekben megjelenő világok bukásáról számolnak be, valamint – Galadriel tükréhez hasonlóan – betekintést engednek a jövő történéseibe, vagy legalábbis lehetséges eseményeibe. Tolkien *A Szilmarilok* című kötete a következőképpen ér véget, elbeszélve *A Gyűrűk Ura* történetének utolsó eseményeit:

„Amikor pedig mindez elvégeztetett, és Isildur Örököse lett az emberek ura és nyugat uralkodója, világossá vált, hogy a Három Gyűrű hatalmának is vége, s az elsőszülöttek immár vénnek és színtelennek látták a világot. Akkor szállt tengerre az utolsó nolda is a Révben, hogy mindörökre elhagyja Középföldét. (...) Őszi félhomályban indultak el Mithlondból, aztán a Görbe Világ tengerei elfogytak alóluk, s a kerek ég szelei nem zavarták többé a hajót, amely a világ párája fölötti tiszta légben elszállt az Ősi Nyugatra, s a regék és dalok eldái eltűntek mindörökre.”³⁰

A fentiekből látható Középfölde világának emberiesedése, kvázi leegyszerűsödése, vagyis az, hogy a csodás világot leváltja az emberek kora, melyben már nem élnek természetfeletti erejű lények, és megszűnik a mágia. Az előző korok szereplőinek emléke pedig – ahogy erre az idézet is rámutat – a mítoszokban és a regékben él tovább. Ezzel összhangban *A Szilmarilok* zárlatához hasonló végkifejletet tartalmaz a *Dragonlance Krónikák* záró darabjának egyik párbeszéde is:

³⁰ TOLKIEN, 1991: 355. (Az idézetben megjelenő nolda és elda kifejezések a tündéket jelölik).

„- Nincs többé varázslat a világon...

- Nincs, legalábbis abban a formában, ahogy te ismered. Talán valamilyen más alakban... Rajtad áll, hogy megtaláloed-e – mondta gyengéden Fizban. – Elkezdődött az, amit úgy neveznek majd, a Halandók Kora. Azt hiszem ez lesz Krynn legutolsó időszaka. A legutolsó, a leghosszabb, és talán a legjobb.”³¹

A fantasy világokban bekövetkező változások valamilyen természetfeletti erő megszűnéséhez vagy inkább átértékelődéséhez köthetők, melyek addig döntően meghatározta az adott világ jellegét. Mint láthattuk a Középfölde-szövegeknél ezt az erőt a halhatatlanok, a tündék és a mágusok képviselik, míg a Sárkányárda-történetekben ezt a funkciót a mágia és az istenek töltik be. Az időbeliség tekintetében tehát mindkét esetben korszakváltás következik be, mely megelőlegezi az újabb mítoszok és legendák megszületését. Az amerikai antropológus, Franz Boas szavaival élve (és zárva gondolataimat): „Azt mondhatnánk, a mitológiai univerzumok, alig-hogy létrejönnek, máris szétporladásra kárhozzatnak, hogy törmelékeikből új univerzumok szülessenek”³²

FELHASZNÁLT IRODALOM

- | | |
|--------------|---|
| BOKODY 2002 | BOKODY Péter (2002): Szerepjáték és fantasy. Holmi. 2002. október. 1299–1307. |
| BORGES 2005 | BORGES, Jorge Luis (2005): A körkörös idő. In: Uő: Bábeli könyvtár. Budapest: Európa, 173–177. |
| ELIADE 1998 | ELIADE, Mircea (1998): Az örök visszatérés mítosza. A mindenség és a történelem. Budapest: Európa. |
| FAZEKAS é.n. | FAZEKAS Gergely (é.n.): Tolkien és a fantasy irodalom. www.volgyzugoly.uw.hu (Letöltés: 2009. március 19.) |
| FRAZER 1998 | FRAZER, James George (1998): A szimpátián alapuló mágia. In: Uő: Az aranyág. Budapest: Osiris, 21–52. |

³¹ WEIS – HICKMAN, 1998: 443.

³² Mottójában idézi: LÉVI-STRAUSS, 2001: 164.

- FRYE 1998 FRYE, Northrop (1998): Archetipikus kritika: a mítoszok elmélete. In: Uő: A kritika anatómiája: Négy esszé. Budapest: Helikon.
- H. NAGY 2007 H. NAGY Péter szerk. (2007): Idegen univerzumok. Tanulmányok a fantasztikus irodalomról, a science fictionről és a cyberpunkról. Dunaszerdahely: Lilium Aurum. Parazita könyvek 1.
- H. NAGY 2003 H. NAGY Péter (2003): Imaginárium IV. Prae. 2003/1. 23–29.
- KIRK 1993 KIRK, Geoffrey S. (1993): A mítosz. Budapest: Holnap.
- LÉVI-STRAUSS 2001 LÉVI-STRAUSS, Claude (2001): A mítoszok struktúrája. In: Uő: Strukturális antropológia I. Budapest: Osiris, 164–183.
- LOSZEV 2000 LOSZEV, Alekszej (2000): A mítosz dialektikája. Budapest: Európa.
- MAÁR 2001 MAÁR Judit (2001): A fantasztikus irodalom. Budapest: Osiris.
- MARÓT 1933 MARÓT Károly (1933): Vallás és mágia. Ethnographia. XLIV. 31–44.
- MAUSS 2000 MAUSS, Marcel (2000): A mágia meghatározása. In: Uő: Szociológia és antropológia. (A mágia általános elméletének vázlatja; második fejezet) Budapest: Osiris, 58–64.
- MELETYINSZKIJ 1985 MELETYINSZKIJ, Jeleazar (1985): A mítosz poétikája. Budapest: Gondolat.
- STEMLER 2003 STEMLER Miklós (2003): A világteremtés poétikája. Prae. 2003/1. 5–13.
- TODOROV 2002 TODOROV, Tzvetan (2002): Bevezetés a fantasztikus irodalomba. Budapest: Napvilág.
- TOLKIEN 1975 TOLKIEN, J. R. R. (1975): A babó. Budapest: Móra.
- TOLKIEN 1997 TOLKIEN, J. R. R. (1997): A Gyűrű keresése. Szeged: Szukits.
- TOLKIEN 2002 TOLKIEN, J. R. R. (2002): A Gyűrűk Ura. Budapest: Európa.

- TOLKIEN 2006 TOLKIEN, J. R. R. (2006): A hobbit. Budapest: Ciceró.
- TOLKIEN 1991 TOLKIEN, J. R. R. (1991): A Szilmarilok. Budapest: Árkádia.
- TOLKIEN 1996 TOLKIEN, J. R. R. (1996): A tündérmesékről. In: Uő: A Gyűrű nyomán (Fa és levél). Budapest: Merényi, 15–180.
- WEIS-HICKMAN 2001 WEIS, Margaret – HICKMAN, Tracy (2001): Az ikrek ideje. Szeged: Szukits.
- WEIS-HICKMAN 1998 WEIS, Margaret – HICKMAN, Tracy (1998): A nyári tűz sárkányai. Szeged: Szukits.
- WEIS-HICKMAN 1992 WEIS, Margaret – HICKMAN, Tracy (1992): Az őszi alkony sárkányai. Budapest: Hibiszkusz.