

Ami nem derült ki ebből a rövidre zárt esettanulmányból, az az, hogy lehet-e kétirányú az eddigiekben vizsgált presztízshatás. Az egyelőre számomra is kérdés marad, hogy a szerző nevével reklámozott brand generálhat-e érdeklődést az életműve iránt – azaz a Moleskine jól csengő sztorijától eljut-e a márka rajongója az *Álomösvény* ennél még több szellemi izgalmat tartogató történeteig.

## JEGYZETEK

1. Lásd például: Patrick Holland, Graham Huggan, *Tourists with Typewriters. Critical Reflections on Contemporary Travel Writing*, University of Michigan Press, Ann Arbor, 2000, 168–169.
2. Howard Morphy, *Proximity and Distance. Representations of Aboriginal Society in the Writings of Bill Harney and Bruce Chatwin = Popularizing Anthropology*, szerk. Jeremy MacClancy, Chris MacDonaugh, Routledge, London, 1996, 157–179, 172.
3. Robert Clarke, *Star Traveller. Celebrity, Aboriginality and Bruce Chatwin's The Songlines (1987)*, *Postcolonial Studies*, 2009/2, 229–246, 230.
4. Az idézetek forrása az alábbi kiadás: Bruce Chatwin, *Álomösvény. Kalandozások Ausztráliában*, ford. Balanyi Bibiána, Balanyi és társa Bt., Bp., 2010.
5. „Az igazi moleskine nincs többé.”
6. A cég történetével kapcsolatos információkat összefoglalja Mathias Irle, *Das ungeschriebene Buch*, <http://www.brandeins.de/archiv/2008/marketing/das-ungeschriebene-buch/> (Letöltés ideje: 2016. 06. 03.)
7. Keszeg Anna, *Public image az irodalomban*, *Alföld*, 2016/3, 55–63, 61. A szerző maga is példaként hozza fel a Moleskine-t arra, hogy egy termék márkaidentitásának megalkotásában milyen fontos szerepet játszhat a nagy presztízssű felhasználókra való hivatkozás.
8. <http://www.moleskine.com/en/moleskine-world> (Letöltés ideje: 2016. 06. 03.)
9. A cég marketingstratégiájának sikerét az is bizonyítja, hogy a legtöbb weboldal, blog és magazincikk tényként kezeli azt, hogy Hemingway, Picasso stb. szintén Moleskine-t – azaz ugyanazt a márkát – használtak.
10. Mariam Humayun, *The Reluctant Postmodern Consumer: „A study of the daily paradoxes when using a Moleskine”*, [https://www.academia.edu/2174696/The\\_Reluctant\\_Postmodern\\_Consumer](https://www.academia.edu/2174696/The_Reluctant_Postmodern_Consumer) (Letöltés ideje: 2016. 06. 03.)
11. Irle, *i. m.*
12. Mieke Bal, *Travelling Concepts in the Humanities. A Rough Guide*, Toronto, University of Toronto Press, 2002, 32.
13. Chatwint mint presztízsmárkát egyébként nem csak a Moleskine fedezte fel magának. A brit Burberry divatcég 2015-ös tavaszi-nyári férfiruha kollekcióját Chatwin ihlette: kiadtak egy szériát az életmű darabjaiból vintage-hatású borítókkal, a ruhadarabok, illetve az elmaradhatatlan utazótáskák pedig a könyvtárgyak színvilágával harmonizáltak.

## KESERÚ JÓZSEF

### *Brandek a magyar fantasy-irodalomban*

Könyvpiaci adatokkal is alátámasztható az az egyre gyakrabban hangoztatott kijelentés, hogy a fantasy manapság népszerű műfajnak számít, sőt talán vezető műfajnak a populáris irodalom műfajai között. Mindazonáltal ez a megállapítás némiképp csalóknak bizonyulhat, ha figyelembe vesszük a fantasy műfajának sokszínűségét és rétegzettségét. Gondoljunk csak arra, hogy ide sorolnak olyan, egymástól sokszor színvonalban is igen távol álló műveket, mint George R. R. Martin *A tűz és a jég dala* című ciklusa, Neil Gaiman urban fantasy regényei (*Amerikai iste-*

*nek, Sosebol*), R. A. Salvatore Sötételf-sorozata, megjegyzésre kevésbé érdemes szerzők paranormális-vámpíros könyvei, hogy a különböző video- és szerepjáték-alapú termékekről már ne is beszéljünk. A fantasy-olvasó ideáját már csak azért is nehéz meghatározni, mert nagyon kevés olyan olvasó van, aki a felsoroltak közül mindent egyformán fogyaszt. Ezt a tényt érdemes szem előtt tartani, a magyar nyelvű fantasyról szólva ugyanis előbb-utóbb bele fogunk ütközni abba a kérdésbe, hogy annak egyes ágazatai mennyire számítanak rétegekulturális jelenségnek, miközben más területei nagyon is számot tarthatnak a szélesebb közönség érdeklődésére.

Mindenekelőtt nem árt hangsúlyozni, hogy e műfaj magyar nyelvű irodalomelméleti és irodalomtörténeti reflexiója jelentős késésben van az angolhoz képest. Míg angolul rengeteg kiváló szakmunka olvasható a fantasyről, addig magyar nyelven csupán néhány tanulmány és egyetlen monográfia.<sup>1</sup> Bizonyos szempontból tehát ingoványos, de legalábbis feltérképezetlen területre merészkedik az, aki a magyar fantasy-irodalomról akar beszélni. Viszonyítási pontként természetesen ott van az angol nyelvű irodalom, ugyanakkor éppen az arra való túlzott ráhagyatkozás eredményezheti azt, hogy torz képet mutatunk a magyar fantasyról, amelynek megvannak a saját – a külföldön bejártatott műfaji mintázatoktól olykor eltérő – jellemzői. Annyi mindenesetre kijelenthető, hogy a fantasy előtt az út Magyarországon csak az 1989 után történt változásokkal nyílt meg. Míg néhány évvel korábban, a *Galaktika* negyvenötödik, fantasyt bemutató számában is jobb híján úgy jelent meg a műfaj, mint a science fiction nem túl jó hírű unokatestvére, addig 1989 után sorra jelesek meg a különböző színvonalú fantasy-regények, és – ettől nem teljesen függetlenül – virágzásnak indult a szerepjáték-kultúra. A fantasy expanziója a kilencvenes évek elejétől kezdve szorosan összefügg a szerepjáték-kultúrával, és nem teljesen függetleníthető az angol nyelvű fantasy-irodalom magyar recepciójától. Nem véletlen, hogy a korszak legmeghatározóbb fantasy-írói (Nemes István, Gáspár András, Kornya Zsolt) az idő tájt szerkesztőként, műfordítóként és asztali szerepjátékosként egyaránt tevékenykedtek.

A különféle magazinok és fanzinok mellett – amelyek irodalomtörténeti feldolgozása még várat magára – különösen két kiadó, a Cherubion és a Valhalla Páholy vállalt nagy szerepet a műfaj népszerűsítésében; mindkettő egyaránt jelentetett meg külföldi klasszikusokat (Robert E. Howard, Fritz Leiber, Michael Moorcock, Terry Pratchett stb.) és – ami szempontunkból fontosabb – teret biztosított magyar fantasy-brandek létrejöttének is. A Nemes István vezette Cherubionnál indult hódító útjára a magyar fantasy ikonikus alakja, a rettenthetetlen félork, Skandar Graun, és vele életre kelt Worluk, azaz a Káosz világa. Az akkoriban a Valhalla Páholynál tevékenykedő Gáspár András és társai pedig létrehozták a másik népszerű (sokak szerint a legnépszerűbb) fantasy-világot, a M.A.G.U.S.-t. Nem mellékes továbbá az a körülmény sem, hogy mindkét brandnek volt (és van) szerepjáték-változata is. Már csak azért sem, mert e kiadványok népszerűsége nem minden esetben magyarázható a művek irodalmi színvonalával, sokkal inkább olvasóik azon igényével, hogy minél többet tudjanak meg az általuk kedvelt fikatív világokról. Bár a regények és a szerepjátékok kapcsolata ebben az esetben nem olyan szoros, mint sokan feltételezik (különösen a M.A.G.U.S. esetében különül el időnként nagyon

élesen az irodalmi és a szerepjátékos világ), tagadhatatlan, hogy a szerepjátékos olvasók számára a mai napig ihletforrást jelentenek ezek a művek.

A marketing szempontjából figyelmet érdemel az a stratégia, hogy a magyar szerzők nem a saját polgári nevükön, hanem idegen – leggyakrabban angol, de néha francia/kanadai vagy egyéb – álneveken jelentették meg műveiket, folytatva a populáris irodalom rejtői hagyományát. Ennek elsősorban piaci okai voltak; az angolszász név a kilencvenes években sokkal eladhatóbbá tette a terméket. Az internetkorszak előtt ugyanis nem volt olyan egyszerű kideríteni, hogy kit rejt a John Caldwell név (Nemes Istvánt), vagy kicsoda valójában Raoul Renier (Kornya Zsolt). Nemes István így vall erről egy nemrég megjelent interjúban: „1989-ben, Trethon Judit felkérésére írtam meg *A Káosz Szava* című regényemet, és mivel Judit jelezte, hogy a Zrínyi Nyomda kiadója magyar néven 5000 példányban adná ki, angolszász álneven pedig 30 000-ben, túl sokat nem haboztam.”<sup>22</sup>

Az írói álnevek kérdése azonban nemcsak a marketing szempontjából lehet érdekes, de némi rálátást enged a korszak fantasyregény-írói gyakorlatának egy érdekes vonására: a kollektív szerzősége. Csupán a két leghíresebb példát említem: a Wayne Chapman nevet sokáig Gáspár András és Novák Csanád használták, majd miután utóbbi távozott a honi fantasy-életből, a Wayne Chapman név egyedüli örököse Gáspár András lett. Azt azonban, hogy első közös művükben, *A Halál bálvájában* című regényben mit írt az egyikük és mit a másik, talán csak ők tudnák megmondani. Ebből a szempontból még érdekesebb a Jeffrey Stone által jegyzett *Az éj trilógiája*, amely Cherubion világának alapjait fektette le. Bár köztudott, hogy Jeffrey Stone valójában Nemes István egyik írói álneve a sok közül, ám éppen tőle tudjuk, hogy a trilógiát valójában hárman írták (rajta kívül Kornya Zsolt és Rác Mihály).

A logós fantasy külön kategóriának számít a műfajon belül. Olyan műveket sorolnak ide, amelyek kapcsolatban állnak más médiumokkal, általában a számítógépes és az asztali szerepjátékokkal. Mivel nyugaton az ilyen könyvek felkérésre íródnak (nem ritka az olyan eset, amikor az író leszerződik egy-egy trilógiára, olykor pedig ennél is több regényre), a szakma részéről nem számítanak megbecsült alkotásoknak. A rangos fantasy-díjak jelöltjei között – nyilván nem véletlenül – sosem találunk logós fantasyket, és a fantasy-szakirodalomban sem igen hivatkoznak rájuk. Egyszerűen szólva: aki logós fantasyt ír, átkerül egy másik kategóriába, azok közé az írók közé, akik feladják írói szabadságukat (hiszen nemcsak időre kell szállítaniuk a könyveket, de alkalmazkodniuk kell az adott játék szabályaihoz is). Ez nem jelenti azt, hogy a logós fantasyk között ne találjunk – nem logós mércével mérve is – jó fantaszyket, de nem ez az általános.

A magyar nyelvű logós fantasyk helyzete és megítélése egészen más jellegű, s ez a fantasykönyv-kiadás nyugatitól eltérő jellegével magyarázható. Mindenekelőtt: a magyar fantasy-írók nem professzionális írók, azaz nem az írásból élnek, hanem általában szabadidejükben, szórakozásból és a szórakoztatás céljából írnak. Ez magától értetődően jelent némi hátrányt az amerikai kollégáik munkakörülményeihez képest, másfelől azonban nem vonatkozik rájuk számos olyan megkötés, amelyekkel a nyugati íróknak szembe kell nézniük. Ami közös mindkét esetben, az az, hogy a logó lehetőséget biztosít a kevésbé minőségi (és mondjuk ki: esetenként silány) produktumok megjelenítésére. Bár a magyar fantasy-irodalom mára

kitermelte a maga klasszikusait, sok olyan tollforgatónak is esélyt adott a megjelenésre, akik az írás elemi szabályaival sem voltak tisztában. Az elit irodalom szempontjából ez is hozzájárulhatott a magyar fantasy lenézéséhez.

Sem a Káosz, sem pedig a M.A.G.U.S. játékvilága nem ír elő olyan szabályokat, amelyeknek mindenképpen meg kellene felelniük az íróknak, sőt egyáltalán nincs olyan intézményes autoritás, amely beleszólna abba, mit és hogyan írhatnak. Ez természetesen nem jelenti azt, hogy aki e világok valamelyikéhez kíván írni, kötetlenül megteheti, hiszen itt is érvényesül a kompatibilitás elve (vagy legalábbis érvényesülnie kellene neki). Ha valaki nem biztos a dolgában, a legautentikusabb forráshoz fordulhat, magukhoz e világok kiötlőihez, hiszen mind Nemes István, mind Gáspár András aktív fórumozók, és szívesen válaszolnak a nekik feltett kérdésekre és véleményezik a felvetett ötleteket (különösen Gáspár András fóruma mintaszerű ebből a szempontból). Vannak tehát elvárások az írásokkal kapcsolatban, ezek azonban nem üzleti szempontúak, hanem poétikai jellegűek.

Mindkét fiktív univerzum kialakította a maga világgképét, amely – érdekes módon – nem alkalmazkodik a manapság divatos fantasy-trendekhez. A Worluk esetében ennek alapjait Nemes István fektette le korábban már említett regényével, *A Káosz Szavával*. A Káosz-ciklus első darabja, csakúgy, mint számos regény abból az időből, még nem tudott teljesen elszakadni a szerepjátékos gyökerektől. Maga az író is elismerte, hogy a regényben egy ténylegesen lejátszott partit mesélt újra némi módosítással. Ez a tendencia a ciklus második kötetében, *A Káosz Szívében* is érződik. A harmadik résztől kezdődően azonban háttérbe szorulnak a mechanikus elemek, és már nem hallatszik ki a sorok közül a kockacsörgés. Ugyanez megfigyelhető egyes korai M.A.G.U.S.-regények esetében is, de itt is elmondható, hogy az írók fokozatosan maguk mögött hagyták a rossz beidegződéseket. (Kiváló példa ebből a szempontból a Jan van den Boomen néven publikáló Gáspár Péter, akinek korai regénye, a *Jó széllel toroni partra* még erősen szerepjátékízű, majd a *Morgena könnyeivel* kezdődően nála is tapasztalható egy minőségi ugrás.)

A hasonlóságok a Káosz világa és a M.A.G.U.S. között ezzel nagyjából ki is mérülnek. A Káosz-történetek a könnyedebb, olykor humoros vonulatot képviselik. Nemes Istvánra, saját bevallása szerint, leginkább olyan írók hatottak, mint Jack Vance és Philip José Farmer. A John Caldwell-féle humor ezzel együtt nem teljesen identikus például Vance-éval, annál jóval vaskosabb, időnként pedig kifejezetten alpári. Emellett nem ritkán ütközhetünk a brutalitás nyílt ábrázolásába is, ami viszont nem számít műfajidegen elemnek.<sup>3</sup> A történetészövést gyakran a többszörös csavarok és a szereplők közötti identitáscserék jellemzik, Caldwell ugyanakkor szívesen használ fel történeteiben krimiszerű elemeket is. Ezeknek az írásoknak a nyelvezete kifejezetten egyszerű, nem állít különösebb akadályokat a befogadó elé. Jellemábrázolás terén sem tör irodalmi babérokra. Mind a cselekmény, mind a jellemek bizonyos alapsémákat követnek. Ezzel együtt a legjobb Káosz-szövegek olykor túlmutatnak a primér szórakoztatáson, és néha ebben a kontextusban meglepő szövegjátékokat alkalmaznak. Colin J. Fayard (Hüse Lajos) például több írásában is képes reflexív viszonyt kialakítani nemcsak a Káosz világával, hanem a fantasy-hagyománnyal általában. *A Káosz Szava* kalandozócsapata egyes tagjainak eredettörténetét elmesélő antológiában, a *Káosz hőseiben* Fayard *Alkony* című szö-

vege az egyetlen, amely képes maga mögött hagyni a kliséket, és Felius atya történetét az eredet eltörlésének allegóriájaként viszi színre. Megemlíthető továbbá a szerző *Apám nevében* című elbeszélése is, amely érdekes intertextuális játékot kezdeményez Douglas Rowland (Tölgyesi László) *A balál színbáza* című szövegével, miközben a színház kiterjedt metaforikáját működtetve újraírja saját korábbi (*Ásó, kapa, lélekbarang*) történetét is. Ezek a művek azt bizonyítják, hogy nem szerencsés egy kalap alá venni – és előítéletek miatt megbélyegezni – a Káosz-univerzum minden írását.

A Káosz-ciklus sikere további ösztönzést adott Worluk világának bővítésére. A kilencvenes évek második felében számos regény és antológia jelent meg, amelyek a világ más és más területeit térképezték fel. Előzménytörténetek íródtak a Káosz-ciklushoz, és a sorozat nyolcadik kötetében, *A Káosz Sárkányában* már egy terjedelmes világleírással is találkozunk, amely szisztematikus összefoglalását nyújtja mindannak, amit a Káosz világról tudni érdemes. A keménytáblás, ún. exkluzív kiadványok mellett pedig elindult a kis formátumú, puha kötéses Osiris-könyvek sorozat, amelynek sikerét az is bizonyítja, hogy több mint száz kötetig bírta.

A sorozat megtorpanása – és kis híján teljes bukása – intézményes körülményekkel is magyarázható. A már idézett interjúban Nemes István elmeséli, hogy a kilencvenes évek elején (olyan frenetikus álneveken, mint Hombro Jimenes vagy Pacheco Fernandes) rendszeresen írt megrendelésre romantikus ponyvaregényeket (kezdetben a *Megveszem ezt a nőt* című brazil szappanopera alternatív folytatását, majd egyéb hasonló témájú írásokat), és ebből fedezte a Cherubion kiadó költségeit. Amikor azonban az ezredfordulón a televízióban újabb lendületet kapott a dél-amerikai szappanopera, hatalmasat zuhant a romantikus ponyvák iránti érdeklődés, és a kiadó a csőd szélére került. Nemes István így emlékszik vissza erre: „Ma már kettős érzéseim vannak ezzel (és a többi romantikus ciklussal – *Borosnyán, Rabszolgalány, Kisasszony* stb.) kapcsolatban. Ha ezek nincsenek, koncentrálnék volna sokkal jobban a Káosz-ciklusra, a Cherubionra, esetleg Fűrge Calver további kalandjaira, más olyanokra, amik szívből jönnek... Ám ugyanakkor, hogyha a LAP-ICS-nak írt romantikus ciklusok nincsenek, lehet, hogy már a kilencvenes évek közepén megrogyott volna a Cherubion kiadó, csődöt jelentek, és ott ért volna véget a kiadói, írói pályafutásom.”<sup>4</sup> A Cherubion kiadót 2006-ban magába olvasztotta a Delta Vision kiadó, s lényegében ennek köszönhető, hogy továbbra is jelennek meg Káosz-kötetek, igaz, sokkal kisebb mennyiségben, mint a kilencvenes években.

A M.A.G.U.S. jogai több kiadónál is megfordultak (Valhalla Páholy, Inomi, Titan), mígnem 2007-től szintén a Delta Visionhoz kerültek. Az intézményes háttér instabil volta ellenére a M.A.G.U.S. a mai napig aktív brand. Úgy tűnik, az utóbbi évek hullámvölgye után egy újabb termékeny időszak következhet, legalábbis erre utalnak a közelmúltban kiírt novellaírói pályázatok, a legjobb művekből összeállított kötetek, valamint a friss megjelenések is. Mindezek mellett a kilencvenes évek ma már klasszikusnak számító alkotásaira is igény van, amit mind a Káosz világa, mind a M.A.G.U.S. esetében a folyamatban lévő újrakiadások is bizonyítanak.

A könnyedebb hangvételű Káosz-történetekkel szemben a M.A.G.U.S. leginkább a fantasy heroikus vonulatát képviseli. Természetesen itt is fellelhetők köl-

csönzött elemek: a poszttolkieni fantasyk kliséi (elfek, törpék, orkok, valamint Tolkien-től ismert vagy azokhoz hangzásban közel álló nevek), ezektől azonban már egy ideje igyekszik a brand eltávolodni. A M.A.G.U.S. világképe mindazonáltal nem tekinthető teljesen egysíkúnak; a Wayne Chapman-féle heroikus látásmód mellett jelen van egy sötétebb világkép is, amelyet főként Raoul Renier írásai képviselnek. Ezenkívül elmondható, hogy egy roppant részletesen, valóban tolkieni igényességgel megrajzolt világgal állunk szemben. Ynev fiktív kontinensén számos ország található, amelynek fajai és nemzetei mind-mind saját kultúrával és történelemmel rendelkeznek. Igaz ugyan, hogy e kultúrák kidolgozottsága nem egyenletes, de az alaposan megrajzoltak egészen impozáns benyomást keltenek.<sup>5</sup>

A részletek gazdagsága ugyanakkor járhat némi hátránnyal is. A fiktív világban uralkodó viszonyok időnként olyannyira szövevényesek, hogy jóformán csak azok látják át őket, akik napi szinten foglalkoznak a M.A.G.U.S.-sal. A világgal ismerkedőket elriaszthatja továbbá a speciális kifejezések gyakorisága is. A regények és az antológiák ugyan általában tartalmazznak szószedetet, amelyben megtalálhatók a szövegekben felbukkanó legfontosabb ynevi kifejezések és a világ jobb megértését elősegítő egyéb kulturális ismeretek. Az oda-visszalapozgatás azonban sokszor képes megakasztani a belefeledkező olvasáshoz szokott fantasy-olvasót, s ily módon rombolja az olvasmányélményt. Éppen ezért néhányan úgy vélekednek, hogy nincs szükség ilyen szószedetekre. Ha ugyanis a történet nem áll meg a lábán enélkül, akkor ott az író elrontott valamit.

Nyelvi szempontból a M.A.G.U.S.-szövegek általában összetettebbek a Káosz-szövegeknél. Jól érzékelhető az írók azon szándéka, hogy ne csak világot építsenek és kalandos történeteket meséljenek, hanem mindezt igényes formában tegyék. Meggyőződésem, hogy a legjobb M.A.G.U.S.-írók nem csupán fantasy-írók, hanem jó írók is egyben (a kettő ugyanis egyáltalán nem zárja ki egymást, sőt). Gáspár András, Kornya Zsolt, Gáspár Péter és Galántai János – hogy csak a régi gárdából emeljek ki néhány nevet – mesterségbeli tudása vitathatatlan. Sajnos azonban az ő nyomdokaikban járók nem mindegyikéről mondható el ugyanez. Szép számmal akadnak olyan M.A.G.U.S.-szövegek, amelyekben a barokkos megfogalmazás öncélúságba csap át, a szépirodalmi ambíciók pedig megrekednek az irodalmiaskodás szintjén. Ugyanúgy, ahogyan a Káosz-szövegekről, a M.A.G.U.S.-írókról sem érdemes tehát általánosságban beszélni. Vannak közöttük olyanok, amelyek felveszik a versenyt a legjobb külföldi fantasykkal,<sup>6</sup> ugyanakkor akad közöttük olyan is (nem is kevés), amely nem tud kilépni a műfaj és a világ klisérendszeréből.

Egy brand kiépítése nem egyszerű feladat, ezt bizonyítják az olyan kísérletek is, mint a Cherubion és az Ammerúnia. Bár mindkét esetben olyan írók állnak e világok mögött, akik a Cherubion kiadónál kezdték pályafutásukat, mind Cherubion, mind Ammerúnia világa különbözik a Káosz világtól. Előbbi – elsősorban a mágia és a technológia érdekes összekapcsolása révén – sajátos színfoltját képezi a hazai fantasy-irodalomnak. Meg kell azonban jegyezni, hogy sajnos kevésbé aktív brandről van szó. A világ alapjait megteremtő trilógiák (*Az éj trilógiája*, *A hajnal trilógiája*) után csak egyetlen antológia (*Cherubion legendái*) és egyetlen sorozat (*Cherubion alkonya*) jelent meg, utóbbi lezárása ráadásul már évek óta várat magára. A Berke Szilárd vezette Ammerúnia igyekszik a Káosz világa és a

M.A.G.U.S. közé pozicionálni magát. A kezdeti nehézségekről sokat elárul, hogy ez a brand is átesett már egy restarton, jelenleg azonban aktív, amit az idei könyvhétre megjelenő kiadványuk, az *Árnyelfis* igazol, amelynek érdekessége, hogy ez az első ún. megosztott karakter kötet a magyar fantasy-irodalomban.

Mindezzel együtt elmondható, hogy a poétikai újítások a műfaj terén nem ezektől a brandektől várhatók.<sup>7</sup> A műfaji konvenciókhoz és a világ szabályszerűségeihez való alkalmazkodás nem igazán teszi lehetővé, hogy ezek a fantasyk valami újjal rukkoljanak elő. Feltehetően egyébként nem is ez a céljuk. Olyan olvasóközönséget szólítanak meg ugyanis elsősorban, amely alapvetően az ismerősség tapasztalatát, illetve az élmény megismételhetőségét tartja fontosnak. Ezzel is magyarázható, hogy miért számítanak e könyvek rétegolvasmánynak, és ez adhat egyúttal magyarázatot arra is, hogy miért nem tartanak számot különösebb érdeklődésre e művek a mainstream kritika felől. Azt azonban mindenképpen látnunk kell, hogy – ha poétikai szempontból általában nem is bizonyulnak érdekesnek – e szövegek egy sajátos kulturális gyakorlatként nagyon is fontos szerepet töltenek be a mai magyar szórakoztató irodalomban. A fantasy túlmutat az irodalmon, hiszen más mediális platformokon (szerepjátékok, videojátékok, cosplay stb.) is megjelenik, és ezek egymáshoz való viszonya érdekes összefüggésekre enged rálátást. Nem választható el továbbá az internetes kultúrától sem, mivel a fórumokon gyakran nagyon élénk párbeszéd folyik a műfajjal kapcsolatos kérdésekről is. Igazi zsánerkritikáról ugyan nem beszélhetünk, de különböző blogokon, illetve fórumokon rendszeresen olvashatóak értékelések a megjelent művekről. A mainstreammel ellentétben itt nem ritka az a jelenség, amikor maga az író is bekapcsolódik a művéről folyó diskurzusba. Végezetül pedig megemlíthető, hogy a fantasyk olyan olvasási gyakorlatokat is működtetnek, amelyek olykor teljesen eltérnek a szépirodalom befogadásának gyakorlatától, s talán éppen ezért lehetnek mégis – akár elméleti szempontból is – érdekesek azok számára, akik fogékonyak a populáris kultúrára.

## JEGYZETEK

1. Hegedűs Orsolya, *A mágia szövedéke. Bevezetés a magyar fantasy olvasásába I.*, Liliium Aurum, Dunaszerdahely, 2012.

2. Verebics János, *Aki a Cherubion világát megálmodta. Beszélgetés Nemes Istvánnal*, kilencedik.hu, 2016. május 2. <http://www.kilencedik.hu/aki-a-cherubion-vilagat-megalmodta-beszelgetes-nemes-istvannal/> (Utolsó letöltés: 2016. május 24.)

3. Ld. az angolszász nyelvterületen manapság igen divatos grimdark fantasyt (Joe Abercrombie, Richard Morgan stb.).

4. Verebics, *i. m.*

5. Mindenképpen figyelmet érdemel ebből a szempontból a Jan van den Boomen jegyezte *Toron* című kiadvány, amely nem regény, ugyanakkor messze több, mint egyszerű szerepjáték-kiegészítő. Leginkább talán így lehetne definiálni: egy fiktív kultúra invenciózus módon kivitelezett krónikája.

6. Mivel ez az állítás csak akkor állja meg a helyét, ha erős olvasatok támasztják alá, utalok két regényelemzésre: Hegedűs Orsolya, *A Karnevál megatextusa = Uő, A mágia szövedéke*, 69–84., valamint Keszérű József, *A logó árnyékában (Jan van den Boomen: Tűzön, vízen, árnyékban)*, *Opus*, 2015/6., 74–80.

7. Sokkal inkább az olyan, brandeken kívüli fantasy-íróktól, mint Kleinheincz Csilla és Moskát Anita. Az *Üveghegy* és az *Ólomerdő*, valamint a *Horgonyhely* olyan kiemelkedő fantasyk, amelyek teljesen elmoszák a határokat a zsánerirodalom és a szépirodalom között, s ezzel a fantasy lehetséges jövőbeli irányait jelölik ki.