

# MÁSODLAGOS VILÁGOK KAPCSOLATA

## A FANTASY AZ ADATBÁZIS, ALGORITMUS ÉS HYPERTEXT TÜKRÉBEN

*BORBIRÓ ALETTA*

### 1. BEVEZETÉS

A misztikus művészetek nyelve egyidős a civilizációval. A régi korok mágusai varázsigének hívták a használatát. De ha ez a szó sérti a modern felfogást, akkor hívhatjuk programnak. Forráskódnak, ami formálja a valóságot. Energiát gyűjtünk a multiverzum különböző dimenzióiból. Így varázsolunk. Megidézünk pajzsokat, fegyvereket. Ez a mágia.<sup>1</sup>

Az idézett „definíció” a *Doctor Strange* egyik jelenetében az Ősvarázsló szájából hangzik el. Érdekes, hogy a mágia metaforájához a számítástechnika szolgáltatja a forrást, ami mediális közvetítettséget implikál.

Friedrich Kittler szerint a médiumokra [pedig] azért van szükség, hogy meghatározhassuk az „ember” fogalmát. Nem véletlen, hogy az ókori Görögországban az emberi lélek meghatározására a *tabula rasát* tekintették modellnek, azt a viasztáblát, melybe az írástudók palavesszővel belevésték az emberről szóló esz-

---

<sup>1</sup> *Doctor Strange* (Doctor Strange. Scott Derrickson, 2016.)

mefuttatásaikat; a 20. század elején viszont arról számoltak be, hogy a halálközeli élmény pillanatában az élet gyorsított és rövidített film formájában pereg le. Ha a médiumok és azok versengése szabják meg és strukturálják az ember fogalmát, akkor mindennek nemcsak médiatörténeti jelentősége van, hanem azt is meg kell vizsgálnunk, hogy a médium hogyan alakítja át az emberi észlelést, a megfigyelés státuszát. Ebben a felfogásban a médiumok már nem a tapasztalást megváltoztató, esetleg azt eltorzító apparátusok, hanem maga a tapasztalat bizonyul alapvetően mediatizáltnak.<sup>2</sup>

Az Ősvarázsló metaforája éppen ebből a mediális versengésből fakad, hiszen a jelenleg uralkodó számítástechnika – szűkebb értelemben az internet – tapasztalata szolgál alapul a „mágia” kifejezésére. Ha a mágia az informatikából fakad, akkor a „mágusnak” is ezzel a térrel kell kontaktusban állnia. A hackerek ezt a köztes pozíciót tölthetik be, ők lehetnek

a számítógépes közösségek varázslói, akik a kívülálló számára mágikusnak tűnő szaktudásukat arra is használják, hogy az általuk az egyéni szabadságot is szimbolizáló programozás, a szoftverkészítés szabadságát megőrizték és megvédjék. Valójában arról van szó, hogy nem csak algoritmusokat gyártanak, hanem varázsszavakat is a virtuális világ számára.<sup>3</sup>

Az ilyen típusú metaforikus azonosítás mára általánossá vált és a tudományok területére is beszivárgott: míg a biológiában a DNS programként, a vér bizonyos elemei „vírusirtóként” aposztrofálódnak, addig az agy az információfeldolgozás szempontjából azonosítódik a számítógéppel. Az emberi és gépi részek metaforikusságai metonímiába is átcsaphatnak, amely a cyberpunk irodalom jellegzetességének tekinthető, gondoljunk csak William Gibson *Neurománc* című művére, ahol a világban természetesen az emberek gépi implantátumai.<sup>4</sup> A *Mátrix*-trilógia (The Matrix Trilogy. Andy Wachowski,

---

<sup>2</sup> Füzi Izabella, *Medialitás, nézői szubjektivitás, narráció – Kortárs filmelmélet magyarul*, 1. Médium, medialitás, adaptáció, [http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/index395d.html?option=com\\_tanelem&id\\_tanelem=921&tip=0](http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/index395d.html?option=com_tanelem&id_tanelem=921&tip=0).

<sup>3</sup> Bakonyi Géza, *A hálózat használata a nyelv és irodalomtudomány területén* (Budapest: N.I.I.F., 1997), 27.

<sup>4</sup> Vö. William Gibson, „Neurománc”, ford., Ajkay Örkény, in uő, *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*, (Szeged: Szukits, 2005), 7-218.

Lana Wachowski, 1999, 2003) továbblép az emberek számítástechnikai alapú meghatározásán, hiszen Istent egy teremtőprogramként képzei el.

A metaforák átalakulása egy olyan szemlélet- és tapasztalatbeli változás jele, amelyet a digitális kultúra hozott magával. Az új látásmód új kulturális közeg kialakulásával jár, ami nemcsak bizonyos szegmensekre gyakorol hatást, hanem radikálisan átformálja életünk minden egyes részterületét.

[A] multimédia talán legfontosabb vonása az, hogy *saját fennhatóság alá von szinte minden kulturális megnyilvánulást, azok teljes sokszínűségében*. A multimédia beköszöntése egyet jelent az audiovizuális és nyomtatott média elkülönülésének vagy akár megkülönböztettségének megszűnésével, a populáris kultúra és a magas kultúra a szórakozás és a tájékozódás, az oktatás és az induktráció közötti különbségek eltűnésével. Minden kulturális kifejeződés – a legrosszabbaktól a legjobbakig, az elitistától a populárisig, - összetalálkozik ebben a digitális univerzumban, amely egy óriási történelmietlen hipertext keretében összekapcsolja a kommunikatív elme múltbeli, jelenlegi és jövőbeli megnyilvánulásait. Ezzel a bűvészmutatvánnyal a multimédia új szimbolikus környezetet teremt: a virtualitást valóságunkká teszi.<sup>5</sup>

A kulturális mozgás nem csak az újmédiára gyakorolt hatást – az irodalom is átrendeződött ezen vonalak mentén. A változás szemmel látható az olvasási módok átalakulásában, de mindemellett egy tematikus átrendeződés is megfigyelhető, ami a műfajok közti határvonalak elmosódását és átalakulását eredményezte. A korábban említett cyberpunk irodalom is ebben a közegben született meg, fókuszában az ember és kibertér kapcsolatával. A cyberpunk explicit módon foglalkozik a mediális fordulattal, engem azonban mégis ennek implicit előfordulása érdekel, amely a fantasy zsánerében realizálódik. Meglepően hangozhat, hogy egy (többnyire) feudális, középkori viszonyok között játszódó történet – transzcendentális univerzumnaként tálalva – technicizált és racionális világunkat reprezentálhatja. A mágiával, csodával és különleges lényekkel átitott fantasynek a modernitást többnyire elvető, mesei kozmosza teljesen szembenállónak tűnik materialista, felvilágosodott nézőpontunkkal. Ennek következtében az effajta fikciót általában úgy tartják számon, mint ami utat nyit a technika-irodalom elhagyásához.

---

<sup>5</sup> Manuel Castells, *A hálózati társadalom kialakulása*, ford. Rohonyi András (Budapest: Gondolat, 2005), 489.

Ez a pont látszólag ellentétet képez azzal a gondolattal, hogy a fantasy a digitális kultúra reprezentációja lenne, pedig ezek a regiszterek bizonyos esetekben összerosódhatnak populáris filmekben, sorozatokban, vagy akár mesékben is.

Talán az egyik epizódról epizódra végigkövethető azonosítás a *Scooby Dooban* érvényesül, hiszen a fantasy tárházából érkező archetipikus szörnyekről minden egyes alkalommal kiderül, hogy csak jelmezek, hologramok vagy gépek, de ha visszaemlékszünk az Ósvarázsló szavaira, akkor is hasonló egybecsúszással találkozunk. Ugyanezzel a tematikus összerosással játszik el a *Csillagkapu* (Stargate SG-1, 1997-2006) című sci-fi sorozat két 2007-es epizódja (10. évad 10-11. rész), ahol a szereplők egy olyan küldetésen vesznek részt, mely a románcok Frye által kimerítően tárgyalt narratív struktúráját<sup>6</sup> követi. De nemcsak a narratíva teremti meg a kapcsolatot, a díszletek is ezt a környezetet elevénítik fel. A keresést különböző „csodás” elemek akadályozzák, amelyekről kiderül, hogy „tudományos” alapokon nyugszanak. Az egyik ilyen egy valósnak tűnő sárkány, akinek a titkát hamar leleplezi az egyik főhős: egy digitális hologramról van szó, ami „tűzfalként” működik, vagyis olyan védőprogramként, amely az illetékteleneket nem engedi hozzájutni a keresett dologhoz. Hogy „kikapcsolják”, meg kell adniuk a jelszót, ami a billentyűzet hiányában, verbális úton történik meg, mintegy „varázsszóként” működve eltünteti a sárkányt, így nagyfokú hasonlóságot mutat Bakonyi hacker és varázsló párhuzamával. A két epizód esetében hangsúlyos, hogy a tudomány demisztifikálja azt a csodát, amely a fantasyben a legtöbb esetben magyarázat nélkül marad.

Úgy gondolom, ezek a példák bemutatják, hogy a fantasy és digitális kultúra között valamilyen kapcsolat körvonalazható, sőt, a fantasy egyik mozgatórugója éppen a számítástechnika lehet. Kevés olyan példa jelentkezik, amely implicit módon játszik el érintkezésükkel. Mégis azt próbálok bizonyítani, hogy nemcsak felszíni kapcsolatuk lehet, hanem a fantasyt meghatározó szegmensnek tekinthető az informatika. Tézisem is kapcsolatuk bizonyítására fókuszál, mely szerint a fantasy műfajának divatossá és dominánssá válását, illetve jelenleg meghatározó formanyelvét a populáris műfajban szövegszerúsége, valamint a benne ábrázolt világok többnyire technofób jellege ellenére is a digitális kultúra és újmédia tette lehetővé. A fantasy a mese és a románc újmédia által mediált, és ezáltal sajátosan ezredvégi verziója, mely struktúrájában és funkcionális vonatkozásában is szoros kapcsolatot ápol a számítástechnikával, sőt, még inkább magával az internettel.

---

<sup>6</sup> Northrop Frye, „A nyár műthosza: a románc”, in *uő*, *A kritika anatómiája*, ford. Szili József (Budapest: Helikon Kiadó, 1998), 159.

A fantasy alapjául Tolkien műve szolgál elsődleges mintaként, tematikája pedig a legtöbb alszáner esetén a románc archetipikus történeti és narratív sémáját követi, valamint gyakran a *mágikus gondolkodás* jellemzőit is magán viseli, vagy legalábbis megidézi. A mágikus (vagy *mitikus*) gondolkodás a világra, illetve történéseire reflektáló értelmezés, amely egy ciklikus tér- és időérzékelési tapasztalatban gyökerezik, ugyanakkor ez a gondolkodásmód a digitális kultúrával újra teret kap.<sup>7</sup> A mágikus gondolkodás értelmében, a világban minden összefügg mindennel, amely korunkban a technikai összekötöttség és a folytonos információáramlás révén valósul meg, ami viszont a high-tech információs kultúra egyik legsajátosabb hozadéka. Az a gondolkodásbeli „forradalom”, amit magával hozott, a lineárisról a multilineáris (avagy asszociatív) gondolkodásra helyezte át a hangsúlyt, ami nem az okozatiságon alapul, hanem a véletlen egybeeséseken: „Térbeli értelemben a dolgok és emberek technológiailag – és egyben mágiusan – »összekapcsoltnak« tűnnek”, amely így a mitikus értelmezések felé fordítja a figyelmet.<sup>8</sup> Ebben az esetben a fantasy olyan világértelmezésként jelenik meg, amely a technika működését misztifikálva nyújt egyfajta reflexiót.

A fantasy archetipikus narratívája, amely a románcokból és eposzokból merít, alakításuk és alakulásuk szempontjából a számítógépes játékok algoritmikus struktúrájával és az adatbázis-logikával mutatnak hasonlóságot. A fantasy nem a játékok származéka, bár kétségkívül hatást gyakorolnak egymásra, hiszen bizonyos tulajdonságok átjárnak közöttük. A választási lehetőségek beíródnak a könyvekbe (például Böszörményi Gyula *Rémálmom*-trilógiájában a kötetek végén két lezárás lehetősége nyílik meg, amelyekből az olvasók választhatták ki szavazással, hogy melyik szerint haladjon tovább a történet), a könyvekből pedig a tolkien világot adaptálják, amelynek főbb építőelemei újra és újra visszatérnek a játékokban. Mint Makai Péter Kristóf is bemutatja, Tolkien világa és a számítógépes játékok rendkívül szoros kapcsolatban állnak egymással a „mentális szimuláció” és a tolkien tündérmese-elmélet közös aspektusainak következtében, hiszen egy-egy „másodlagos világot” hoznak létre, amelyek hasonló módon épülnek ki.<sup>9</sup> Elképzelésem szerint a Tolkien utáni fantasy a digitális kultúra jegyeit viseli magán, ami megnyilvánul a fantasy-világokba fűzhető újabb történetekben, ami a hypertext(-szerkezet) működését tükrözi. Mivel a fantasy struktúrájának felépítése hason-

---

<sup>7</sup> Vivian Sobchack, „Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában”, ford., Erdei Lilla, in *Apertúra* (2015/tavaszi-nyári), <http://uj.apertura.hu/2015/tavaszi-nyari/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>.

<sup>8</sup> Ua.

<sup>9</sup> vö. Makai Péter Kristóf, „Faërian Cyberdrama: When Fantasy becomes Virtual Reality”, in *Tolkien Studies: Volume VII.*, szerk. Douglas A. Anderson, Michael D.C. Drout, Verlyn Flieger (West Virginia University Press, 2010), 36-40.

lóságot mutat a számítástechnikából ismert struktúrákkal, ezért jellemzem dolgozatomban az *adatbázis*, az *algoritmus* és a *hypertext* fogalmával az intertextualitás, a konnotáció, az allúzió vagy pedig a forrásfeldolgozás terminusok helyett. A bevezetett (és a kultúr- és filmkritikában már elterjedt) informatikai terminusok használatának oka, hogy érzékeltesse a modern fantasy informatikai befolyásoltságát, és a digitális kultúrába való beágyazottságát. Az intertextualitás háttérbe szorítása a hypertext javára azt a sajátos szerveződést hivatott tükrözni, amelyet Castells *virtuális valóságossá* vagy *tapasztalativá*<sup>10</sup> válásnak nevez.

## 2. A FANTASY

### 2.1. A fantasy a todorovi fantasztikus rendszerben

„[E]gyes teoretikusok szerint a fantasztikus irodalom maga is műfaj – ez esetben a fantasy ennek alműfajaként jelenik meg, más szerzők szerint a *fantasy* és a *fantasztikus* tulajdonképpen egy és ugyanaz, csak kifejezőeszközei tekintetében mutat eltéréseket.”

<sup>11</sup>- írja Galuska László Pál, aki Tzvetan Todorovra alapozza feltevését. Todorov szerint a fantasztikum akkor van jelen, ha

[e]gy 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 világ törvényeivel. Az esemény észlelőjének két lehetséges megoldás közül kell választania. Vagy az érzékek csalódásáról van szó, a képzelet munkájáról, s ekkor a világ törvényei fennmaradhatnak jelenlegi formájukban [különös] – vagy az esemény valóban végbement, a valóság része, ám ez esetben ezt a valóságot számunkra ismeretlen törvények szabályozzák [csodás].<sup>12</sup>

A fantasztikum illetően kétértelműségéből kilépve jutunk el a két szomszédos műfaj valamelyikébe: vagy a csodásba vagy a különösbe.<sup>13</sup> A csodás kategóriájába tartoznak a

---

<sup>10</sup> Castells, *A hálózati társadalom kialakulása*, 490.

<sup>11</sup> Galuska László Pál, „TIPOLOGIA FANTASTICA: A fantasztikus irodalom tipológiájáról és műfajelméleteiből”, *GRADUS 2* (2015/1): 22.

<sup>12</sup> Tzvetan Todorov, *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*, ford. Gelléri Gábor (Budapest: Napvilág Kiadó, 2002), 25.

<sup>13</sup> Uo. 41-2.

mesék, románcok és mítoszok, s mivel a fantasy sok esetben a felsorolt műfajok felől közelíthető meg, illetve tükrözi ezek szöveghagyományait, így a szövegek a *tisztán csodás* kategóriájába sorolandók (noha Todorov nem beszél a fantasy műfajáról). Nem szükséges teljesen elválasztani a fantasyt gyökereitől, elvégre hibrid műfaj: kaland, küldetés (quest) és akció keveredik benne a mesei motívumok mellett.<sup>14</sup>

A todorovi definíció - az adott „fiktív” világ törvényeire való hivatkozás, illetve a „mi” világunktól való különbségének hangsúlyozása<sup>15</sup> - a fantasy egy olyan jellemzőjét is „tartalmazza”, amely szinte minden meghatározásban szerepet játszik. Nevezetesen a műfajra jellemző saját „lehetséges világok” létrehozásának igyekezetét, melyet gyakorta „szubkreációként” aposztrofálnak. Stemler Miklósnál is a teremtés kerül előtérbe, hiszen az foglalkoztatja, hogy „milyen módozatokon keresztül épül ki Középfölde valósága”; a fantasyvel szemben fontos kritériumként lép fel nála, hogy „az elbeszél valóság lényegileg *más* legyen, mint a befogadó valósága [...], ne leplezze le fikcióként önmagát”.<sup>16</sup> Varga Illés is a világepítéssel foglalkozik, amikor azt állítja William Morris kapcsán, hogy „számos olyan elem, írói eszköz megjelenik, amelyek később tipikusan és kimondottan a *fantasy*-irodalomra jellemző stíuselemek lesznek. Ilyenek az archaikus nyelv, a középkori környezet, a másodlagos világ, a heroikus kalandok, a varázslók és szörnyek mint szereplők”.<sup>17</sup>

## 2.2. Alzánerek

A fantasy, akárcsak a többi műfaj, változásai során különböző alzánereket hívott életre, amelyek elkülönítésének alapja az ábrázolt világtól, a narratív struktúrától, illetve az integrált természetfeletti aspektusoktól függ. Az egyes tendenciák között nem mindig lehet éles határvonalat húzni, hiszen gyakran a regényekre is több irányzat lehet jellemző. Jelen részben csak azokat az alműfajokat emelem ki, amelyek munkám horizontján felmerülnek.

<sup>14</sup> Sz. Molnár Szilvia, „A fantasy-filmek mitikus narrációjáról”, *Prae* 13 (2003/1): 30-1.

<sup>15</sup> Galuska, „TIPOLOGIA FANTASTICA: A fantasztikus irodalom tipológiájáról és műfajelméleteiből”, 25.

<sup>16</sup> Stemler Miklós, „A világtéremtés poétikája”, *Prae* 13 (2003/1): 5, 8.

<sup>17</sup> Tolkien Világa (rádiósorozat), *A fantasy - az Aurin szerkesztői a fantasy történetéről*, (2006), <http://tolkien.hu/index.php/tolkien/item/2075-tolkien-vilaga-radiosorozat-a-fantasy-az-aurin-szerkesztoi-a-fantasy-toerteneterol>.

A *heroic fantasy* (*sword'n'sorcery*) típusú történetekben a harcok és kalandok sorozata kerül előtérbe, fő karakterei közé pedig a tolvaj, a kardforgató, valamint a mágus tartozik. Robert E. Howard barbár hőséne (Conan) történetei is ezt az irányzatot képviselik.<sup>18</sup> Az *epic* vagy *high fantasy* teljes egészében másodlagos világgal rendelkezik, az univerzum kidolgozottsága igen részletes (mítoszteremtő), a kaland pedig általában a világ megmentésére irányul. Ezt a vonalat képviseli *A Gyűrűk Ura*.

A *low fantasy* másodlagos világban vagy akár a mi világunkban is játszódhat. A központjában nem a kaland vagy varázslat áll, hanem a politikai játszmákra és társadalmi problémákra fekteti a hangsúlyt, akár csak George R. R. Martin *A tűz és jég dala*-ciklusa.<sup>19</sup> Galuska László Pál tanulmánya szerint a *low fantasy* olyan történetet mesél el, amely a reális világba „betolakodó” természetfelettel foglalkozik, például: Robert Holdstock *A Mitágó-erdő*.<sup>20</sup> A két behatárolás közt egy fontos különbséget fedezhetünk fel: Farkasnál a másodlagos világ megengedett, míg Galuskánál nem. A korábbi elképzelés akkor működhet másodlagos világ esetén, ha az szinte elveti a természetfeletti vetett hitet (ezt láthatjuk Martin regényciklusában, hiszen a déliek nem hisznek az északiak „babonáiban”). A *low fantasy* esetében szerencsésebbnek tartom a Galuska-féle megközelítést, hiszen a *high fantasy*-ra jellemző világ- és mítoszteremtés jelenik meg Martin történeteivel, így a *low fantasy*-re a *high fantasy* oppozíciójaként tekintek (bár mindkét nézőpontja elfogadott).<sup>21</sup>

*Dark fantasy*-nek tekinthetjük azokat a műveket, amelyek a horror elemeit is felhasználják, de mégis elhatárolhatóak tőle. Erre a típusra az erőszak hangsúlyosabb alkalmazása jellemző, ráadásul a fekete-fehér karakterek is árnyalódnak. Ilyen Mark Lawrence *A Széthullott birodalom*-trilógiája vagy *A vörös királynő háborúja*-trilógiája. A *paranormal romance* olyan nem-ember lényeket szerepeltet, akik romantikus kapcsolatba bonyolódnak a hőssel (Ld. Stephenie Meyer-től az *Alkonyat*).<sup>22</sup>

A *planetary romance*, *science fantasy* olyan műveket takar, amelyek a fantasy és a sci-fi határán mozognak. Tematikus szinten a fantasyből merít, míg díszletei a sci-fi-ből

---

<sup>18</sup> Farkas Balázs, „A fantasy feltérképezése”, in Farkas Balázs, *A fantasy irodalomtörténete és kritikai megközelítés*, <https://fantasyirodalom.wordpress.com/1-a-fantasy-felterkepezese/>.

<sup>19</sup> Ua.

<sup>20</sup> Galuska, „TIPOLOGIA FANTASTICA: A fantasztikus irodalom tipológiájáról és műfajelméleteiből”, 32.

<sup>21</sup> Vö. Best Fantasy Books. <http://bestfantasybooks.com/low-fantasy.html>.

<sup>22</sup> Farkas, „A fantasy feltérképezése”.



származnak, viszont ez a kettősség akár fel is cserélődhet.<sup>23</sup> Ebbe a kategóriába sorolható a később még említésre kerülő *Az Égett-hegyi könyvtár*.

### 2.3. *Sci-fi és fantasy elkülönítése*

Bizonyos esetekben nehéz egymástól elválasztani a sci-fit és a fantasyt, elvégre megesisik, hogy a kettő közötti határvonal nem különül el világosan, sőt, össze is mosódhat a két irányzat, így létrehozhat hibrid műfajokat, alszánereket, ahol a két áramlat együttesen van jelen (például a *science fantasy*). Mi alapján húzzuk meg a határvonalat a sci-fi és fantasy között? Kornya Zsolt álláspontja szerint a különbséget (ezúttal is) a valóságábrázolásban kell keresni. Igaz, hogy mindkettő elrugaszkodik a realitás talajától, de a sci-fi esetén megfigyelhető egy törekvés arra, hogy mindezt racionális keretek között vigye véghez, míg a fantasyból hiányzik ez a fajta tudományos alapú szándék, helyette öntörvényű világteremtés vezérli.<sup>24</sup>

Lengyel Péter a különbséget a világ modernitásában látja: a science-fiction egy high-tech technikával felszerelt ultramodern és tudományosan fejlett világban játszódik, míg a fantasy a civilizációt és a modernséget veti el, ezért irracionalitás és transzcendentalitás jellemzi a misztikum iránti vonzalmát.<sup>25</sup> Lengyel felfogása a fantasyhez tapadó képzettársításból következik, hiszen korai képviselőire jellemző környezetet idézi meg kijelentésével. Kétségtől a legismertebbekre ez a tendencia jellemző (Howard *Conan-sorozata*, *A Gyűrűk Ura* világa, *A tűz és jég dala*-ciklus), de a kortárs környezetben játszódó történetekre vagy a paranormal romance-ekre mégsem vonatkoztatható maradéktalanul. A *Harry Potter* is kortárs környezetben játszódik, ahol a muglik társadalma és műveltsége tükröződik a varázslók berendezkedésében (váltás figyelhető meg műveltségükben horizonteltolódásaik miatt), így nem veti el sem a civilizációt, sem a modernséget, hanem éppen a modernség és mágikus felfogás aspektusai ötvöződnék benne. Ha a tudományos technika hiányát érti Lengyel a civilizáció és modernség ignorálásában, akkor megállapítása mégis helyénvalónak tekinthető, hiszen

---

<sup>23</sup> Ua.

<sup>24</sup> Kornya Zsolt, *A képzelet egy másik világa*, 3. bekezdés (1988), <http://fantasycentrum.hu/old/VEGYES/fantasy.htm>.

<sup>25</sup> Lengyel Péter, *Szeljegyzetek egy műfajhoz: a fantasy világa*, 5. bekezdés (2008), [http://kulturpart.hu/2008/07/20/szeljegyzetek\\_egy\\_mufajhoz\\_a\\_fantasy\\_vilaga](http://kulturpart.hu/2008/07/20/szeljegyzetek_egy_mufajhoz_a_fantasy_vilaga).

a *Harry Potter*ben is szinte minden esetben a mágia felcseréli a tudományt. Kérdéses, hogy a lefestett korra vagy a világ működésére vonatkoztatandó a meglátása.

Novák Csanád szerint a fantasyt sokan a sci-fi egyik vadhajtásának vagy mellékágának tekintik, de megjegyzi, hogy ez a leszármazási kapcsolat inkább fordítva igaz, elvégre a fantasy gyökerei mélyebbre nyúlnak vissza. Kiemeli hasonlóságukként, hogy mindkettőre a *teremtő képzelet* jellemző, differenciájukat pedig az alapján állapítja meg, hogy mire irányulnak. A sci-fi „az ember, a társadalom, erkölcsi, morális szféráit veszi célba és a jövőbe vetítve”, míg a fantasy „jóval mélyebbre nyúl, a tudatalattival, az ösztönvilággal manipulál”.<sup>26</sup> Ebből következően az utóbbi forrása a mondavilágokból, legendákból, vágyakból és álmokból táplálkozik. A másik fontos aspektusa, hogy a fantasyben (általában) nem a mai értelemben vett természettudományos gondolkodás működését figyelhetjük meg, hanem a középkori (vagy annak tekintett) hagyomány elemeit építi be, mint például az alkímia, az asztrológia vagy a mágia. Novák összegzése szerint „minden mű, amely a tiszta fantáziára épít, melyben a különös dolgokat, az értelmetlent nem lehet tudományosan megmagyarázni, fantasynek számít”.<sup>27</sup>

Röviden: az ismert világtól eltérő elemek bemutatásának módja szolgáltatja a két alműfaj elkülönítését, ami pedig a tudományos alapok használatában nyilvánul meg. Reprezentációs szinten a sci-fi él a technikai és tudományos megközelítésekkel, míg a fantasy technofóbnak tűnik.

#### 2.4. A fantasy meghatározása

A „teremtett” világ a legtöbb kritikus szerint elősorbán az olvasó (és író) aktuális világából való menekülést célozza.<sup>28</sup> Stemler és Varga tanulmányában is visszatérő jellemző az „eszképizmus”, amellyel a műfaj vonzó aspektusait igyekeznek behatárolni. De mégis, mi elől kínál menekülést a fantasy? Az eszképizmus egy olyan transzformációs aktus, ahol egy jobb világképbe oltott morális küzdelemmé válnak a hétköznapi nehézségek. Szinte nincs olyan műfaji kritika, amely ne említené meg, hogy a fantasy kiútként jelentkezik a hétköznapiokból. Sobchack szerint a fantasyre a vágybeteljesítés jel-

---

<sup>26</sup> Novák Csanád, *Novák Csanád utószava*, <http://www.fantasycentrum.hu/old/VEGYES/Novak-Csanad-A-fantasyrol.pdf>.

<sup>27</sup> Ua.

<sup>28</sup> Krasznai Zoltán, *Gondolatok a fantasy-ellenességről* (2006), <http://fg.hu/13278/rpg/szerepjatekrol/gondolatok-a-fantasy-ellenessegről/>.

lemző,<sup>29</sup> míg Sz. Molnár Szilvia szerint „az emberi társas viselkedés és a környezettel való együttélés emocionális viszonyait” reprezentálják.<sup>30</sup> A kiszakadás a másodlagos világok teremtésével valósul meg, amelyek típusukban és működésükben is mások, mint a „mi világunk”, de mégis egy lehetséges világgként értelmeződnek: a fantasy

[...] önmagában koherens narratíva. Amikor ebben a világban játszódik, olyan történetet mesél el, ami lehetetlen egy általunk észlelt világban; amikor egy másik világban játszódik, az a másik világ lesz lehetetlen, bár a történetek, amelyek ott játszódnak, lehetségesek a saját szabályainak értelmében.<sup>31</sup>

Ugyanakkor, ha a fantasyt mint „racionalizálatlan” világot vennénk figyelembe, akkor a mesékre, homéroszi eposzokra is fantasyként kellene tekintenünk. A műfajt sajátos reprezentációs technikája különíti el a meséktől, mítoszoktól, románcoktól. Bár a narratíva archetipikus karakterekből építkezik, ezek mégsem vázletszerűek, hiszen kidolgozásuk a realista történetmondás szabályaihoz idomul. Stemler Miklós írja *A Gyűrűk Urával* összefüggésben:

a szerepek megsokszorozása [...] a csodás keretein belül nem értelmezhető használata a realista írásmódot idézi meg. [...] Ilyen az elbeszélte világ múltjáról, jövőjéről szóló információk folyamatos áramoltatása egy erre funkcionális szereplőn (Gandalf) keresztül (*appeal of memory*), a leírások (*description*) fontos szerepe, a hős defokalizációja (*defocalization of the hero*), ami megengedi azt, hogy több nézőpontból ismerhessük meg a történeteket, és több párhuzamosan futó történetet tesz lehetővé, ami növeli az információk bőségét. Hasonló elem a szemiológiai kompenzáció (*semiological compensation*), ami az elbeszélte világban keringtetett nagyszámú információt a befogadó számára illusztrációk, táblázatok, családfák formájában is hozzáférhetővé teszi; a karakterek pszichológiai motiváltsága (*psychological motivation of characters*), a semleges elbeszélő hang (*demodalisation*), ami a nyelvet áttetszőként kezeli, egyszerű eszközként a világ leírására; az eltérő diskurzusok párhuzamos jelenléte (*the parallel story*), ame-

<sup>29</sup> Sobchack „Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában”.

<sup>30</sup> Sz. Molnár, „A fantasy-filmek mitikus narrációjáról”, 30.

<sup>31</sup> Farkas, „A fantasy feltérképezése”.

lyek révén az olvasó számára elérhetővé válik az elbeszélte világ totalitása, annak történelmén, földrajzán stb. keresztül.<sup>32</sup>

A mágia középponti szerepe miatt első pillantásra azt gondolhatnánk, hogy a fantasy a racionalitás és realitás elől nyújt menedéket, de kimutatható, hogy a csodás eseményeket a modern világértelmezésnek megfelelően racionalizálja; (általában) feudális környezetbe helyezett realiztikus reprezentációkat kínál a korábbi stilizált elemek helyett.<sup>33</sup> Vivian Sobchack is a racionális és a mágikus újabb keletű egybefonódására hívja fel a figyelmet, amikor a fantasy lényegét a mágikus gondolkodásban jelöli meg, amely eredendően a primitív törzsekre jellemző felfogás ugyan, de korunkban visszatér: a hihetetlenül gyorsan fejlődő technikai vívmányok szinte varázslatként, mágiaként hatnak, az elektronikus berendezések működési mechanizmusai egyre inkább rejtve maradnak az átlagember előtt (bár továbbra is az elvileg megmagyarázható kategóriájába tartoznak).<sup>34</sup> Visszatérve Sz. Molnár kijelentéséhez, az ember-technika viszony az ember és környezete viszonyaként is értelmezhető, ez pedig a mágikus gondolkodásban is testet ölthet. A racionális világkép mágikus reprezentációjaként olvasható Scott Hawkins *Az Égett-hegyi könyvtár* című regénye, ha az egyik hős (Steve) szemszögéből értelmezzük a művet, hiszen a könyvtárosok mágiát hajtanak végre, noha valójában „csak ismerik (és használják)” a természet és technika működési mechanizmusát.<sup>35</sup>

Ha nem a racionalitás, akkor talán a digitális kultúra elől kínál menekülést a fantasy? Kétségtelen, hogy a cyberpunkkal szemben itt nincsenek hackerek, számítógépek, mobiltelefon vagy internet, ugyanakkor éppen azok köre rajong érte a legjobban, akik a technológiát is bálványozzák (ezt a szubkultúrát újabban „geek”-ként szokás aposztrofálni). A számítógépes játékok jó része középkorit imitáló környezetben játszódik és fantasy cselekménnyel operál, ami azt jelzi, hogy a felhasználók számára ez a két kulturális szegmens nem áll ellentmondásban, sőt, éppen ellenkezőleg, mint azt a továbbiakban bizonyítani is próbálok.

<sup>32</sup> Stemler, „A világteremtés poétikája”, 6.

<sup>33</sup> Hódosy Annamária, „A fantázia informatikája”, *Literatúra* (2000/3): 304.

<sup>34</sup> Sobchack, „Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában”.

<sup>35</sup> A könyvtárosok ún. katalógusokban szereznek jártasságot, amelyet mesteri szinten elsajátítanak. Az egyes katalógusok egy-egy ismeretnek felel meg (pl. gyógyítás, háború, idegen nyelvek), tizenkettőt különítenek el belőlük. Igen érdekes, hogy a gyógyítás katalógusa az életre keltéssel is foglalkozik, tehát az oroslás minden szegmensére kiterjed. Maga a regény műfaji hibrid, a sci-fi és fantasy elemeit is játékba hozza horror elemekkel kombinálva. Id. Scott Hawkins: *Az Égett-hegyi könyvtár*, ford. Rusznyák Csaba (Budapest: Fumax, 2016)

### 3. FOGALMI KERET

Felmerülhet a kérdés, hogy miért jellemzek informatikai terminusokkal olyan mechanizmust, amely akár az ismert irodalomelméleti terminustárral is megközelíthető. Már a strukturalista irodalomtudomány is bemutatta, hogy a fikciós szöveg a szelekció és kombináció elve szerint épül fel, amely az adatbázis-logika alapját is képezi. A strukturalisták zárt struktúráképzetét a posztstrukturalizmus nyitotta meg a konnotáció és allúzió értelmezés-függő alakzataival, az intertextualitást pedig egyre inkább a szöveg általános működési mechanizmusaként kezelte. A posztstrukturalista irodalomtudomány paradigmává emelte az ecoi „nyitott művet”,<sup>36</sup> majd a művet szembeállította a barthes-i „szöveg”<sup>37</sup> elképzeléssel, amely szerint nincs egységes alkotás, csak olvasatok léteznek. Ez a működés analógiát mutat a hypertext decentralizált, nyitott és több módon bejárható struktúrájával.

Nemcsak arról van szó, hogy az ismert irodalomelméleti fogalmakat kódolom át az informatika nyelvére, hanem arról, hogy a posztstrukturalizmus '80-as években középontba került terminusai sem választhatóak el az informatikától. Ahogy Landow írja:

Az irodalomelmélet szakértőinek megállapításai és a számítástechnika teoretikusainak kijelentései jelentős hasonlóságot mutatnak. E két terület szakértői - többnyire egymástól függetlenül - olyan evidenciákkal szolgálnak, melyek nagy horderejű változások közepette utat mutatnak a kortárs episztemébe. Bizonyos vagyok benne, hogy Jacques Derrida és Theodor Nelson, Roland Barthes és Andries van Dam írásaival egy paradigmaváltás vette kezdetét. Úgy vélem, mindkét névpárból egy ismeretlen lesz az olvasók többsége előtt.<sup>38</sup>

Landow szerint a '90-es évek irodalomelméletének legfelkapottabb fogalmai az utalás (link), a háló (net) és a szövet (text), amelyek a hypertextus előképének is felfoghatók, vagy legalábbis olyan képzetek, amelyek a számítógép által prezentált szövegfolyamat

---

<sup>36</sup> Umberto Eco, „A nyitott mű poétikája”, in uő, *Nyitott mű*, ford. Dobilán Katalin (Budapest: Európa, 1998), 77.

<sup>37</sup> Roland Barthes, „A műtől a szöveg felé”, ford. Kovács Sándor, in uő, *A szöveg öröme* (Budapest: Osiris, 1996), 68.

<sup>38</sup> George P. Landow, *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*, <http://artpool.hu/hypermedia/landow.html>.

működésének újszerű és rohamos népszerűsödése miatt váltak felkapottá.<sup>39</sup> Az irodalomtudomány nincs egyedül befolyásoltságával, hiszen az újmédia más tudományterületekre is hatott, amely a hálózat modelljének előtérbe kerülését eredményezte:

Az új kifejezési formák iránti kutatás során sok teoretikus és kreatív alkotó gravitált a „háló” trópusa felé, amelyet többnyire decentralizált csomópontok közötti megszámlálhatatlan kapcsolat képében vizionáltak. Ez az önmagában absztrakt elgondolás az ökológia, a gazdaságtan, a politika és a kultúra kontextusában is használható, mégis, a háló elsősorban az információs és kommunikációs technológiával asszociálódik.<sup>40</sup>

### 3.1. Adatbázis

Az adatbázis új kulturális modellként jelentkezik, hiszen a világot rendezetlen, végtelen gyűjteményként jellemzi, amelynek leképzésére ez a rendszer mintaként szolgálhat. Az adatbázis nem újdonság, hiszen a könyvtárak is (nem virtuális) adatbázisoknak felelnek meg, de a digitális kultúra hatására válhatott még meghatározóbbá, elvégre az újmédia eszközei az adatbázis elvén működnek. Az informatikában az adatbázist adatok rendezett gyűjteményeként határozzák meg, de ez a definíció módosul Lev Manovichnál, hiszen nála az adatbázis „olyan adatok gyűjteménye, amelyet a felhasználó különféle műveletek végrehajtásához alkalmazhat”, ezért az interneten talál igazán otthonra.<sup>41</sup>

Manovich az adatbázist rendezetlen adatok összességként képzei el, amelynek elemei között semmilyen ok-okozati vagy logikai összefüggés nem állítható fel. Ez az idealizált forma tehát nem mesél történetet, nem támogat narratív formát. Ilyen típusú rendezetlen, narrativitást mellőző struktúrák jelennek meg az elektronikus enciklopédiákban, bibliográfiákban, illetve egy-egy tematikus weboldal is adatstruktúráknak felel meg

---

<sup>39</sup> Ua.

<sup>40</sup> „In this search for new forms, many theorists as well as creative writers have gravitated toward the trope of the “network,” usually envisioned as a decentralized system of nodes connected by multiple links. In itself an abstract concept that can be used in the context of ecology, economics, politics, or culture, the network is often most immediately associated with information and communications technologies” Ursula K. Heise, *Sense of Place and Sense of Planet: The Environmental Imagination of the Global* (Oxford: Oxford University Press, 2008): 65. (fordítás tőlem)

<sup>41</sup> Lev Manovich, „Az adatbázis mint szimbolikus forma”, *Apertúra* (2009/ősz): <http://uj.apertura.hu/2009/osz/manovich/>.

(képek, szövegek, linkek halmaza). Az oldalak nyitottságuk miatt bővíthetők a felhasználók által, és mivel nem csak egytípusú elemeket tartalmazhatnak, így képeket, szöveget vagy videókat is az adatbázishoz kapcsolhatnak. Mivel egyidejűleg nemcsak egy oldal épül egy témára vagy dologra, így az elemek ismétlődhetnek az oldalakon. A weblapok tematikussága miatt feltételezhető valamilyen narratíva érvényesülése. Manovich sem zárja ki ennek a lehetőségét: a rendezetlenség csak az ideális állapotot képviseli, hiszen „a média logikájában semmi nem segíti elő a létrehozását [narratíváét]”.<sup>42</sup> A rendezés elvét követik a középkori enciklopédiák is, amelyek a hét szabad művészet ágai szerint rendszerezték az anyagot, de a könyvtárak, telefonkönyvek is rendezett adatbázisként foghatóak fel. Az adatbázis már a *Don Quijote*ban is fellelhető, hiszen „átszövi egy elképzelt enciklopédia”, amely a lovagregények jelenlétéből fakad.<sup>43</sup>

A posztmodern irodalom is játszik az adatbázis-logikával, erre épít például Milorad Pavić *Kazár szótára*. A szócikkekből rekonstruálható történet az egyes fordítások következtében is mozgásban van, így a befogadása más és más módon történik különböző nyelveken. Az olvasás módjának szabadsága is fokozottan és hangsúlyosan megjelenik, hiszen nem egy lineáris narratívával találkozik az olvasó, hanem fragmentumokkal. A *Kazár szótár* egyes szócikkei felfoghatóak adatokként, amelyek mindig az adott nyelv ábécéjének megfelelően rendeződnek sorba.

### 3.2. Algoritmus

Első ránézésre nem minden számítástechnikai program követi az adatbázis-logika elvét, gondoljunk csak a számítógépes játékokra, amelyek jó része (például szerepjátékok, mint a *Witcher*, *Skyrim*) történetet mesélnek el a felhasználónak. A történet nem az adatrendezés által születik, hanem az algoritmus és az adatbázis együttes működésével, mert az algoritmus segítségével az adatstruktúrák történetté szerveződnek.<sup>44</sup> Az algoritmus „[e]gy adott probléma programmatikus megoldását jelentő, elemi lépések véges számú halmaza által alkotott műveletsor”<sup>45</sup>, vagyis egy probléma megoldására irányuló parancs vagy parancssorozat. A számítógépes programok is algoritmusokkal dolgoznak, különböző adatokból új adatokat hoznak létre az utasítások segítségével.

---

<sup>42</sup> Ua.

<sup>43</sup> Ua.

<sup>44</sup> Ua.

<sup>45</sup> *PCforum.hu*, <http://pcforum.hu/szotar/?term=algoritmus>.

Az algoritmus működését, a számítógépes játékok segítségével vázoló fel röviden. A játékos szemszögéből a játéktér elemei (az adatok, adatstruktúrák) motiváltak lesznek, ezért felhasználja őket a játék során. A használat parancsok, parancssorok által valósul meg, ami az adatok algoritmusok általi összekötését eredményezi (az egyes parancsok, utasítások algoritmusok), amelyeket a játékos „táplál be”. Minden egyes lépés, ugrás, lövés vagy egyéb interakció egy-egy algoritmusnak feleltethető meg, amelyek folyamatosan követik egymást, így egy szekvenciális sort hozva létre, amely történetként képződik meg a felhasználóban (vagyis narratív formát támogat). Minden játék felépíti a saját logikai rendszerét, tehát egy sajátos algoritmusrendszerrel is rendelkezik, amit a felhasználónak kell feltárnia az előrehaladásával. Ez a rekonstrukciós folyamat adja a játékelmény kulcsát, hiszen a parancsok a játék algoritmusának adekvát módon választódnak ki. Manovichnál az algoritmus nem a lépések sorozatát jelenti, hanem az egész játékot átfogó logikai struktúrát, a játék célját.<sup>46</sup> Ezen a ponton szükségesnek érzem elkülöníteni a játék algoritmusát, illetve a felhasználó által betáplált algoritmusokat, hiszen a játék típusától függően működik egy nagy algoritmus, amely a kezdetből a végpontba való eljutás motivációját generálja, valamint a felhasználó algoritmusai az apró lépések sorozatában nyilvánul meg, amely a végponthoz vezet. A felhasználó algoritmusai felel meg az elemi lépések véges számú halmazának, amely egy probléma megoldására irányul; dolgozatomban további részében ezt a megközelítést értem az algoritmus kifejezés alatt.

Az úgynevezett open-world játékoknak nincs meghatározott küldetésrendje, így teljesítésének idejét a játékos határozza meg. Ez egy elágazás formájában választási lehetőséget eredményez a felhasználónak, akinek így több „parancs” (vagyis választási) lehetőség adódik. A párbeszédok esetén is érvényesül az alternatívák közti döntés, ha a felhasználó számára vannak felkínált közlési opciók, amik más-más következményt eredményeznek. A több opciónak köszönhetően kombinációs lehetőségek jönnek létre, amelyek némileg módosítják a játék folyamatát, így ellehetetlenítve azt, hogy csak egy történet rajzolódjon ki. Minden döntés után a játékos egyetlen narratív útvonalat választ ki a kombinációs sorból, így egyetlen narratív lehetőséget jár be, a felhasználó pedig a választásokkal megteremt egy saját narratívát. A lehetséges választásokból és kombinációikból megteremthető történetek összességét nevezi Manovich interaktív narratívának (vagy hypertext-szerű működése után hipernarratívának). Az interaktív

---

<sup>46</sup> Manovich, „Az adatbázis mint szimbolikus forma”



narratíva nem csak a játékokban érvényesül, hanem az adatbázis bejárására a kiépített linkeken keresztül is hipernarratívának minősül.<sup>47</sup>

Az algoritmus jelenik meg a korábban említett *Rémálmom*-trilógia esetén, hiszen az egyes részek mindig két alternatív befejezést kínálnak fel, amelyek alapján a történet folytatódhat. A kiadás után az olvasók szavazhattak arról, hogy melyik zárást szeretnék, melyiket folytassa a következő kötet. Az egyetlen ponton megjelenő felhasználói algoritmuson már túlmutatnak a *Kaland Játék Kockázat* sorozat kötetei, ahol kalandtöredékeket talál az olvasó, amelyek számokkal vannak ellátva. Minden egyes darab végén újabb szám vagy számok találhatóak, amelyek egy másik fragmentumra mutatnak. Azt, hogy melyik számmal jelölthöz lapozzon az olvasó (aki itt inkább felhasználó) vagy a szerencse (dobókocka) által dönti el vagy pedig saját kedve szerint választ a felkínált opcióknak megfelelően (pl. mikor egy barlanghoz ér az olvasó, az, hogy bemegy vagy sem, az ő döntésén múlik).

### 3.3. Hypertext

A hypertext Landow szerint a „szavak (vagy képek) csoportjaiból számtalan útvonallal, lánccal, nyomvonallal elektronikusan összekapcsolt, nyitott, soha nem befejezett textualitást képező szöveg, melyet a link, a csomópont, a hálózat, a háló és az útvonal kifejezéssel írunk le”.<sup>48</sup> A hypertext a lineáris formát váltja fel a multilineárisal, amelyet linkekkel és csomópontokkal valósít meg, egy olyan hálózatot hozva létre, ahol a felhasználó egyik pontból a másikba több úton keresztül is eljuthat. A hálós és linkes szerveződés realizációjának legismertebb példája lehet az internet, amit a nyomtatás nem tör meg, így gyorsabb elérési utakat tesz lehetővé. Nemcsak a világhálón érvényesül a hypertextualitás, hanem a tanulmányokban, a szakszövegekben is, mert a hivatkozások egy hatalmas linkrendszert valósítanak meg, így az olvasás lineáris módját is megtöri és multilineárisá, vagyis hálózatossá transzformálja.<sup>49</sup> Az olvasás során a multilinearitás a szövegben megjelenő csomópontok által jön létre, amelyek azt a kilépési lehetőséget biztosítják a szövegben, amely többletjelentéssel ruházza fel (ezt részletesebben kifejtem az 5.3. részben). „A multilineáris struktúra esetében is alapvetően

<sup>47</sup> Ua.

<sup>48</sup> Landow, *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*

<sup>49</sup> Ua.

lineáris szerkezetről beszélhetünk, mivel az olvasó nem mozoghat teljességgel szabadon a szövegben, el kell jutnia egy meghatározott végponthoz; szabadságát csupán az útvonalak kiválasztása közben gyakorolhatja”,<sup>50</sup> amelyet éppen a csomópont (a végpontnál szerencsésebb ez a kifejezés, mert közbeékelődésről, ráfonódásról van szó) nyit meg a felhasználó (az olvasó) számára.

Barthes is egy hálózatos rendszerként képzei el a szöveget,<sup>51</sup> szerinte a szövegre mozgás jellemző, ami a jel jelölttel való viszonyában nyilvánul meg. Az egymásra vonatkozások érvényesülése a mű egyes pontjainak a többivel való összefüggésében nyilvánul meg, ami hálózatot hoz létre. A szöveg szimbólumaira csomópontokként tekinthetünk, hiszen ezek köré szerveződik a szöveg többi része. Mivel a hálózatban csak csomópontok vannak, így nem tudunk egyetlen centrumot hozzárendelni, vagyis megvalósul a szöveg mozgása, ami nyitottságot és lezáratlanságot idéz elő. Barthes folytonos intertextuális viszonyként képzei el a szöveget, ahol a vendégszövegek névtelenek, ezáltal visszakereshetetlenek, „idézőjel nélküli idézetekként” tekint rájuk. Az anonim intertextualitással hálózatosság valósul meg, a mű pedig determinált lesz a külvilág által, valamint a szerzőhöz kapcsolása és kapcsolódása alapján is (ezek a kontextusok a szöveg hálózatát bővítik).<sup>52</sup> Landow is megjegyzi a hipertextről, hogy egy intertextuális rendszernek feleltethető meg, ezért a forma érvényesüléséhez nélkülözhetetlen az aktív olvasó, aki a szövegben átmeneti középpontokat jelöl meg, de ezek a centrumok áthelyeződhetnek a befogadótól függően. A hipertextuális központok vég nélkül újrateremthetőek, tehát nyitottságot és befejezetlenséget képviselnek, megadva a hozzátoldás és bővítés lehetőségét.<sup>53</sup>

A hypertext működését tükrözi Borges néhány novellája is. Például *Az Alefben*, az Alef csomópontként értelmezhető, amelyben a világ minden egyes része realizálódik, így linkgyűjtő szerepben van.<sup>54</sup> A hypertext szerkezettel játszik el de Sade márki *Justine, avagy az erény meghurcoltatása*, illetve a *Juliette története, avagy a bűn virágzása* esetén, hiszen Justine és Juliette testvérek, történeteiket pedig az egyes művek mesélik, amelyek együtt egy nagyobb értelmezési teret nyitnak meg.

---

<sup>50</sup> Józsa Péter. „Multilineáris szerkezet”, in *Irodalom a digitális közegben*, 6.2., <http://mek.niif.hu/02300/02313/html/szkd62.htm>.

<sup>51</sup> Landow, *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*

<sup>52</sup> Barthes, „A műtől a szöveg felé”, 69-71.

<sup>53</sup> Landow, *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*

<sup>54</sup> Vö. Jorge Luis Borges, „Az Alef”, ford. Benyhe János, in *uő, Bábeli könyvtár* (Budapest: Európa, 2011), 93-108.

#### 4. ÁLOMVILÁGOK – A FANTASY ÉS DIGITÁLIS KULTÚRA KAPCSOLATA

A fantasy metaforájaként gyakran az álom szolgál,<sup>55</sup> amely sokszor az interneten létrejövő közösségi oldalak megnevezése is, így utalva a másodlagos világokra, amelyeket megteremtene. Éppen az álomszerűségük, a másodlagos világgént való megjelenésük miatt a fantasy és a számítástechnika funkcionális tekintetben analógiát mutatnak. Olyan világot teremtene meg, amelybe a felhasználók, az olvasók beléphetnek, így „kiszakadhatnak” a valóságból. Nem csak a fantasyhez társul az eszképzizmus mint jellemző, hanem az internettel és számítógépes játékokkal is összefüggésben álló fogalomról beszélünk. Az interneten a közösségi oldalak is egy másodlagos világot hoznak létre, a számítógépes játékok pedig egy, a fantasyhez hasonló univerzumot teremtene meg.

A közösségi oldalak terepül szolgálnak egy másodlagos közösség és egyéniség megteremtéséhez, így a fantasyhez hasonló alternatív világot alkotnak meg a felhasználók. Az oldalakra való belépéskor a „reális” világbeli én eltűnik, a helyére pedig egy másik (többnyire a reklámok és fotómodellek diktálta trendekhez igazodó) identitás lép, amely a fizikai síkhoz csak bizonyos szálakkal, viszonylag lazán kötődik. Új erkölcsi kódex generálódik az internetes reprezentációs trendek hatására, amely „offline” módban nem megy végbe, csak bizonyos aspektusai szüremlenek át, amelyek a gondolkodásra gyakorolt hatásban lelhetőek fel, hiszen a fizikai világot is a kibertér szerint szemlélik a felhasználók. Az internet és az újmédiumok lehetővé teszik egy virtuális közösség kialakulását, ahol az egyén személyisége komplementere lesz a másoknak, így az online és offline személyiség fúziója hoz létre egy újat.<sup>56</sup> A valódi személyiség lehetőséget kap egy új típusú öndefiniálásra, amely a képek, azaz *avatárok* általi reprezentációban nyilvánul meg. Ami pedig mindennek a célját illeti, „[e]z a digitális személyiség több kutató szerint lehetőséget ad a valóságtól való menekülésre, a csoporthoz tartozásra. Sok esetben az elismertség és az önmegvalósítás motívuma vezérli, ami egyfajta kompenzáció lehet egy kevésbé sikeres vagy elégedett valós életben.”<sup>57</sup> Az önreprodukciós folyamat a vágyfantáziából merít, amely egy átszínezett variációt mutat, így a felhasználó mitikus verziót hoz létre önmagáról. „Szinte egyidős az emberiséggel a »másik én«-re vágyás”, amely időszerűvé teszi a platóni ismeretelmélet ideatanát, „mi-

---

<sup>55</sup> J. R. R. Tolkien, „A tündérmesékről”, ford. Nagy Gergely, in uő, *Szörnyek és ítések* (Szeged: Szukits, 2006), 176-7.

<sup>56</sup> Tari Annamária, *Z generáció* (Tercium, 2011), 129-31.

<sup>57</sup> Uo.140.

szerint lehetetlen a valóság ismerete, pusztán annak leképződéseit, mint a valóságról elének vetült árnyakat érzékeljük”.<sup>58</sup>

A virtuális tér lehetőséget biztosít a szorongások csökkentésére, illetve a konfliktusok átalakítására, ami menekülést és elmerülést biztosít felhasználóinak, így létrehozva egy felszabadult „ént”.<sup>59</sup> Ugyanez az eset történik William Gibson *Neurománc* című művében, ahol Case a cybertérre kapcsolódva érzi igazán „énnek” önmagát – tehát az eszképzizmus hajtja előre – és ezt az „ént” a kibertér teszi számára valóságossá. Emlékezzünk meg ezen a ponton a regény egy másik szereplőjéről, Peter Rivieráról, aki implantátumaival fantasztikus hologramokat hoz létre, melyek motivációja sok esetben szintén az eszképzizmus. Riviera teremtései nem az önépítkezésről szólnak, hanem a helyzetteremtésről, amelyekben kiélheti vágyfantáziáját. Riviera hologram alapú alkotásai a fantasy működését tükrözik vissza azon szempontból, hogy nem az önmagáról alkotott kép, hanem a díszlet válik meghatározóvá, amelybe a cselekmény beágyazódik.

A fantasy esetén az eszképzizmus a cselekvőképes hőssel artikulálódik, aki a vágybeteljesítés lehetőségét hordozza. A fantasy a sci-fivel ellentétben éppen a vágybeteljesítést teszi lehetővé, hiszen motivációja is a személyes érzelmekből és vágyakból fakad. A stresszhelyzetekben az egyén cselekvőképessége megkérdőjeleződik, a fantasy pedig alkalmat nyújt a kontrollérzet és határozottság erősítésére, így egy új szintre emeli, egy végtelen térbe oltja a cselekvés potenciálját. „[A] fantasy-narratívák az életharcot morális küzdelmekké és a jelenlegitől különböző, annál jobb világ vágyképévé transzformálják”,<sup>60</sup> amikor pedig a valós és a fantasy síkja találkozik *kimerikus ágencia* jön létre, amely „olyan entitás, amely előzetesen külön létező entitások *ötvözeteként* jött létre”.<sup>61</sup> A kimerikus ágencia nemcsak a fantasy esetén működik, hanem az online és offline személyiségekből létrejövő új egyéniség esetén is.

A fantasy és az internet egy-egy másodlagos világnak felelnek meg, ahol a felhasználó vagy olvasó újabb alteregókat alkothat meg, újabb karakterként tűnhet fel. Az internet egy olyan végtelen mező, ahol az önalkotás is vég nélkül megtörténhet, mint ahogy a fantasy esetén is az újabb és újabb szerepekbe bújás teremti meg a határtalanságot. A két világ között egyetlen fontos különbség jelentkezik, amely az alkotás felől kerekendő. A közösségi médiában a kreáció aktívan történik a felhasználó részéről, végtére is az egyes elemeket maga teszi hozzá saját személyiségéhez, míg a fantasy-narratívák

<sup>58</sup> Uo. 140-41.

<sup>59</sup> Uo. 145.

<sup>60</sup> Sobchack, „Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában”.

<sup>61</sup> Ua.

esetén a felkínált karakterek közül választja ki a magára öltendő személyiséget. Az összeköttetést a számítógépes szerepjátékok teremtik, amelyek a (félig) kész karaktert és különböző útvonalakat kínálnak, így hozva létre egyszerre az aktív és passzív felhasználói szerepkört.

A fantasy és a kiberközösségek is virtuálisak a castelli értelemben, bár mindkettő meghaladja azt, hiszen valóságos virtualitást hoznak létre (a kimerikus ágenciában is ez munkál). A hálózat fizikailag nem létező aspektusai, például az online személyiség beszüremlik az „offline” világba, ezáltal dialógust kezdenek folytatni egymással. A fantasy esetén az eredeti művek a másolataikkal, folytatásaikkal való párbeszédben hozzák létre a valóságos virtualitást, elvégre eltörli az egyes művek közötti hierarchiát, így az újabb betoldások nem különülnek el a forrástól, hanem belépnek a világába és feloldódnak benne, eltörölve a szerzőség kérdését, hiszen különböző szerzők egy világban játszódó munkája akár a kánon részévé teheti más szerzők, rajongók munkáit, így gyarapítva a világot.

## 5. A FANTASY STRUKTÚRÁJÁNAK JELLEMZÉSE

A dolgozatomban használt informatikai terminusok bevezetésének célja, hogy érzékeltesse a fantasy működésében felfedett, amúgy posztstrukturalista módon is megközelíthető, szövegjellemzők informatikai gyökereit és a digitális kultúrába való beágyazottságát. Ennél azonban még fontosabb, hogy történetiségük is szembeszökőbbé válik, ha az intertextualitást háttérbe szorítjuk a hypertextualitás hangsúlyozásával. A fantasy mint szövegvilág működésében a műfaj hagyományához, sőt általában a hagyományos műfajisághoz képest is az a különbség tárul fel, amelyet Castells hangsúlyozott, nevezetesen a virtuális *valóságossá* vagy *tapasztalativá* válása. Castells a következőképpen fogalmaz:

Az emberiség minden társadalmában szimbolikus környezetben létezett és tevékenykedett. Az új kommunikációs rendszerben valamennyi kommunikációs mód – a tipografikustól a multiszenzoros kommunikációig – integrálódik az elektronikus médiumban. Ennélfogva nem a virtuális valóság létrehozása a történelmi újdonság, hanem a valóságos virtualitás megteremtése. Ezt szótári definícióval igyekszem világosabbá tenni: „valami akkor virtuális, ha a gyakorlatban létezik,

de szigorúan véve nincs elismerve vagy nevesítve”, míg „reális az, ami ténylegesen létezik”. Így tehát a valóság, ahogyan azt megéljük és tapasztaljuk, mindig is virtuális volt, mivel a valóságot mindig szimbólumokon keresztül fogjuk fel [...] Bizonyos értelemben minden realitást virtuálisan fogunk fel. Milyen tehát az a kommunikációs rendszer, amely ellentétben a korábbi történelmi tapasztalattal, *valóságos virtualitást hoz létre? Olyan rendszer, amelyben maga a valóság (vagyis az emberek anyagi, illetve szimbolikus egzisztenciája) teljes egészében megragadható, beágyazva egy virtuális képi környezetbe, a látszatkeltés és a színlelés világába, amelyben [...] maga a látszat válik tapasztalattá.*<sup>62</sup>

Vegyük az *Iliász* esetét. A kritikai hagyomány régóta igyekszik a források, a szöveg kompozíciója, a lehetséges alternatívák történelmi feltárása során azonosítani a szöveg valójában heterogén összetételét. Mégis sokáig igény volt a szöveg homogenizálására, amelynek során az említett forrásokat és körülményeket mellékesként vagy történelmi előzményként kezelték, amiben tükröződik az a szemlélet, amelyet Barthes a mű pozitívista, kapitalista ideológiájának nevez.<sup>63</sup> Az intertextualitás fogalma ez esetben arra szolgál, hogy bemutassa a nyelv széttartó működését, a szöveg fragmentáltságát az egységes mű illúziója mögött.

Ez a fogalom képtelen megmutatni a fantasy szövegvilág működésének az *Iliásztól való történelmi különbségét*, amely az olvasók számára empirikusan nyilvánvaló. Nevezetesen azt, hogy míg az intertextualitásban demonstrált fragmentáltság, heterogenitás – Castells fogalmaival élve<sup>64</sup> – az olvasók kulturális terében nem „valós”, hanem „virtuális” marad, addig a fantasy esetén „valóssá” válik, a szövegvilágok felépítésében, és a változatok, folytatások generálásában szemmel látható. A történetiség nem az intertextuális működés változásában, hanem annak a legitimitációjában és a virtuálison túlmenő fizikai leképződésben fogható meg, ami viszont az újmédiának, az internet által kínálta lehetőségeknek és szemléleti változásnak tudható be. Ennek köszönhető az eredeti és a másolatok közötti hierarchia elhalványulása, a szerző „egyéni” víziójának háttérbe szorulása a világ logikájához képest, valamint a variációk és a folytatások, kiegészítések iránti igény. És akkor a mediális közvetítettség azon történelmi aspektusáról még nem is beszéltünk, amit az *Iliász* elemzése során már sokan kimutattak, nevezete-

<sup>62</sup> Castells, *A hálózati társadalom kialakulása*, 490.

<sup>63</sup> Roland Barthes, „A szerző halála”, ford. Babarczy Eszter, in uő, *A szöveg öröme* (Budapest: Osiris, 1996), 50-1.

<sup>64</sup> Castells, *A hálózati társadalom kialakulása*, 490.

sen a szóbeliről az írásbeli médiára való átállás következményeit a szöveg jellemzőkben.<sup>65</sup> Ezek pedig természetesen nagyon különböznek azokról a szövegjellemzőktől, amelyek a fantasy esetében hasonlóképp a mediatizáltságának – de ez esetben a digitális médiára való átállásnak – tudható be.

### 5.1. Az algoritmikus narratíva

Umberto Eco filmek „multiplex szüzsé”-ivel játszik kombinációs szempontból a *Do Your Movie Yourself*ben, lehetőségeket kínálva, hogy az elemek újabb változatokat vegyenek fel.<sup>66</sup> Miért ne lenne esetleg lehetséges valami máson is alkalmazni?

Könnyen belátható, hogy ha valaki sok fantasyt olvas, akkor sokszor csak új világkonstrukciókkal találkozik, de nem határozottan elkülöníthető újabb cselekményrendszerrel. A hősök kalandjai és slamasztikái könnyen kiszámíthatóak, hiszen a történetvezetési sablonok már jól ismertek. Ennek oka, hogy kalandsémákból épülnek fel, ahol „csak” a szerepeltett fajok változnak meg a fiktív világháttér mellett. A sablonok az egyes alzsánereken belül érvényesülnek, hiszen mindegyik saját narratív rendszerrel rendelkezik. Mindezek szemléltetésére vegyünk például az *Alkonyatot* és *A Gyűrűk Urát!* A két történet különböző közönséget céloz meg, ezért nem építhetők ugyanarra a történetvezetésre; Tolkien művében a kaland és az utazás a meghatározó tényező, míg Meyernél a romantikus szál bonyolódása a fő szervezőerő.

A sablonok által egy jól körülhatárolható történetívet rajzolhatunk meg, amelyet lebonthatunk kisebb epizódokra. A hőst egyetlen cél hajtja, egy belső parancs (ami fakadhat akár külső kényszerből is, például fenyegetésből), amely (a legtöbb esetben) egészen a végcélig repíti, de mielőtt elérné, némi akadályba ütközik. Az egyes nehézségeken is mindig a kitűzött cél lendíti át, a „nagy parancs”. Az egyes epizódok döntéshelyzeteket hoznak létre, ahol a hősnek meg kell találnia azt az opciót, amely a túllendülését segíti. Ha túlhaladt a kalandon, akkor azt újabb követi, egészen a cél eléréséig. A kis kalandok egyetlen történetet, egy narratívát teremtenek meg. A szerző kiválasztotta a lehetőségei közül a legopcionálisabbat, hogy hőst újabb veszedelembe sodorja. Hát nem teljesen olyan, mint egy számítógépes játék? A szerző a felhasználó, aki

<sup>65</sup> Vö. Simon Attila, „Recepció és médium”, in *Az olvasás rejtekútjai*, szerk. Bónus - Kulcsár-Szabó (Budapest: Ráció Kiadó, 2007).

<sup>66</sup> Vö. Eco, Umberto, „Do Your Movie Yourself”, ford. Barna Imre, in. uő, *Bábeli beszélgetés* (Budapest: Európa, 2001), 65-78.

betáplálja a parancsait, így létrehozva egy „saját” narratív útvonalat az összes lehetőségből, az olvasót pedig kizárja az interaktív narratívából, hiszen meghozza helyette a döntéseket. Az epizódok felépítése is megegyezik a számítógépes játékokkal, hiszen a szerző (felhasználó) utasítja a hőst a következő cselekedetére. Ezek az utasítások az algoritmusok, amelyeket leírhatunk egy olyan rendszerrel, amely hasonlít rá, de mégis az irodalomtudomány területéről származik. E megközelítéshez ad kiindulási pontot V. J. Propp híres munkája, aki orosz varázsmesék strukturális felépítésével foglalkozott. A történeti vázat közelebbről megvizsgálva Propp ismétlődő sémákat fedezett fel, amelyeket leírt és csoportokra bontott. Ezeket a sémákat funkciónak nevezte, összesen harmincegyet különített el, amelyeken belül altípusokat is megkülönböztetett.

Funkción „a szereplők cselekedetét értjük a cselekményen belüli jelentés szempontjából”,<sup>67</sup> s mivel ezek csak egy-egy aspektust foglalnak magukba, amelyeknek több realizációja is lehet, így Propp alfunkciókat is elkülönített (pl. az adományozó esetén megjelenik a pozitív és a negatív, mely indexeléssel különíthető el). A varázsmesékben sorrendjük azonos, csak kismértékű sorrendi eltérést mutatnak, a műmesékben felborulhat egymásutániségük. A történetben nem szükséges mind a harmincegynek megjelennie, de néhány esetben akár több funkció is megjelenhet a ciklikus mesék által (pl. három próba kiállása vagy három testvér indul el). Akadnak olyan funkciók, amelyek mindig tömbben bukkannak fel, így funkciócsoportot alkotnak, hiszen ha az egyik jelen van, akkor a másikat is maga után vonja.<sup>68</sup>

A funkciók alkalmazásának alapja az egyes elemek közötti összekötés, az, hogy A-ból B-be, majd C-be jusson el a történet. A funkciók elemekkel dolgoznak és elemeket kötik össze, kiválasztásuk és beillesztésük a szelekció és kombináció elve mentén valósul meg, ami az adatbázis-logika alapját is képezi. Az elvet szem előtt tartva leírhatóak a varázsmesék strukturái, és éppen erre alapozva készültek olyan oldalak, amelyek online mesegenerátorként működnek<sup>69</sup>. A felhasználó több dolgot is beállíthat, nemcsak azt, hogy milyen funkciók legyenek a mesében; opcióként felkínálja a szereplők nemének kiválasztását, de akár a *Hófehérke*, *Hamupipőke*, *Piroska* történetét is azonnal létrehozza (ebben az esetben automatikusan kiválasztódnak a funkciók). A mesegenerátorban a funkciók jól láthatóan algoritmusként működnek, vagyis egyszerre utasítások és cselekményvázak.

<sup>67</sup> V. J. Propp, *A mese morfológiája*, ford. Soproni András (Budapest: Osiris Kiadó, 2005), 29.

<sup>68</sup> Uo. 30,73,107.

<sup>69</sup> Id. <http://michaelpaulukonis.github.io/malepropp/>.



A mese és fantasy több közös vonással is rendelkezik, például összeegyeztethető a narratív szerkezetük. Ez a hasonlóság teszi (korrigálásokkal) a fantasyre applikálhatóvá Propp mesei rendszerét. Szinte maradéktalanul helytállóak funkciói a *quest* vagy *heroic* típusú fantasyk esetén, elvégre a románcos szerkezetet tükrözi vissza, bár kétségkívül szükséges némi módosítás és új jelölők bevezetése. A többi alszáner megközelítése egy új rendszer felállítását igényelné, amely kétségkívül integrálna funkciókat a proppi rendszerből.

### 5.2. Az adatbázis-logika működése a fantasy esetén

„A legtöbb időt annak kell szentelned, hogy a varázsmeghatározásaid pontosak legyenek. Ráadásul csak annak a lénynek tudod megadni a varázsléírását, amellyikkel már találkoztál, és láttad a varázsspektrumban. Ezért nincsen bűbájom a bőrcserélők ellen. Ha most csinálnék egyet, az olyan lenne, mint egy olyan számítógépes program, ami létezik ugyan, de nem tudok mit betáplálni.”<sup>70</sup>

Ez a figyelmeztetés hangzik el a főhős szájából a *Tricked – Átverve* című regényben. Az idézet remekül tükrözi az adatbázis és algoritmus működését, ahol az algoritmusok („varázsléírás”) már megvannak, de az adatok még hiányoznak.

Nemcsak a történet lehet sematikus, hanem a felvonultatott lények is nagyfokú hasonlóságot mutathatnak egymással. A továbbiakban nevezzük ezeket elemeknek. Az elemek hasonlóságának oka, hogy nem teljesen ismeretlenül épülnek be a (szöveg) világba, hanem valamilyen előzetes ismeretekre alapulnak, viszont sok esetben mutálódnak, transzformálódnak az előzetes ismerethez képest. Az adatbázis-logika esetén feltételeznünk kell egy adatbázist, amelyből az egyes adatok kiválasztódnak. Ez magába foglalja az összes elemet, amely a világ megteremtésében szerepet játszik, tehát a korábbi művek teremtményei is a rendszerben vannak. Eredetük nem számít, csak az, hogy a rendszer folyton bővül. A bővülésnek két forrása lehet, az egyik az új, még ismeretlen lények létrehozása, a másik opció pedig az újrahasznosítás, amikor is egy korábbi elem valamilyen torzítással visszakerül a rendszerbe, így folyamatos mozgást valósít meg. A torzítás valósul meg például a vámpírfigurák látványos mutációi során; az új faj kitalálása pedig Tolkien hobbitjainak képében jelenik meg.

<sup>70</sup> Kevin Hearne, *Tricked – Átverve*, ford. Acsai Roland (Szeged: Könyvmolyképző Kiadó, 2016), 84.

A fantasy megírásának kezdetén szelekció érvényesül abban, hogy milyen lényeket mozgasson a történet. A második lépés a világ szabályainak, helyszíneinek rögzítése, majd ezt követheti a szűkebb, kanonizált adatbázis elemeinek alkalmazása, a hősök karaktereinek megalkotásában és a cselekmény megszerkesztésében. Kanonizálnak nevezem, mert csak egy szűkebb rétege az egésznek, és tipikusan egy-egy világra jellemző elemeket tartalmaz, amely emiatt állandónak tekinthető az adott világra levetítve. Az egyes epizódok elemei ebből az adatbázisból választódnak ki, összetevőit pedig a mű fekteti le az olvasó számára. Bizonyos esetekben ez függelékek, térképek formájában is megvalósulhat, sőt időnként az elbeszélői stratégia részét képezik. A függelék és térkép jellemző *A Gyűrűk Urára*, *A tűz és jég dala*-ciklusra, valamint Mark Lawrence apokaliptikus fantasy sorozataira.<sup>71</sup>

### 5.3. A hypertext szerkezet kiépülése

„A tömegkultúra neves alkotói, a tömegfilm sztárrendezői korántsem az esztéta elit értelmében vett individuális alkotóművészek. A tömegkultúra naiv befogadója ismeri a mitikus alakokat (Superman, Batman, Conan, Tarzan), a műfajokat (western, krimi), a sztárokat (Schwarzenegger, Madonna), de nem ismeri az író és a rendező nevét.” A populáris kultúra termékei ezért inkább tekinthetők a szoros értelemben közkincsnek. A kollektívá váló kulturális javak könnyen alakulnak nyitott forráskódúvá, és távolodnak el alkotójuktól. Tom Stoppard kiemeli Rosencrantzt és Guildensteynt a *Hamlet*ből, és továbbépíti azt. A *Star Wars* franchise médiumokon át képregényekben, videojátékokban, spin off-alkotásokban épül tovább, az egyre erősebb befogadói aktivitásról nem is beszélve (fan made filmek).<sup>72</sup>

Egy fantasy mű univerzumának történelmét sosem ismerheti meg teljesen az olvasó, így folyton újabb történeteket lehet beleszőni a rendszerbe, amely a nyitottságból, „nyílt forráskódból” adódik. A lehetőség egyes karakterek szintjén is fellelhető: egy-egy kaland, amely nem kerül részletes leírásra, később egy plusz történetként hozzáilleszhető a rendszerhez. A hypertextes szerkezetet kapcsolódási pontok hozzák létre, ilyen

<sup>71</sup> Vö. Keserű József, „Térképek a fantasy-irodalomban” *Prae* (2014/3): 14-5.

<sup>72</sup> Tóth Zoltán János, „Istenek alkonya. A szuperhősképregény változó paradigmái”, *Korunk* (2011/2): 33.

lehet a helyszín, illetve bizonyos karakterek szerepeltetése a világhoz tartozó más művekben. Ezeket nevezzük a funkcióktól függően csomópontoknak vagy linkeknek.

A hypertextuális nyitottságon alapulnak az ún. „fanfiction” írások, azaz a rajongók által készített alkotások is, hiszen „[e]gy karakter önállósodásának adott esetben a szerzői akarat sem szabhat gátat”<sup>73</sup>. Az alpművekkel jól kiismerhették a rendszert a rajongók, így vagy teljesen új szereplőket és történetet írhatnak az univerzum keretein belül, vagy pedig egy-egy szereplő történetét szőhetik tovább. Olykor az is megesik, hogy eljátszanak a gondolattal, hogy mi lett volna, ha az író másképpen futtat ki bizonyos szegmenseket, amely a már korábban is említett döntéshelyzetből fakad. A fanatikusan gyakran megírják ezeket az alternatívákat, amelyekre (újraírások, folytatások és részletezések) blogokat is üzemeltetnek.

Mint Stemler írja, a történet világának olyan hatást kell keltenie, mintha végtelen lenne<sup>74</sup> (akárcsak az internet). Ez abban nyilvánul meg, hogy az adott szövegek, amelyek önálló, független művekként olvashatóak, egy nagyobb narratívába illeszkednek bele. A szövegek párbeszédet folytatnak, egymásra utalnak, ezen tulajdonságok miatt pedig a „nyitott mű” vagy a barthesi „szöveg” castelli értelemben vett megvalósulásként tekinthetünk rájuk. Egy történet az egész narratíva csak egy darabjának tekinthető, viszont sejteti, hogy egy sokkal nagyobb eseményben egyetlen szeletként van jelen (ez a megatextus).<sup>75</sup> Az ilyen típusú hálózatos működést tükrözi a fantasy is: egy-egy világ szabadon bővíthető, így egy újabb útvonal alakul ki az univerzum megismeréséhez, ami hozzájárul népszerűségéhez. A korábban említett geek kultúra számára is ez az építkezés válik vonzó tényezővé.<sup>76</sup>

## 6. A HYPERTEXT SZERKEZET MEGJELENÉSE TOLKIENNÉL

A hypertext szerkezet bemutatására egy olyan műegyüttest választottam, amely jelenleg is a köztudatban él, de mégsem a kortárs regiszterből származik. Tolkien esetén a világ- és nyelvteremtést tartják a legkiemelkedőbb mozzanatként; az univerzum történeti bővítését tükrözi munkássága. *A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* története rácsatlakozik A

---

<sup>73</sup> Uo.

<sup>74</sup> Stemler, „A világteremtés poétikája”, 8.

<sup>75</sup> Uo. 8-9.

<sup>76</sup> Lars Konzack, Geek Culture. The 3rd Counter-Culture, [https://www.academia.edu/3808704/Geek\\_Culture\\_The\\_3rd\\_Counter-Culture](https://www.academia.edu/3808704/Geek_Culture_The_3rd_Counter-Culture).

*szilmarilokban* felvázolt világra, Középfölde történelmének folytatásaként tekinthető a másik két mű. Az események sokkal nagyobb részletességgel vannak kidolgozva, az idő lassabb folyású. A hős vagy valamelyik karakter életének, kalandjának bővítése *A Húrin gyermekei* című munkában tükröződik. *A szilmarilok* egy rövidített vázlatát közli Túrin életének, csak a leglényegesebb momentumokból szerveződik történeté. A következő kötetek segítségével modellezem elméletemet: *A szilmarilok*, *Húrin gyermekei*, *A hobbit*, *A Gyűrűk Ura*, illetve a *Befejezetlen regék Númenorról és Középföldéről* (ezentúl *Befejezetlen regékként* hivatkozom rá). A vizsgálat során nem veszem figyelembe a megjelenések időpontját, hanem a történetek egymáshoz viszonyított időbelisége alapján mutatom be a kapcsolatukat.

Hogyan is jelenik meg a hypertextuális felépítés? Ahogy Landow munkája nyomán kifejtettem, a hypertextek egy lezáratlan rendszerként működnek, amelyhez mindig kapcsolódhatnak újabb elemek. Kiindulásként vegyük *A szilmarilok*<sup>77</sup> című kötetet, amelybe az összes fentebb felsorolt kötet beilleszthető. Tekintsünk így hát rá egy keretként, illetve a következőkben elsődleges műként kezelem. Maga a mű is mozaikszerű felépítést képvisel: Arda történetét mondja el a teremtésétől kezdve egészen *A Gyűrűk Ura* előzményéig (a harmadkorig). A kötet nem egy egységes narratívaként fogandó fel, hiszen maga az univerzum az összekötő az egyes események között. Egy fő cselekményszál mégis rekonstruálható: tulajdonképpen *A Gyűrűk Ura* nagyított történetismája jelenik meg, de itt istenek között folyik a harc, amelybe a tündék és emberek is bekapcsolódnak a végső ütközetben. Az egyes történetekben megtalálhatjuk a csomópontokat, amelyekre a többi felépül, de a linkeket is könnyedén megnevezhetjük. Ilyen link például Galadriel és Elrond karaktere. Mindketten fontosak *A Gyűrűk Ura* történetében, de Galadriel többször is felbukkan *A szilmarilokban* (hiszen a legidősebb tündék közé tartozik), de Elrond is szerepel *A szilmarilokban*, illetve *A hobbitban* is. Galadrielről és Elrondról is megállapíthatjuk, hogy linkként működnek a művekben, így hypertextekként funkcionálnak; csomópontként pedig az ékszerek ismerhetők fel (*A szilmarilokban* végig a három szilmaril; a gyűrű pedig *A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* esetén).

*A Húrin gyermekei* az első olyan kötet, amelynek egész története rácsatlakozik *A szilmarilokra*. Túrin Turambar, Húrin fiának bővített történeteként olvasható *A Húrin gyermekei*. *A szilmarilokba* azért kerül bele a rövidített történet, hogy egy kép kirajzolódjon a sárkányok atyja és Túrin szembenállásának okáról, amely végül küzdelmükhöz

---

<sup>77</sup> A kötet összeállítását nem J.R.R. Tolkien, hanem fia, Christopher végezte el.

vezet.<sup>78</sup> *A Húrin gyermekei* nem egy új történetként jelenik meg, hanem a már ismert történet háttérének bővítése és színezéseként. Jelen esetben a hypertext szerkezet nem egy, még ismeretlen történet felfedésével jelentkezik, hanem egy ismert hős életének behatóbb bemutatásában lelhető fel. A csomópont Túrin élete, Túrin pedig linkként működik, akárcsak a többi fő szereplő (a sárkány, a tündekirály).

*A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* eseményei között 50-60 év telik el, így *A szilmarilokhoz* viszonyítva egy történetként kezelem őket (elvégre mindkettő az Egy gyűrűhöz kapcsolódik). *A szilmarilok* utolsó elbeszélése a gyűrűk megteremtéséről és Szauron hatalmának növekedéséről szól, vagyis a gyűrűháború előzményeit és kezdetét mutatja be, majd egy pár sorban még összegződnék *A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* történései, vagyis a két történet *A szilmarilok* zárlatába illeszthető be. Mindkét mű egy új történetként jelenik meg, amely a világgal és Középfölde történelmén keresztül kapcsolódik rá *A szilmarilok* szálára. Földrajzi értelemben mégis más tereken játszódnak, hiszen *A szilmarilok* legfőbb helyszínét elnyelte a víz, így keletebbre került át a fókusz: ami *A szilmarilokban* a legkeletibb pont volt, *A hobbitban* nyugatvá válik, így a tolkien univerzumban a világbejárás is megvalósul. A csomópont maga a gyűrű története, de linkként is működik, akárcsak Elrond, Galadriel, Gandalf és Szauron.

*A Befejezetlen regék*<sup>79</sup> bizonyos mértékben tükörként viselkedik *A szilmarilokhoz* képest. Ugyanúgy a világ történetébe nyerünk betekintést, mint a másik által, de ahogy a cím is sugallja, nem befejezett történetekkel van dolgunk; vagy ha befejezettek is, *A szilmarilokban* nem lett pontos hely kijelölve az egyes eseményeknek. A mű nemcsak új elbeszélésekkel és hősök megismerésével bővíti a világot, hanem leírásokkal is szolgál bizonyos népeket illetően, ezáltal tovább színezi a kultúrát.

*A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* nemcsak a Megye, a gyűrű, a hobbitok és ugyanazon helyszínek által teremt kapcsolatot, gyakorlatilag folytatásként fogható fel *A Gyűrűk Ura*, ahol a kezdeti konfliktus „szintet lép”. Bilbó helyét Frodó veszi át, hiszen ő már „kiöregedett” a kalandokból. Ez a két cselekménysorozat teremti meg a legtöbb kapcsolódási pontot.

*A Befejezetlen regék* kivételével mindegyik kötet olvasható önállóan, hiszen egy egész, kerek történetet ad. *A Befejezetlen regék* a rendkívüli fragmentáltsága következtében csak

---

<sup>78</sup> A két leírás közt egyes helyeken anakronizmusok figyelhetőek meg, például akkor, amikor a Mím nevű törpnél él Túrin.

<sup>79</sup> Szintén Christopher Tolkien állította össze, de jelen kötet több szövegváltozatot is közöl jegyzetek formájában. Jelen dolgozatban ezektől a változatoktól eltekintek, hiszen az elsődlegesként megjelölt szövegek szorosabb kapcsolatot ápolnak a törzsszövegekkel.

A *szilmarilok* segítségével értelmezhető igazán. Az egyes történetfoszlányok összekapcsolódása személyek vagy helyszínek segítségével teremt hypertextuális szerkezetet.

A *hobbit* és *A Gyűrűk Ura* is tele van olyan utalásokkal, amely azok számára érthetetlenek, akik nem olvasták *A szilmarilokat*. Az újabb befogadási síkok megnyílása helyett csak egy tompa benyomás és sejtés marad, hogy a történet valami nagyobb, hatalmasabb esemény sor kiragadott részlete. A megatextus („az elbeszél világából származó információk összessége”<sup>80</sup>) sérül a teljes kép hiányában. Csak egyetlen példát emelek ki *A Gyűrűk Urából*, amely *A szilmarilokra* utal vissza. Az ember, Aragorn egy Beren nevű emberről és egy Lúthien nevű tündelányról énekel, akik szerelmesek voltak egymásba, de a faji meghatározottság miatt szerelmük tiltott volt, így próbát kellett kiállnia Berennek. Aragorn szerelme is egy tünde, kapcsolatukat pedig szintén nem nézik jó szemmel. Ha valaki ismeri Beren és Lúthien történetét, akkor korábban is ráismerhet Aragorn problémájára. A kettő közti analogiát erősítheti, ha az olvasó birtokában van annak az információnak, hogy Beren és Lúthien Aragorn ősei voltak.

De mi a helyzet az elvarratlan szálakkal, amelyek (tovább) mesélésért kiáltanak? *A szilmarilokban* hírt kapunk róla, hogy öt mágust küldtek Középföldre, hogy bizonyos feladatokat vigyenek véghez. A tolkien szövegekben megismerhetünk hármat közülük: Gandalfot, Szauront és Radagastot, de a két kékmágusról nem tudunk semmit azon túl, hogy keletre távoztak. Ez a hely, ahová a két kékmágus tartott, nincs bemutatva és kidolgozva, így egy olyan nyitott ponttal találkozunk az olvasó, amely feltöltés lehetőségét hordozza magában. Ezen a részen lépnek be a világba a rajongók alkotásai, a fanfiction írások. Több elképzelés is született arról, hogy mégis milyen kalandokban vehettek részt a mágusok. Mivel kidolgozatlan szeglete a világnak, így aki ki akarja egészíteni, több lehetőséget is kap a tovább- vagy hozzáírásra. Teremt egy új népet, akikkel a történetét szövi (Tolkiennál a *hobbitok* számítottak ilyennek, hiszen először *A hobbitban* tűnnek fel) vagy történetében applikálhatja a már ismert lényeket. Az első esetben a kapcsolódási pontot valószínűleg csak a kékmágusok jelentik, míg a második esetben sokkal több szállal fog kötődni a világhoz.

## 7. AZ ALGORITMIKUS NARRATÍV FELÉPÍTÉS

Két novella, két különböző történet, de egy vezérelv: a küldetés teljesítése. Peter V. Brett és Andrzej Sapkowski egy-egy elbeszélését választottam ki elemzésre, amelyek

---

<sup>80</sup> Stemler, „A világteremtés poétikája”, 7.

különböző másodlagos világokban játszódnak. Mindkét novella a quest fantasyhez tartozik, amelynek narratív szerkezete nagyfokú hasonlóságot mutat a mesékével, éppen ezért némi módosítással és újragondolással a proppi funkciók könnyedén applikálhatóak rájuk. Az egyes eltérések a fantasy és a mese közötti különbségekből fakadnak, amelyek az ábrázolásban és az ebből fakadó újabb utak megnyílásában ragadhatóak meg. A proppi funkciók fekete-fehér karakterekre maradéktalanul alkalmazhatóak, de a fantasy esetén még az egyoldalú szereplők is árnyaltabbak, mint a mesék hősei, ezért egyes esetekben az *adományozó*, a *károkozó* és a *hős* funkciói nem különíthetőek el éles határral. Az ilyen típusú határelmosódásra mindkét novellában találhatunk példát.

A *Brayan aranya*<sup>81</sup> (Brett) egy teljesen új történetet mesél el az univerzumból, amely a hypertextuális bővítés egyik példája is lehetne, hiszen főhőse egyik kalandját ismerteti. A háttérvilágról röviden annyit, hogy az éjszaka leszálltával magúrok, vagyis démonok jelennek meg a felszínen, akiktől egyedül a rovások, rováskörök nyújtanak védelmet. Egyfajta burokként működnek, bár a démonok újra és újra ostrom alá vonják a területet. Ha napfény éri őket, akkor elpusztulnak; a veszélyük miatt az emberek keveset utaznak, fullajtárokon keresztül érintkeznek. A történet egy feudalista környezetben játszódik, ahol a multikulturalizmus is fontos szerepet kap. A kötetek során több magúrtípus is bemutatkozik, együttesen az adatbázis részét képezik. Ilyen a fa-, kő-, szél-, láng-, homok-, tó-, illetve az elemzett novellában megjelenő hó démon is, A *Sivatag Lándzsája* című kötetben pedig tükör- és elmedémonok tűnnek fel, akik jóval intelligensebbek a korábban felsoroltaknál.

Az elbeszélés tartalmi ismertetőjébe már beilleszttem az egyes funkciók jelölését is, ez azonban nem tartalmazza a történet összes aspektusát, azt az egész történet funkciókra való leképzése tükrözi.<sup>82</sup>

Arlen küldetésre készül fel (*i*), útitársával ( $\alpha^2_{contr}$ ) a céhmesterhez mennek megismerni a részleteket, aki közli ( $B^2$ ), hogy az úti céljuk változik, mert egyik társuk szállítmányát kell átvenniük ( $A^{12}$ ) egy baleset miatt. Az útjuk bizonyos része békekészen telik, de egy útonálló csapattal találkoznak, akik a rakományukat akarják ellopni ( $A^5$ ). Arlen útitársa megfutamodik ( $\alpha^2$ ), majd Arlen fenyegetésére a banditák is visszavonulnak ( $A^9$ ) egy kivételével. Hőszünk kétszer küzd meg vele ( $B$ ), mind kétszer győz ( $\Pi$ ). Egészen addig folytatja útját ( $\uparrow$ ) a szállítmányával, amíg a pihenőhelyhez nem ér. Itt meg-

<sup>81</sup> Peter Brett, „Brayan Aranya”, in uő, *A Nagy Bazár / Brayan Aranya és más történetek*, ford. Kamper Gergely (Szeged: Könyvmolyképző Kiadó, 2016), 101-59.

<sup>82</sup> Az elemzések során használt funkciók listája: Propp, *A mese morfológiája*, 147-52.

ismerkedik az ügyeletes őrrrel (Derek), aki elmondja gondját, mely szerint szerelemes a báró lányába, de szerelmük tiltott ( $\mathcal{D}^7$ ), majd Derek új rovasokra tanítja meg a fiút ( $Z^1$ ). Arlen másnap folytatja útját ( $\uparrow$ ), szerencsésen megérkezik rakományával ( $*P$ ), ahol találkozik a báró családjával. A lányáról kiderül, hogy várandós az őrtől, így segítséget kér a fullajtártól ( $\mathcal{D}^7$ ). Egy levelet kell eljuttatnia a pihenőhelyre, amely a szökésének tervét tartalmazza. Arlen cserébe egy dörgőrudat kér, hogy elpusztíthassa azt a démont ( $\mathcal{D}^{10}$ ), akit gyerekkorában megcsönkített és azóta is üldözi. A fiú megkapja ( $Z^1$ ), majd útnak indul ( $\downarrow$ ), sikeresen eljuttatja a levelet ( $P$ ), de az őr megijed tennivalójától, Arlen pedig feldühödik gyávaságán, ezért az éjszakát nem a biztonságban tölti, hanem útra kel ( $\downarrow$ ). Éjszaka táborot ver ( $\downarrow_{\text{contr}}$ ), majd állandó üldözője is felbukkan, megpróbálja megölni ( $\Pi p^6$ ) a fiút, ami sikertelennek bizonyul; Arlen a dörgőrúddal lavinát indít el, amely elsodorja a magúrt ( $\mathcal{L}^5$ ), helyére pedig egy hódémon kerül ( $A^{12}$ ), akit az őrtől tanult hőrovásokkal győz le ( $\mathcal{L}^5$ ). Másnap az úton ( $\downarrow$ ) utoléri őt az őr, akit aggodalma sarkallt az útra kelésre. Arlen Derekkel tér haza ( $\downarrow^H_{\text{contr}}$ ), munkát szerez neki, az őr pedig itt várja kedvesét.

Az elbeszélés struktúrája a következő módon írható le:

$$i \ a^2_{\text{contr}} \ B^2 \ A^{12} \ \uparrow^0 \ A^5 \ a^2 \ A^9 \ \mathcal{B}^1 \ \Pi \ \uparrow \ \mathcal{B}^1 \ \rho A^6 \ \Pi \ \Gamma^5 \ \uparrow \ \mathcal{D}^7 \ Z^1 \ \uparrow \ \uparrow_{\text{contr}} \ *P \ \Gamma^2 \\ \mathcal{D}^7 \ \mathcal{D}^{10} \ Z^1 \ \downarrow \ P \ \mathcal{B} \ \Pi \ \downarrow \ \downarrow_{\text{contr}} \ \Pi p^6 \ \mathcal{L}^5 \ A^{12} \ \mathcal{L}^5 \ \downarrow \ \downarrow^H_{\text{contr}}$$

A proppi rendszertől eltérő jelölés a  $\uparrow^0$  az index miatt, amely az otthonról indulást hivatott megkülönböztetni a megállások utáni indulástól ( $\uparrow$ ). Ugyanez érvényes a  $\downarrow^H_{\text{contr}}$  esetén, amely a hazaérkezést jelöli, a  $\downarrow$  pedig a hazaindulást. A  $\rho A^6$  esetén az A egy olyan cselekvést jelöl Proppnál, amely a károkozóhoz köthető, de mivel a szereplők személyisége sokkal heterogénebb a fantasyben, mint a mesékben, ezért a fekete-fehér dichotómia megszűnik, ami pedig a protagonista és antagonist funkcióinak egymásba érését teszi lehetővé, így az A-val jelölt funkciócsoport a hőshöz is kötődhet. Mivel szükséges elkülöníteni, hogy ki végzi a cselekvést, s mivel eredendően a károkozóé, ezért a hőshöz kapcsoltságát a bal alsó index ( $\rho$ , vagyis protagonista) jelöli. A küzdelem ( $\mathcal{B}$ ) és győzelem ( $\Pi$ ) nemcsak a károkozóval szemben valósulhat meg, hanem barátok közti nézeteltérések is megtörténhetnek és átcsaphatnak harcba, majd visszaállhat kapcsolatuk a régi kerékvágásba, ezért az ellenség, illetve ellenfél megnevezés kifejezőbb a károkozó helyett. A jó viszony megbomlása történik miután Arlen kézbesíti a levelet, hiszen feldühödik Derek reakcióján, ami verekedésbe csap át kettőjük között.

Andrzej Sapkowski novellája a *Vajak*-sorozat első könyvéből (*Az utolsó kívánság*) kiemelt történet. A kötetben az egyes novellák megszakítják az elbeszélést, mintegy visz-



számlékeztést képezve. Minden második fejezet számít egy kalandnak, amely önállóan is olvasható, a közbülső töredékek pedig közösen egy újabb történetet alkotnak. Az elemzett novella *A vaják*<sup>83</sup> címet viseli, amely bemutatja a kötet hőst, Geraltot. Sapkowski történeteinek érdekessége, hogy megihlette a játékkészítőket, így három számítógépes játékot készítettek a világhoz, melyeknek hőse Geralt (*Witcher* 1-3). A világ rengeteg különböző lényt mozgat, amelyek közt alfajok is megjelenhetnek (például a vámpíroknál). Az adatbázisból a következő lények integrálódnak a világba (csak az ebben a novellában említettek): hódfajzat, lidérc, vargány, vérfarkas, ruszalka, ríkató, striga, vámpír, lesi. A háttérvilág egy olyan környezet, amely hemzseg a másik világból származó különböző szörnyektől. Az emberek védelme érdekében fiatal fiúkat bizonyos mutagénekkel átalakítottak vajákokká. A mutáció költe belőlük az érzelmeket, csak hivatásuknak élnek. A vajákokat lenézik és gyűlölik az emberek, de ha egy-egy szörny felbukkan, akkor kihívásokat függesztenek ki, amelyeknek a szörnyirtók elég arany ellenében eleget tesznek.

A történet egy kocsmában kezdődik, ahol egy szóváltás következtében a vaják, Geralt (i) végez provokálóival ( $B^1$ ), így felhívva magára az őrség figyelmét, akik a várnagy elé viszik. Beszélgetésük során kiderül, hogy Geralt egy figyelemfelhívás miatt érkezett a faluba, amely egy striga megöléséről szól ( $B^1$ ). A várnagy elmondja a küldetés részleteit<sup>84</sup> ( $B^4$ ), majd felkínál egy lehetőséget a vaják számára, hogy ha az uralkodó akarata ellenére megöli a strigát, akkor a tanácsosok fizetnek neki ( $D^{11}$ ). A király négy szemközti beszélgetésük során biztosítja róla, hogy ha mégis végez a strigával, akkor sem sújtja halálbüntetéssel, „csak” száműzi az országból. A vaják az előzetes információk birtokában felkeresi a korábbi udvart, majd felkészül a harcra, elfogyasztja varázsitait ( $Z^7$ ). Az egyik tanácsos is a romos várhoz érkezik, igyekszik megvesztegetni a vajákokat ( $D^{11}$ ), hogy menjen el, de Geralt elutasítja ( $r^{11}_{contr}$ ), ezért harcra kerül a sor ketőjük közt ( $D^9$ ). A tanácsos veszít ( $r^9$ ), Geralt pedig csaliként használja a striga számára ( $r^{12}$ ). Miután a szörny észreveszi a vajákokat, hosszas harc kezdődik közöttük ( $B^1$ ), míg

---

<sup>83</sup> Andrzej Sapkowski, „A vaják”, in *uő*, *Az utolsó kívánság*, ford. Szathmáry-Kellermann Viktória (Budapest: PlayON, 2011), 8-37.

<sup>84</sup> A király lánya csecsemő korában meghalt, de nem égették el, hanem egy szarkofágban temették el a testét, ahonnan hét év múlva egy striga bújt elő. A lény minden holdtölte alkalmával jött elő, hogy áldozatokat szedjen, ezért az udvar áthelyezte székhelyét. A királyhoz özönlöttek azok a kuruzslók és szélhámosok, akik le akartak számolni a bestiával, míg az egyikük elhintette, hogy a „királylány” visszaváltoztatható, ha egy éjszakát bent töltenek vele a várban, úgy, hogy nem engedik vissza a szarkofágjába egészen a harmadik kakasszóig. Az átok megtörésének lehetősége miatt a király nem engedi, hogy végezzenek a strigával.

végül egy csel folytán időt nyer, és a lény szarkofágjába bújik reggelig ( $Cn^5$ ). Amikor reggel elhagyja ( $Cn^5_{contr}$ ), az átváltozott lányt találja ott ( $\mathcal{N}^8$ ), elkezdi megvizsgálni ( $w^3$ ), de mivel a metamorfózis még nem ment végbe teljesen, így a striga megharapja ( $A^6$ ), Geralt lefogja őt ( $\Gamma^8$ ), amíg az átok teljesen meg nem törik ( $\mathcal{N}^8$ ). A lény visszaváltozása után Geralt a vérvesztéstől elájul ( $\Gamma^{13}$ ), amikor pedig felébred ( $\Gamma^{13}_{contr}$ ), a király udvarában találja magát, ahol megkapja jutalmát ( $c^3$ ).

A novella a következő struktúrával írható le:

$$i \quad \mathcal{B} \quad \Pi^1 \quad B^1 \quad B^4 \quad \mathcal{D}^{11} \quad w^2 \quad \mathcal{D}^{11} \quad Z^7 \quad \mathcal{D}^{11} \quad \Gamma^{11}_{contr} \quad \mathcal{D}^9 \quad \Gamma^9 \quad \Gamma^{12} \quad B^1 \quad Cn^5 \quad C \quad Z^7 \quad \Gamma^{13} \quad \Gamma^{13}_{contr} \quad Cn^5_{contr} \\ \mathcal{N}^8 \quad w^3 \quad A^6 \quad \Gamma^8 \quad \mathcal{N}^8 \quad \Gamma^{13} \quad \Gamma^{13}_{contr} \quad c^3$$

Ebben az elemzésben szükséges volt új jelölések bevezetése, amely több szempontból is fontos. A  $\Gamma^{11}$  betoldása a rendszerbe az ajánlat elfogadására vonatkozik, amelyet a megbízó (aki adományozó funkciót is betölt) kínál fel a hősnek. A  $\Gamma^{12}$  az áldozat, áldozatbemutatásra vonatkozik, amely jelen esetben Geralt figyelemelterelő taktikájában nyilvánul meg, a  $\Gamma^{13}$  pedig az eszméletvesztést, ájulást vagy alvást jelöli. A  $Cn^5$  eredetileg az *elrejtőzés a kovácsoknál* funkciónevet viseli magán, de jelen esetben csak *elrejtőzés* jelentést hordoz.

A  $\mathcal{D}^{11}$  bevezetése a választás, opció felkínálást foglalja magába. Ez a funkció mutatja a legszorosabb kapcsolatot a számítógépes játékokkal, ahol a választás a játékba van kódolva. Az, hogy ez a funkció hiányzik a meséből, ismételten egy, a fantasyre jellemző, realiztikusabb reprezentációt sugall, opciókat „kínál fel” a hősnek. A hős lehetőségeiből „választ” a szerző, így az olvasó előtt csak egyetlen lehetőség tárul fel. A döntési opciókra reflexió is érkezik az irodalom részéről, hiszen az időutazásra apelláló művek éppen a múlt megváltoztatásával hoznak létre egy új útvonalat, egy választási lehetőség másik útvonalát festik meg. Ezekben az esetekben a fordulópontról és a későbbi eredményéről értesül az olvasó, a köztes történéseket a hőssel együtt rekonstruálja a befogadó. Ez történik a *Harry Potter és az elátkozott gyermek* esetén is, ami két alternatív jelent mutat be a múlt egy-egy pontjának megváltoztatásával, tehát a döntéshelyzetet állítja fókuszba.

A narratíva ilyesformájú leírása csak váz, amelyet fel kell tölteni, vagyis az algoritmus alapot szolgáltat, amibe a különböző elemeket lehet bekapcsolni. A befűzött alkotórészek az adatbázisból származnak, amelyek beillesztése a rendszerbe a kauzalitást is megalapozza az egyes funkciók között, így hozva létre az egységes elbeszélést. A döntési helyzetek nemcsak újabb narratív utakra nyitnak lehetőséget, hanem újabb adat-

és algoritmusbekapcsolásokra is, amelyek egyrészt „döntési” produktumok, másrészt pedig a (döntési) szituációt építik fel.

## 8. KONKLÚZIÓ

Az újmédia és mediális váltás eredményeként megváltozó metaforák és szemlélet beszivárog a kultúra és a tudományok területére. A kulturális termékek is tematizálják ezt a váltást, amely legerőteljesebben a cyberpunk irodalomban jelentkezik, de a szépirodalomban is megtalálhatjuk nyomait (*Kazár szótár*). A technika nemcsak a művészetek témája, hanem a mindennapokhoz is hozzátartozik, ahol szinte „varázslatosnak” tűnik a vele ápoltság, és az általa létrehozott összeköttetés. Ez jelentkezik a mágikus gondolkodás „visszatérésével”, ami mitizálja a technikát, de időnként a misztifikáció helyére a varázstalanítás lép, ami a csodásra ad tudományos magyarázatot. A tudomány és csodálatos illetén kapcsolata is a fantasy és a mediális váltás összefüggését mutatja.

A fantasy és az informatika funkcionális és strukturális szinten is kapcsolatot mutat egymással. A funkcionális hasonlóság a közösségi média és a fantasy által létrehozott másodlagos vagy alternatív világban nyilvánul meg, amely valamilyen kapcsolatot ápol a valósággal, így nem egyszerűen egy virtuális realizációról beszélhetünk, hanem valószínű virtualitásról. A valószínű virtualitás a fantasy esetén az eredeti és másolatok viszonyában jelentkezik, hiszen a kettő közti különbség feloldódik, a számítástechnika esetén pedig az online és offline személyiség fúziójában jut érvényre.

Strukturális szinten a bővíthetőség, az egymásra utalások és kapcsolódások jelentik az egyik lehetőséget. Ebben az esetben a hypertext válik a fantasy egyik húzóerejévé, hiszen a világhoz (ahogyan egy weboldalhoz) újabb és újabb történeteket kapcsolhatunk, amelyek csomópontok és linkek segítségével fűződnek össze, így az internethez hasonló végtelenség képzetét teremti meg. Ezt az építkezést tükrözi már Tolkien Középföldéje is, ahol újabb kisebb-nagyobb történetek bővítik a mitológiát, de G. R. R. Martin feudális világa is hasonló módon gyarapszik. Nyílt rendszerük és szekularizációjuk következtében a rajongók is hozzátehetik saját történeteiket a rendszerhez. A közös tulajdonná válás legszebb példái mégis a szerepjáték szabálykönyveiből építkező regények, amelyek hiába érkeznek más szerző tollából, ugyanazt a mitológiát csomagolják újra.

A másik fontos strukturális összetevő az adatbázis-logika és algoritmus együttes működésének következtében jön létre, ahol a szelekció és kombináció együttes működése hoz létre újabb „adatokat”. Az algoritmus a narratív váz, az adatbázis pedig egy képzelt enciklopédia, amelybe az összes, eddig bármilyen módon megalkotott lény beletartozik (természetesen helyszínek, nevek is idesorolandók), majd az algoritmus által létrehozott gerincre csatlakozva felépítik a történetet, és egyúttal a világot is berendezik. Ez a konstrukciós alkotás nagyfokú hasonlóságot mutat Propp mesekutatásával, ahol a narratív sémák lebontásával jön létre az a „funkciórendszer”, amely a fantasy leírásának is alapja lehet. A fantasy és mese reprezentációs technikái eltérnek egymástól, így a proppi funkciók sem alkalmazhatóak maradéktalanul. A fantasy realiztikusabb ábrázolása a karakterekhez tartozó funkciók átjárását eredményezi, illetve „választási” pontokat is beépít a történetbe, amelyből csak egy bontakozik ki az olvasó előtt. Ezt a döntési lehetőséget figyelhetjük meg *A vajákban*, míg a karakterekhez tartozó archetipikus mozzanatok összecsúsítását a *Brayan aranya* is tematizálja.

Az irodalomtudományban használt terminusok informatikai fogalmakból származó cseréjével bemutatott fantasy struktúrája és világépülése prezentálja a tézisemet, amely szerint a digitális kultúra meghatározza szerkezetét és formanyelvét, illetve azok az aspektusok, amelyek az informatikai fogalmak esetén szembeötlőek, és a közösségi oldalakon jól láthatóak, a fantasyben is ott munkálnak, így nemcsak a műfaj alakulását befolyásolja meg, hanem népszerűségének egyik okára is rámutat.

#### HIVATKOZOTT MŰVEK ÉS FILMEK

Bakonyi, Géza. *A hálózat használata a nyelv és irodalomtudomány területén*. Budapest: N.I.I.F., 1997.

Barthes, Roland. „A műtől a szöveg felé”. Fordította Babarczy Eszter. In: Barthes, Roland. *A szöveg öröme*. Budapest: Osiris, 1996. 67-74.

Barthes, Roland. „A szerző halála”. Fordította Babarczy Eszter. In: Barthes, Roland. *A szöveg öröme*. Budapest: Osiris, 1996. 50-55.

Best Fantasy Books. <http://bestfantasybooks.com/low-fantasy.html>.

Borges, Jorge Luis. „Az Alef”. Fordította Benyhe János. In: Borges, Jorge Luis. *Bábeli könyvtár*. Budapest: Európa, 2011. 93-108.

Brett, Peter V. „Brayan Aranya”. In: Brett, Peter. *A Nagy Bazár / Brayan Aranya és más történetek*. Fordította Kamper Gergely. Szeged: Könyvmolyképző Kiadó, 2016. 95-159.

Castells, Manuel. *A hálózati társadalom kialakulása*. Fordította Rohonyi András. Budapest: Gondolat, 2005.

Eco, Umberto. „A nyitott mű poétikája”. in Eco, Umberto. *Nyitott mű*. Fordította Dobolán Katalin. Budapest: Európa, 1998. 71-106.

Eco, Umberto. „Do Your Movie Yourself”. Fordította Barna Imre. In Eco, Umberto. *Bábeli beszélgetés*. Budapest: Európa, 2001. 65-78.

Farkas, Balázs: „A fantasy feltérképezése”. in Farkas Balázs. *A fantasy irodalomtörténete és kritikai megközelítése*. <https://fantasyirodalom.wordpress.com/1-a-fantasy-felterkepezese/>.

Frye, Northrop. „A nyár müthosza: a románc”. in Frye, Northrop. *A kritika anatómiája*. Fordította Szili József. Budapest: Helikon Kiadó, 1998. 158-174.

Füzi, Izabella. *Medialitás, nézői szubjektivitás, narráció – Kortárs filmelmélet magyarul*. [http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/index395d.html?option=com\\_tanelem&id\\_tanelem=921&tip=0](http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/index395d.html?option=com_tanelem&id_tanelem=921&tip=0).

Galuska, László Pál. „TIPOLOGIA FANTASTICA: A fantasztikus irodalom tipológiájáról és műfajelméleteiből”. *GRADUS* (2015/1): 21-38.

Gibson, William. „Neurománc”. Fordította Ajkay Örkény. In Gibson, William. *William Gibson teljes Neurománc univerzuma*. Szeged: Szukits, 2005. 7-218.

Hawkins, Scott. *Az Égett-hegyi könyvtár*. Fordította Rusznyák Csaba. Budapest: Fumax, 2016.

Hearne, Kevin. *Tricked – Átverve*. Fordította Acsai Roland. Szeged: Könyvmolyképző Kiadó, 2016.

Heise, Ursula K. *Sense of Place and Sense of Planet. The Enviromental Imagination of the Global*. Oxford: Oxford University Press, 2008.

Hódosy, Annamária: „A fantázia informatikája”. *Literatúra*, (2000/3): 314-330.

Józsa, Péter. „Multilineáris szerkezet”. in *Irodalom a digitális közegben*. <http://mek.niif.hu/02300/02313/html/szaked62.htm>.

Keserű, József. „Térképek a fantasy-irodalomban”. *Prae* (2014/3): 6-22.

Konzack, Lars. *Geek Culture. The 3rd Counter-Culture*. [https://www.academia.edu/3808704/Geek\\_Culture\\_The\\_3rd\\_Counter-Culture](https://www.academia.edu/3808704/Geek_Culture_The_3rd_Counter-Culture).

Kornya, Zsolt. *A képzelet egy másik világa*. 1988. <http://fantasycentrum.hu/old/VEGYES/fantasy.htm>.

Krasznai, Zoltán. *Gondolatok a fantasy-ellenességről*. 2006. <http://lfg.hu/13278/rpg/szerepjatekrol/gondolatok-a-fantasy-ellenessegről/>.

Landow, George P. *Hypertextuális Derrida, posztstrukturalista Nelson?*. <http://artpool.hu/hypermedia/landow.html>.

Lengyel, Péter. *Széljegyzetek egy műfajhoz: a fantasy világa*. 2008. [http://kulturpart.hu/2008/07/20/szeljegyzetek\\_egy\\_mufajhoz\\_a\\_fantasy\\_vilaga](http://kulturpart.hu/2008/07/20/szeljegyzetek_egy_mufajhoz_a_fantasy_vilaga)

Makai, Péter Kristóf. „Faërian Cyberdrama: When Fantasy becomes Virtual Reality”. in *Tolkien Studies: Volume VII*. Szerkesztette Douglas A. Anderson, Michael D.C. Drout, Verlyn Flieger, West Virginia University Press, 2010. 35-53.

Manovich, Lev. „Az adatbázis mint szimbolikus forma”. Fordította Kiss Julianna. *Apertúra* (2009/ősz). <http://uj.apertura.hu/2009/osz/manovich/>

Novák Csanád. *Novák Csanád utószava*. <http://www.fantasycentrum.hu/old/VEGYES/Novak-Csanad-A-fantasyrol.pdf>.

*PCforum.hu*. <http://pcforum.hu/szotar/?term=algoritmus>.

Propp, V. J. *A mese morfológiája*. Ford. Soproni András. Budapest: Osiris Kiadó, 2005.

Sapkowski, Andrzej. „A vaják”. In uő. *Az utolsó kívánság*. Fordította Szathmáry-Kellermann Viktória. Budapest: PlayON, 2011. 8-37.

Simon, Attila. „Recepció és médium”. In *Az olvasás rejtekútjai*. Szerkesztette Bónus-Kulcsár-Szabó. Budapest: Ráció Kiadó, 2007. 202-231.

Sobchack, Vivian. „Mittudományos fantasztikum? Egy műfaj hanyatlása a technológiai varázslat korában”. Fordította Erdei Lilla. *Apertúra* (2015/tavaszi-nyári). <http://uj.apertura.hu/2015/tavaszi-nyari/sobchack-mittudomanyos-fantasztikum-egy-mufaj-hanyatlasa-a-technologiai-varazslat-koraban/>.

Stemler, Miklós. „A világtéremtés poétikája”. *Prae* (2003/1): 5-13.

Sz. Molnár, Szilvia. „A fantasy-filmek mitikus narrációjáról”. *Prae* (2003/1): 30-5.

Tari, Annamária. *Z generáció*. Tercium Kiadó. 2011.

Todorov, Tzvetan. *Bevezetés a fantasztikus irodalomba*. Fordította Gelléri Gábor. Budapest: Napvilág Kiadó, 2002.

Tolkien, J. R. R.. „A tündérmesékről”. Fordította Nagy Gergely. In uő. *Szörnyek és ítések*. Szeged: Szukits, 2006. 167-242.

Tolkien Világa (rádiósorozat): *A fantasy - az Aurin szerkesztői a fantasy történetéről*. 2006. URL: <http://tolkien.hu/index.php/tolkien/item/2075-tolkien-vilaga-radiosorozat-a-fantasy-az-aurin-szerkesztoi-a-fantasy-toerteneterol>

Tóth Zoltán János. „Istenek alkonya. A szuperhősképregény változó paradigmái”. *Korunk* (2011/2): 31-8.