

## Térkép a képzelet világaihoz

### **Keserű József: *Lehetnek sárkányaid is. A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat* című kötetéről**

Az elmúlt időszak eseményei, globális értelemben az emberiséget sújtó járványt, az egészségügy és a gazdaság krízisét, személyes életünkbe pedig bezártságot, bizonytalanságot és szorongást hoztak. A valóság, melyben élünk, sok tekintetben egy furcsa, átláthatatlan és épp folyamatban lévő disztópiára emlékeztet. A való élet stimulusok terén szegényessé vált, nem csoda tehát, hogy a vészterhes időkben megnőtt az igény arra, hogy elképzelt világokban megélt élményekkel gazdagodjunk. A fantasy és a sci-fi művek (könyvek, képregények, filmek, videojátékok) a virágkorukat élik. Logikus hozadéka ennek a ténynek az, hogy az említett műfajokról szóló irodalom- és kultúratudományi írások is megszapornak. A covid-járvány négy fal közé szorulva töltött időszakát sok alkotó igyekezett produktívan kitölteni. Keserű József 2021-ben, a Prae Kiadó gondozásában megjelent tanulmánykötete is bizonyos értelemben a rossz helyzetben született jó dolgok sorát bővíti.

Az itt bemutatott kötet előszavából megtudhatjuk, hogy a kényszernyugalom mellett a kollégák pozitív példája (H. Nagy Péter és sokan mások alkalmazták az alkotást, mint karanténtúlélési stratégiát) és az intézményi nyomás hívta életre ezt az alkotást. Hétévnyi kutatás már korábban publikált és frissen lejegyzett (eddig csupán fejben létező) írásai gyűródtak egy könyvvé, s megszületett a *Lehetnek sárkányaid is. A fantáziavilágok építése mint kulturális gyakorlat* című tanulmánykötet. Számunkra azonban az eredettörténetnél fontosabb, hogy mit nyerhet általa az olvasó. Mivel gazdagodhatunk az elolvasása által? Milyen tudáselemek bújnak meg a sárkányok mellett a könyv lapjai közt?

A tanulmánykötetekenél mindig szem előtt érdemes tartanunk a tényt, hogy elsődleges célközönsége azok a szakmabeliek, akik tudományos szinten foglalkoznak a témájával vagy a benne érintett szakterülettel. Emellett az olvasótábor fontos részét képezik azok a diákok – kezdő kutatók –, akik szakirodalomra vádásznak aktuális dolgozatuk megírásához. Az ilyen kötetek tudománypopularizáló funkciója, s ezáltal hétköznapi tudásszomj vagy a téma iránti hobbi szintű

érdeklődés hajtotta olvasók csoportja csupán a harmadik helyre szorul. Bár némi háttérismeret nem árt a kötet értő olvasásához, nyelvezete és fogalmazásmódja érthetővé teszi a benne megfogalmazott gondolatokat a laikus befogadók számára is.

A mű már a felütésében kifejti, hogy a képzelőerő hétköznapi életünk részét képezi és a segítségével létrehozott világok számos pozitív hozadékkal rendelkeznek. A fiktív világok lehetőséget nyújtanak új tapasztalatok megélésére, valamint hatással vannak a gondolkodásmódunkra és cselekedeteinkre is. Alapjellegüket tekintve már létmódjuk is izgalmas. Mindig medializáltak, azaz valamilyen hordozón (médiumon) keresztül jutnak el befogadóikhoz. Érdekesség az itt bemutatott kötet egészével kapcsolatban, hogy a jelenkori irodalomelméleti hagyománnyal szembemenve nem osztja az irodalom elsődlegességének gondolatát. Nem kezeli primér médiumként, hanem rangsorolás helyett azt vizsgálja, milyen kölcsönhatás figyelhető meg az egyes közvetítők közt. Irodalmi művek, filmek, videojátékok, szerepjátékok kapcsán is tematizálódik a kötetben a fiktív világok kérdésköre.

A könyv szerkezeti tagoltsága letisztult. Tizenegy fejezet rendeződik benne három tematikailag különválasztható szakaszba. Lényegében az első a világépítés alapkérdéseivel foglalkozik (*Világok*), a második az elképzelt világok által aktivizált gyakorlatokkal (*Praxisok*), míg a harmadik főfejezet a politika és a fiktív világok kapcsolatát próbálja körüljárni (*Politikák*). A továbbiakban röviden bemutatom, milyen altémákkal és elemzett vagy megemlített művekkel találkozhat az olvasó a tanulmánykötet olvasása közben.

Az első szakasz befogadásánál érdemes pár dolgot észben tartani. Bár a könyvben kimondásra kerül, hogy nem meglepő módon, a terjedelem túlzó méretének elkerülése érdekében, a teljesség igénye nélkül íródott, érdemes olvasás előtt felkészülni arra, hogy ezt kompenzálандó az első szakasz kimondottan leíró jelleget és tudásanyag tekintetében töményre sikeredett. Sok és sokféle apróbb téma villan meg benne, de mélyebben nem merülünk bele egyikbe sem. Az elképzelt világok építése tematikus gazdagságának bemutatása a cél, de elméletek és érdekességek olyan széles spektrumát próbálja felölelni, hogy olvasóként nagyon kell figyelni, ne vesszünk el a részletekben. Érdemes szüneteket tartani az olvasásban és teret hagyni a befogadott információ feldolgozására.

Témák garmadája vonul fel itt. Egyebek mellett olyanok, mint a „világ” szó értelmezése a fantasy és sci-fi tükrében, az otthonosság kérdésköre, a valós világ és az elképzelt világ viszonya, a világok kidolgozottságának fontossága, a térbeli és időbeli kiterjedés jelentősége, a piac befolyása a franchise-ok alakulására, a dizájn, az esztétikai élmény, konzisztencia kérdése, stb.

Érdekesség, hogy a képregények témája is megvillan. A DC- és a Marvel-univerzum kapcsán kitér az omniverzum témakörére is. A nagy franchise-ok, főleg, ha többszerzősek, gyakran újraértelmezésre, új történetváltozatok kialakí-

tására (reboot/retcon) szorúlnak. Az omniverzum egy olyan világ, ahol az összes változat egyforma mértékben érvényes.

Bár ez a tanulmánykötet nem tekinti céljának műfajelméleti kérdések feszegetését és a történelmi bemutatót, azért ezekből is akad az első részben. Például a *Star Wars* mint űrfantasyt mutatja be, mert a hagyományos sci-fi szemlélet alapján nem illik bele a science fiction műfajába, mivel sok eleme szembemegy azzal, amit a mai tudományos látásmód hihetőként könyvelhet el. A Tatuin két napja (azáltal, hogy ilyen közel helyezkednek el egymáshoz), ellehetetlenítenék az ottani életet, illetve a lézerkardok működése is ellentmond a fizika törvényeinek.

Ebben a részben a magyar fantasyvilágok (M.A.G.U.S. és Káosz világa) rövid, de annál részletgazdagabb történetét, jellemzését is megtalálhatjuk. Sőt még Jan van den Boomen (Gáspár Péter) *Tűzön, vízen, árnyékban* című regényének elemzése is idefért. Az ezredforduló utáni magyar fantasy alakulása került bemutatásra a regény konkrét példáján keresztül.

Persze egyéb regények egy-egy jellegzetes vonásra kiélezett minielemezései is helyet kaptak. Egyebek mellett Moskát Anita – *Horgonyhelyében* a világépítés és leépítés toposza került fókuszba; Ray Bradbury – *A száműzöttek* című novellája kapcsán a képzelet és a tudományos gondolkodás közti feszültséget mutatta be, míg Susanna Clarke: *Piranesi*-je azért vált érdekessé, mert fiktív világa valójában egyetlen ház.

A második szakasz már gyakorlatorientáltabb. Vegyíti az elméleti és a konkrét művek elemzését magába foglaló szakaszokat. Mindegyik alfejezetében egy-egy olyan gyakorlatot (ahogy a cím nevezi, praxist) jár körül, melyek az elképzelt világok kapcsán kulcsfontosságúak. Az elképzelt világok alkotása és befogadása hozza magával ezeket a tevékenységeket.

Ilyen a térképezés is. Tudjuk, hogy a térképek sokféle műfaj alkotásaiban megjelenhetnek, de kiváltképpen igaz, hogy manapság a fantasy védjegyévé váltak. Egyáltalán nem egyszerű jelenségek. A térképezés során nem csupán reprezentálunk egy teret, hanem belefoglalhatunk információt az alkotója szándékairól, valamint világteremtő aktivitás is egyben. A fiktív világok térképei több szempontból is fontosak, például, hogy követni tudjuk a küldetés útvonalát, a tér megismerésének (belakásának) fontos eszköze, érzékelteti a világ monumentalitását, és megvillanthat a szövegben nem is szereplő részleteket. A térkép nézegetése szünetet iktathat az olvasásba, és vizuális megformáltsága is növelheti az élményt.

A térkép hasonlíthat valós terekre, mint Mark Lawrence: *Széthullott birodalom* című trilógiájában, melynek világa feltűnően hajaz a miénkre. (A spoilerek elkerülése végett, csak annyit árulok el, hogy a hasonlatosság korántsem véletlen a regényhármás története tükrében.) A térképek időbeli vonatkozása is érdekes lehet. A tanulmánykötet példaként hozza fel *A Gyűrűk Ura* és a *A szilmarilok*

térképei közti különbségekből kiolvasható történelmi változást. A *Trónok harca* sorozatának főcímdala alatt mozgás közben figyelhető meg ez a fajta változás. Persze, Ynev (M.A.G.U.S. világa) sem mentes ettől. A faji sokszínűségből kifolyólag rendszeresen kirobbanó háborúk miatt folytonos átalakulásban van.

A térképek különleges funkciói között szerepelnek az olvasók által értelmezés vagy tájékozódás céljából rajzolt, azaz az ún. metatextuális térképek (ezek a „lapozgató” könyveknél különösen hasznosak). Emellett a könyvbéli térképek jól tükrözhetik, mennyire klisékkel teli az adott mű (ha túl átlagos a külleme, érdemes gyanakodni). Említésre kerültek valódi különlegességek, mint a Tekergők térképe vagy Terry Pratchett *Korongvilágának* térképe (az óriásteknős hátán álló négy elefánt tartja a Korongvilágot).

A jelenlét praxisai nem a jelentésképzés, hanem az élmény átélése szempontjából fontosak. Ide tartozik a hangulat. Ezt mindig valamilyen médium közvetíti és maga a közvetítő milyensége befolyásolja. Például a videojátékoknál a hangulatkeltés vizuális és auditív komponensei is fontosak, szemben a regénnyel. Természetesen a nyelvvel is lehet hangulatot teremteni, egy jó leírás vagy egy-egy kimondottan az adott világra jellemző nyelvi fordulat csodákra képes. A nosztalgia-faktor is tematizálódik a tanulmánykötetben.

A belemerülés (immerzió) tudatállapotában hajlamosak vagyunk megfeledkezni a közvetítő médiumról, sőt a külvilágról is. Ezekben a pillanatokban nem érezzük másodlagos világnak a fantasyét. Technológia fejlődése (pl. VR) új szintekre emeli a belemerülés praxisát.

A térképezés, a jelenlét praxisai és az immerzió után végül, de nem utolsó sorban a transzmediális világokról is szó esik a kötet második szakaszában. Ezek olyan fiktív világok, melyek szimultán léteznek több médium formájában is. A *Star Wars* tipikus példája mellett a kötet részletesen elemzi *A tűz és jég dala* világát ilyen szempontból.

A harmadik szakasz határozottan a legélvezetesebb. Elemzőközpontú, azaz konkrét műveken mutatja be a felvázolt elméleteket. Ily módon izgalmasan prezentálja, hogy „a fantasy nemcsak szöveg, de olyan kulturális gyakorlat is, amelynek politikai tétje is van”.

Az ún. „radikális fantasy”, mely sok tekintetben szembemegy a konzervatív fantasy hagyományaival, gyakorta reflektál társadalmi problémákra és szembesít tabukkal, mint a rasszizmus, a diszkrimináció, az idegenség, a rabszolgaság stb. Az elképzelt világok rendelkeznek ideológiai dimenzióval is, mely magába foglalja a való világból átemelt és átalakított elemeket. Felhívhatja ezáltal a figyelmet a mi világunkban lévő problémákra. A képzeletbeli világokról való elmélkedés hozadéka lehet, hogy kimozdít a komfortzónánkból és új szempontokból láttathatja az ismert dolgokat.

A tanulmánykötet Nora K. Jemisin Hugo-díjas, *A megtört föld* című trilógiáján keresztül azt mutatja be, hogy a fantasy azért tekinthető politikai műfajnak, mert

rámutat arra, hogy a berögzült dolgok megkérdőjelezhetőek. Még a régi, szinte kőbe vésett hagyományok is csupán mesterségesen létrehozottak. Ez a hozzáállás változást okozhat a befogadóban a saját világunk mítoszaival, intézményeivel szemben.

A fiktív világok tanulmányozása a kultúrák közti kölcsönviszonyokra is felhívhatja a figyelmet. Ursula K. Le Guin: *A sötétség balkeze* című sci-fi regénye emlékeztet bennünket a kultúra változékony jellegére s hogy miként gazdagíthatja az egyént a nyitottság az ismeretlen irányába. Genly Ai, a könyv főhőse egy idegen faj képviselőihez érkezik saját népe követeként. A Gethen bolygón olyan furcsaságokkal szembesül, melyek összeegyeztethetetlenek egész gondolkodásmódjával. Az emberek alapjáraton oppozíciókban fogják fel a világot (nő-férfi, állat-ember), ám erre a getheniek esetében nincs lehetőség. Az ottani lények ugyanis sokáig nemtelenek és küllemük emberi alapvonásaiba állati elemek is vegyülnek. Kimondottan izgalmas az a folyamat, ahogy a követ elkezd egyénekként látni az új faj tagjait és lassanként nem a különbözőségekre fókuszálva megtalálja a kulturális közeledés lehetőségét.

Moskát Anita *Irha és bőr* című műve kapcsán kifejtésre került az a gondolat is, hogy vajon lehetséges-e más fajú egyedek lelkébe belelátni. A tanulmánykötetben kifejtésre kerül, hogy a jelenkori filozófia és kultúraelmélet berkeiben egyre inkább elfogadottá válik az a nézet, hogy az állatoknak is van kultúrájuk azáltal, hogy bizonyos fajok rendelkeznek nyelvvél, képesek az eszközhasználatra és a tanulásra. Az elemzett alkotásban az állatok különleges helyzetbe kerülnek: emberszerű lényekké változtak (fajzatok), és ilyen alakban kell megtalálniuk a boldogulást, azaz a helyüket a társadalomban. E egyedi regény kapcsán nem csak az állati létmód kerül górcső alá, hanem felvet olyan kérdéseket is, hogy mi teszi az embert emberré. A rabszolgaság, az idegenségtapasztalat, a marginális kultúra (kisebbség) elnyomása és az önazonosság kifejlődésének folyamata is az *Irha és bőr* fontos témái között szerepel.

Nem meglepő, hogy a fantasy egyik legtipikusabb faja sem maradt ki a kötetből. A tanulmánykötet harmadik szakaszának utolsó minifejezete az orkok természetét járja körül. *A Gyűrűk Urában* és a *Warcraft* világában fellelhető orkok sajátosságainak összehasonlítása útján levezetésre kerül, hogy hogyan váltak a gonosz megtestesítőiből az idők folyamán emberi tulajdonságokat sem mellőző, környezetüket óvó kreatúrákká, miként lágyultak ezek a különleges lények.

A jelen recenzióban bemutatott tanulmánykötet a fantasy- és sci-fi-kutatás olyan aspektusait, elemzési szempontjait vázolja fel, melyek új ötleteket generálhatnak. A kötetbe foglalt bőséges ismeretanyag termékenyen hathat a populáris művészet kutatóinak munkásságára. Emellett a *Lehetnek sárkányaid is* nem elhanyagolható erénye az sem, hogy felkelti az érdeklődést említésre érdemes, valami oknál fogva egyedinek, különlegesnek számító művek iránt. Mondhatjuk úgy is, hogy az érdeklődés felkeltése a szuperereje.

Végső konklúzió gyanánt pedig megállapítható, hogy valóban érdemes megfogadnunk a kötet legfontosabb üzenetét: olvassunk sok fantasyt meg sci-fit, barangoljunk fiktív tereikben, mert gazdagíthatják az életünket azáltal, hogy önmagunkat és saját világunkat árnyaltabban általuk ismerhetjük meg.



Holt-tenger