
PATAKI ELVIRA

Átjárók az Olymposra. A görög mitológia és a kortárs magyar YA fantasy

S. A. Brown 2017-es, az angolszász YA fantasy aktuális trendjeit vizsgáló tanulmányában meglepő, új jelenségként hívja fel a figyelmet a görög és római mitológia egyre jelentősebb térvesztésére. Állítása szerint a klasszikus antikvitás háttérbe szorulása, az ókori világ inspiratív erejének fogyatkozása pszichológiai és kulturális okokra vezethető vissza. Az olymposi istenek nagyfokú kegyetlensége, önzése, felelőtlenége lényegében a szülői tekintély sajátos megnyilvánulásaként értelmezhető, amely ellen természetesen lázad az ifjú olvasó. Másrészt, a hagyományos európai oktatásban századokon át vezető szerepet játszó antik mítosz iskolai felülreprezentáltsága miatt mára kiüresedett, unalmassá vált. A jelen munka kettős megközelítésben tárgyalja újra Brown felvetéseit. A tanulmány első része vázlatos műfajtörténeti áttekintésben kíván rávilágítani a görög irodalom, mindenekelőtt a hellénizmus gyerekábrázolásának azon vonásaira, amelyek előképül szolgálhatnak a modern fantasy mitológiában kalandozó hősökről szóló elbeszéléseihez. A vizsgálat második része két, közelmúltban megjelent magyar fantasy-trilógia (Szakács Eszter: Grifflovasok; Bessenyei Gábor: A jövő harcosai) elemzésével kívánja bemutatni a görög-római ókor kultúrájára épülő regények narratív lehetőségeit és sajátos esztétikáját.¹

Kulcsszavak: YA irodalom, a hellénizmus gyerekábrázolása, kortárs magyar mitológiai fantasy

1. Mitológia a 21. században

A kortárs populáris irodalom egyik vezető műfaját jelentő *young adult* fantasy² mítoszokat újramesélő alfaja évezredes kulturális tradíció örö-

¹ A publikáció az MTA-SZTE Antikvitás és Reneszánsz: Források és Recepció Kutatócsoport (TK2016-126) támogatásával jelent meg.

² Fantasy alatt a konszenzusos realitástól elszakadó, az olvasó meglévő mentális modelljeinek kiterjesztésén alapuló, létező valóságegységek újrendezésével, imaginárius

köse. Noha az 1960-as években történtek kísérletek az Európán kívüli (észak-amerikai indián, polinéz) mítoszok ilyesfajta újraírására is, a mitológiai fantasy fő forrása (a J. R. R. Tolkien óta meghatározó kelta mellett) továbbra is a görög hitvilág, többnyire annak a 19. század végéről eredeztethető, modern kori olvasata. Az olimposzi istenek, *hérósok* és a velük érintkező halandók sorsát, küldetéstörténeteit újraíró művek divatja és népszerűsége magyarázható a műfaj egészében rejlő, közismert lélektani lehetőségekkel: a szöveg hatására megvalósuló átlépés a befogadó saját világából a tér- és időhatárokat nem ismerő, alternatív világokba a szabadság érzetét kelti; a történet súlyos szociális vagy egzisztenciális krízisből mutathat kiutat (eszképizmus), s a hőssé válás folyamatának bemutatásával a személyiségfejlődés segítője lehet (vágybeteljesítés). Ehhez járul a mítosz elbeszéléseinek univerzális jellege, kérdésfeltevéseik kortalan aktualitása. Az alvilágba távozott szerelmes felkutatásának, visszaszerzésének irracionális vágya a halállal való szembesülés szerves része mindenütt a világon,³ s a történet, amelynek főszereplőjét az európai kultúrkörben Orpheusként ismerjük, bárhol, bármikor újramondható – Vergilius tankölteménye,⁴ Cl. Monteverdi (1607) és Ch. W. Gluck (1762) operája, J. Cocteau (1950), M. Camus (1959) filmjei vagy M. Phillips a Hadést a londoni metróval megfeleltető, 2007-ben publikált, s hamar mozivászonra adaptált regénye (*Gods Behaving Badly*) után is.

Mindemellett tagadhatatlanok azok az esztétikai problémák, amelyek a klasszikus antikvitas ihlette mai tömegkulturális termékeket jellemzik, s amelyek a görög mítosz szociokulturális pozíciójának történeti változásával is összefüggenek. Az antikvitas e történeteit évszázadokon át a magas kultúra őrizte meg és adta tovább a soron következő nemzedékeknek, miközben az Athén és Róma műveltségéhez való hozzáférést biztosító iskolai oktatás jobbára a mindenkori elit privilégiumát képezte. A költőkön túl filozófusokat és történetírókat is ma-

elemekkel való bővítésével képzeletbeli világot létrehozó, saját motivikus és elbeszélői toposzokkal rendelkező szöveget értek. A műfaj ifjúsági változatáról ld. BUTLER (2012: 224–225).

³ CIPOLLETTI (2003).

⁴ Verg. *Georg.* 4, 453–527.

gukba foglaló klasszikus *auctorok* veretes szövegeinek olvasásán, értelmezésén alapuló latin- és görögtudás – kiegészülve az antik szöveg feldolgozásához elengedhetetlen grammatikai, retorikai készségek fejlesztésével, az ókor reáliáinak ismeretével – az évszázadok során egyrészt Európa-szerte általánosan elfogadott esztétikai kánont teremtett; másrészt, e komplex tudáshalmaz az azt szigorúan számonkérő érettségi révén a 20. század közepéig lényegében mindenütt a társadalmi mobilitás előfeltételévé vált. A korszerű tudás fogalmának radikális átalakulása, a tananyag ennek hatására lezajlott módosulása következtében a klasszikus műveltség mint univerzális, az egyén számára biztos intellektuális, etikai és esztétikai bázist jelentő háttértudás mára letűnni látszik. A *humaniora* össztársadalmi értékvesztését elvileg kompenzálhatná e tudás demokratizálódása, az antik tradíciónak az elitből a populáris kultúrába – fantasyba, filmbe, képregénybe, videójátékba – való átkerülése; a műalkotásból globális igényeket kielégítő szórakoztatóipari árucikké válás azonban óhatatlanul az elsődleges nyelvi-kulturális környezetükből kiszakított történetek esszenciális tartalmának felhígulásával jár együtt. Félő, hogy a formai kísérletezésről eleve lemondó, a műveltséget tekintve igen heterogén nagyközönség számára jól bevált cselekménysémákat és ismétlődő karaktereket kínáló, a befogadó részéről különösebb koncentrációt nem igénylő akciódús mitológiai fantasy a gondolatosságában és nyelvében sokkalta bonyolultabb, emellett az oktatásból is fokozatosan kiszoruló kanonikus művektől vonja el az olvasókat.

Mindezen, a klasszikus kultúra fennmaradása szempontjából kedvezőtlen folyamatokat elősegíti egy, a populáris műfajokban egyre határozottabban megmutatkozó jelenség. Anna Sarah Brown 2017-es, a *middle grade* és *young adult* korosztálynak írott angol és amerikai mitológia fantasy világképét vizsgáló tanulmánya szerint a műfajban mára egyöntetűvé vált az északi, kelta-germán hitvilág és folklórhagyomány dominanciája, ami a görög tematika marginalizálódását hozza magával. Az üzleti szempontból meghatározó angolszász piacon a görög mítosz – háborúi, szörnyei, kincskereső expedíciói, átváltozásai ellenére – csupán egyetlen, távolról sem vezető réteg a műfaj mágikus univerzumában. Magyarozatként a kutató kulturális és pszichológiai okokat említ: az északi szájhagyományból merítő varázs- és kalandtörténetekre, szem-

ben a görög–római kultúrkörből származókkal, nem tornyosul a felnőtt értékrendet közvetítő iskolai mediáció terhe, a kötelező olvasmány ódi-uma. Noha ezen érv a *classical studies* Nyugaton is tapasztalható jelenkori hanyatlása miatt nem tűnik teljesen adekvátnak, tagadhatatlan, hogy az előző generációk szellemi örökségével s általában mindenfajta tekin-télyelvvel szembeni kamaszkori lázadás valóban előidézheti az európai identitás alapjának minősített antikvitástól való elfordulást.⁵ Brown másrészt magára a görög mitológiára vezeti vissza annak folyamatos térvesztését: értelmezésében a kiszámíthatatlan, önző istenek a szülőkön és a tanárokon túl maguk is a mindenkori hatalom erejükkel visszaélő képviselőiként jelennek meg az olvasók tudatában, akiknek autoriter megnyilvánulásai természetesen elutasításra találnak az önmagát kereső ifjúság részéről.

Hogy a máig a fiatalabb korosztályok vészesen fogyatkozó olvasási kedve (sőt, olykor a klasszikus műveltség⁶) megmentőjeként ünnepelt, tömegek meghatározó szövegét jelentő (de latin varázsigéi ellenére elsődlegesen nem az antikvitásból merítő s emiatt itt nem tárgyalandó) *Harry Potter* sorra felnövekvő olvasói eljutnak-e Shakespeare vagy Dickens értő és élményt adó olvasásáig, bizonytalan. Miképp az is, hogy a J. K. Rowling-széria elképesztő példányszámait valamelyest megközelíteni képes, kifejezetten görög témájú bestseller, Rick Riordan világszerte utánczótt *Percy Jackson*-sorozatának mai rajongói a homérosi vagy euripidési változatokban is fogyasztói lesznek-e a mitológiának. Az mindenestre örvendetes tény, hogy a nemzetközi klasszika-filológia igyekszik reflektálni e jelenségekre, s az antik hagyomány gyermek- és ifjúsági irodalomban való jelenlétét feltérképező vizsgálat mára – legalábbis külföldön – a recepciókutatás fontos részévé vált.⁷ A görög istenek jövőjével kapcsolatos jóslásokba való bocsátkozás helyett a jelen munka két témát szeretne körbejárni. A mitológiai fantasy fejlődéstörténetének igen szemelvényes bevonásával előbb azon teológiai, illetve narratológiai sajátosságokra szeretnénk rámutatni, amelyek alapján az ókori görög hit-

⁵ BROWN (2017).

⁶ OLECHOWSKA (2016).

⁷ MAURICE (2015); STIERSTORFER (2017); JANKA–STIERSTORFER (2017a); MURNAGHAN–ROBERTS (2018).

világ a műfaj kínálkozó alapanyagává válhatott, felmutatva a hellenisztikus irodalom mítoszábrázolásának azon jellegzetességeit, amelyeknek nyomai a kortárs mítoszszelbeszélésekben is fellelhetők. A tanulmány második része, némiképp vitázva a görög pantheon inspiratív erejének folytatkozását hangoztató Brown állításával, a műfaj esztétikai lehetőségeit konkrét szövegeken vizsgálja, s Percy Jackson magyarországi rokonaira koncentrálva a közelmúlt két, meglehetősen sikeres⁸ hazai sorozatának, Bessenyei Gábor és Szakács Eszter trilógiájának⁹ bemutatására vállalkozik.

2. Világmegmentő gyerekhősök: ókori előzmények és kortárs modellek

A hellén tematika jelenléte a mai fantasyban a görög világ továbbra is sokak számára nem múltó vonzerején túl elbeszéléstörténeti okokra is visszavezethető, noha a műfaj ókori eredeztetésének gondolata – a Bahytin-féle kronotoposz és N. Frye románc-elméletének kivételével – ritkán merül fel a szakirodalomban. (A görög irodalom legkésőbb kialakult, kánonon kívüli műfaja, a titokzatos származás, az egymástól elszakított családtagok, az utazás, a szerelem, a kaland, az erőszak és a halálközelség motívumaira épülő, tömegigényeket kielégítő regény mindkét teoretikusnál az újkori regény és a mai populáris irodalom toposzainak legfőbb forrásaként szerepel.)¹⁰ Ennél is kevesebb szó esik arról, hogy az antik világ meghatározó jelenléte a fantasyben egyrészt szorosan összefügghet a görög vallás sajátosságaival, másrészt visszavezethető az ókori fikció egy, a császárkorban kialakult regénynél sokkalta korábbi ábrázolási hagyományára is. A szakralitás szempontjával kezdve: mivel a

⁸ A 2010-es évek messze legsikeresebb hazai vállalkozása a múltba és a jövőbe tartó párhuzamos időutazást elbeszélő, a sci-fi és az *urban fantasy* narratív sémáját abszurd humorral és (Catullustól Sienkiewiczen át Kosztolányiig) ívelő gazdag intertextualitással vegyítő *Időfutár* (GIMESI D., – JELI V., – TASNÁDI I., – VÉSZITS A., *Időfutár* 1–7, Budapest, Tilos az Á, 2013–2018), amelynek ókori szála a Nero-kor Rómájában játszódik. A sorozat világképét tudománybarát, filantróp attitűd s valamiféle felvilágosult fantasztikum jellemzi, benne a mitológia csupán mint kulturális referencia kap szerepet; bővebben ld. PATAKI (2019).

⁹ BESSENYEI (2015–2017); SZAKÁCS (2016–2020).

¹⁰ BAHTYIN (1976); FRYE (1976).

politeizmus lényegével eleve összeegyeztethetetlen valamiféle pánhel-lén érvényességű, abszolút és kizárólagos igazságot közvetítő szent könyv képzete, a görög antikvitás nem kodifikálja a mítoszokat, nem rögzíti az egyes istenekről állítható kijelentések halmazát. A halhatatlanok történetei (az isteni aspektusok eleve adott funkcionális és pszichológiai gazdagságán túl) a poliszvallás változó lokális és kronológiai kontextusának megfelelően is jelentős eltéréseket mutatnak. Ezt a sokszínűséget egészíti ki a mítosz műalkotássá formálása során aktiválódó elbeszélői változatosság, amely az idő múltával a tradíció alapuló, de egyéni művészi célokat megvalósító, egymással dialogizáló elbeszélések polifón, hierarchiát nem alkotó, végtelenné tágítható korpuszát hozza létre. A görög mítoszok kellően nyitottak és rugalmasak ahhoz, hogy bárki, bármikor újraírhasa őket a versengő modellkövetés antik elvét követve.

E mítoszkezelési attitűd különösképp érvényes a hellénizmus irodalmára, amely az istentörténetek meg nem kérdőjelezett alapigazságát hajlamos az archaikus és klasszikus korra jellemző heroikus, fennkölt hangnem helyett új regiszterekben megszólaltatni; másfelől pedig igyekszik eddig ismeretlen, a lokális tradícióból vagy az alkotói fantáziából eredő történetekkel, változatokkal gyarapítani a konszenzusos mitológiai tudást.

Utóbbi legegyszerűbb módja a tematikai bővülés. Az alvilágba rabolt lányát gyászoló, a földek ennek nyomán bekövetkező terméketlenségével az emberiség jövőjét veszélyeztető Démétér Eleusisben, dajkaként töltött időszaka az archaikus kor végén keletkezett, homérosi stílusreminiscencián alapuló *Démétér-himnusz* óta meghatározó az istennőre vonatkozó tudásanyagban. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a Kr. e. 3. századi költő, a kósi Philitas mára csak töredékekből rekonstruálható kiséposza a Persephonét kereső bolyongása során a költő szülőföldjére is eljutó Démétér ottani tetteiről kevésbé igaz információkat hordozna. Noha az általános éhínség fenyegető árnyékában a selyemhernyó-tenyésztés feltalálásának istennői gesztusa akár nevetséges apróságnak tűnhet, a létező sziget valós ókori gazdaságtörténetében kiemelt fontosságú textilipar létrejöttének ezen új eredetmítosza problémamentesen integrálódik a Démétérrel kapcsolatos, szabadon bővíthető képzelt

adatbázisba.¹¹ A korszak mitikus elbeszéléseinek további jellegzetessége (műfaji korlátoktól lényegében függetlenül) a halhatatlanok tetteinek reális, földi elemekkel bővített bemutatása, amely a modern mitológiai elbeszélések emberléptékű, olykor egyenesen deheroizáló istenképét készíti elő. A korabeli olvasó által jól ismert hétköznapi tárgyak, banális cselekvések bevezetése az örökkönélők szférájába tekinthető a mai intruzív fantasy fordítottjának is, amelynek elbeszélői alaphelyzetét az jelenti, hogy az érzékszervin túli szféra betör a hétköznapiiba. Hogy kinél, hányféle olajbogyót evett az ifjú Théseus a marathóni bika legyőzése előtti este, az a félig elfeledett athéni, külvárosi tradíciót feldolgozó kalimachosi kiséposz, a *Hekalé* előtt nem képezte a *héro*sszal kapcsolatos *epistémé* részét. Az elbeszélés középpontjába az aktív, fiatal férfi helyett a küzdelem előestéjén őt a közelgő vihar láttán kunyhójába invitáló, ott szerényen megvendéglő attikai anyókat állító elbeszélés a mítoszt a heroikus küldetés szempontjából valójában érdektelen, viszont nagyon is átélhető részletek beemelésével meséli újra.¹² Az istenek, félistenek hétköznapi rutinjának, illetve a hőssé válás folyamatában meghatározó gyerekkorának ironikus vagy kifejezetten humoros ábrázolása közelebb hozza az olymposiakat az olvasóhoz, teológiai problémát nem jelent, s teljességgel megfelel az ábrázolás valóságosságával kapcsolatos, ugyancsak a hellénizmus korából származó aristotelési követelménynek.

A YA mitológiai fantasy felé vezető út szempontjából a hellénizmus irodalmának legfontosabb újítása azon sajátos életrajziség, amelynek révén az alkotók a tradícióban hatalmuk, képességeik teljében, felnőttként megjelenő istenalakok, *héro*sok eddig említésre érdemesnek nem tartott, kialakulóban lévő személyiségjegyeit mutatják fel. A félelmetesség és a fenség helyébe a korszak istenábrázolásában gyakran a megmosolyogtató, a tökéletlen, a félkész, azaz a gyermeki lép, amelynek megjelenítésében a gesztusnyelv, a kisgyerekkori viselkedés pszichológiai hitelű megfigyelése is fontos szerephez jut.¹³ Noha az ugyancsak az archaikus és klasszikus kor határán keletkezett homérosi *Hermés-himnusz* maga is a ravasz és találékony csecsemőt állítja a középpontba,

¹¹ SPANOUDAKIS (2002: 267).

¹² A magyar szakirodalomból ld. SZEPESSY (1992).

¹³ A témához ld. AMBÜHL (2005).

aki túljár bátyja, Apollón eszén; az olymposiak gyerekkorának, felnövekvésének ábrázolása új és közkedvelt témaként a hellénizmusban válik általánossá, s a korszak mindhárom, egymásra folyamatosan reflektáló, kiemelkedő alkotójánál meghatározó jelentőségűvé.

A gyermekkorra való fókuszálás jegyében a himnusz ősi műfajának megújításával kísérletező Kallimachos kötetét Zeus születéstörténetével kezdi, részletes áttekintést adva a világrajövetel mikéntjéről, az újszülött köldökcsonkjának lehullásáról, a krétai barlangban mézzel és kecsketejjel táplált, sokat síró kisbaba fejlődéséről, egészen a szakáll megjelenésével jelzett serdülőkorig.¹⁴ A költő egy másik himnusza Artemist három, nem kronologikus sorrendet követő, motívumismétlésen alapuló gyerekkori epizódban láttatja.¹⁵ Az istennő először apróságként, főisten apja ölében jelenik meg a szövegben, amint annak szakála után kapdosva kuncsorog ajándékért (4–5, 26–29); majd kilencévesen tűnik fel, amikor felnőtt kísérete nélkül, vele egykorú, mumussal riogatott földi lányok módjára rémüldöző nimfácskái társaságában keresi fel a Kyklópsok vulkánmélyi barlangját (46–72). Végül ismét háromévesen látjuk viszont, egy korábbi, szintén a kovácsisten műhelyében tett látogatás során, amint anyja karjáról a neki gerelyt készítő, hegynyi Brontés (“Mennydörgés”) térdére kéredzkedve bátran tépegeti annak irdatlan mellkasáról a bozontos szőrt (72–79). A játékával minimális fájdalmat okozó, butuska gyermek és az ormótlan, de nyilván érző szívű szörnyeteg kettőse a fizikai dimenziók (normál esetben fenyegető) aránytalanságát ellentételező biztonságérzet hatására derűs-ironikus életképet alkot a másutt nem hagyományozott történetekből.

Az archaikus kor óta hagyományosan a κλέος ἀνδρῶν (“a férfiak hírneve”) megéneklésére hivatott, gyerekekkel csak elvétve foglalkozó¹⁶ eposz újraértelmezője, Apollónios Rhodios Argonauta-elbeszélésében ugyancsak gyakran ábrázolja istenek gyerekkorát. Iasón küldetése, az

¹⁴ Kall. *Hymn. ad Zeum*, 44–56.

¹⁵ Kall. *Hymn. ad Artem*. Az istennő kislánykénti ábrázolásáról ld. ADORJÁNI (2019: 10–12).

¹⁶ A Hektór és Andromaché búcsúja során (Hom. *Il.* 6,391–496) sisakos, véres apja látán felsíró kis Astyanaxon túl leginkább hasonlatokban találkozni gyerekekkel (ld. az alvó kisdetről a legyet elhessegető anya képét, *Il.* 4,130–131).

aranygyapjú megszerzése nem hajtható végre Médeia varázstudása nélkül, kettejük szövetségét azonban az őket pártfogoló istennők csakis szerelmi kontextusban tartják elképzelhetőnek. Eltérően a kortárs YA mitológiai fantasyben többnyire díszítőelemként alkalmazott szerelmi száltól, ez esetben a kalandos vállalkozás szempontjából valóban kulcsfontosságú érzelmekről van szó, amelyek felkeltése Aphrodité fiának feladata. Az apai szigor nélkül felnövő, elkényeztetett, a kockajátékban mindig csaló s ezzel játszópajtását, a kis Ganymédést minduntalan megrikató Eróst anyja csakis új, bűvös játékszer, a kis Zeus egykori labdájának odaígéréssel képes rávenni a cselekvésre.¹⁷ A viszonylag rendezett háttérű olymposi gyerekistenek mellett a veszélynek kiszolgáltatott, védtelen kicsi alakja szintén feltűnik a műben: a kincs megszerzése után menekülni kényszerülő pár rögtönzött nászát az epikus abba a barlangba helyezi, ahol egykoron az (anyja villámsújtotta, égő testéből kimetszett) újszülött Dionysos rejtőzött, korábban sehol sem említett dajkájával.¹⁸

Az idill új műfaját évszázados tematikai, hangnemi, nyelvi, metrikai szabályok tudatos áthágásával, illetve keresztezésével létrehozó Theokritosnak két költeménye is különösen érdekes a majdani, gyerekszerelőket mozgató fantasy történetsemáinak szempontjából. A 24. idill a bátorságot, hősiességet a felnőtt férfiléttel azonosító képzet kihívójaként pajzs-bölcsőben alvó kisedeként ábrázolja Héraklést. A *héros* superképessége már e zsenge korban is megmutatkozik, a csecsemő pusztá kézzel fojtja meg az alvilágból rá és mit sem sejtő ikertestvérére támadó kígyókat: a kozmikus erővel harcoló, világmegmentő gyerek (kamasz) alakja a YA fantasy központi eleme. A serdülő Polyphémos monológjaként elhangzó 11. idill teremti meg a Szépség és a Szörnyeteg máig népszerű kettősét. A tengeri nimfáért reménytelenül epekedő, saját rútságáról nem tudó, sőt, önmagát a víztükörben szépnek látó, viszonzatlan első szerelmének esendőségében az olvasó szimpátiáját elnyerő kamasz kyklóps radikálisan különbözik a homérosi ábrázolás által dominált tradíció félelmetes emberevőjétől. A halhatatlanokon túl valós földi gyerekek is idézhetők a korszak alkotásaiból, mégpedig igen fontos esztétikai

¹⁷ Ap. Rhod. Arg. 3, 129–145.

¹⁸ Ap. Rhod. Arg. 4, 1128–1140.

kontextusokból: az idős Kallimachos pályavégi összegzésében a tiszta, gyerekkori önmagához való hűséget tekinti művészete Apollón által legitimált alappillérenek; míg a bukolikus költészet programversét jelentő I. idill *ekphrasis*ában a műgond, a *textust* létrehozó alkotói koncentráció és függetlenség megjelenítésére a külvilággal és a rábízott feladattal mit sem törődő, sásból tücsökalkitkát fonó, munkájában elmélyülő kisfiú alakja szolgál.¹⁹ Az iménti példák alapján úgy tűnik, a váratlanul a mítosz terében feltűnő, cselekvő, az ottani kihívásoknak megfelelni képes, szuperképességekkel bíró, kollektív érdekeket felvállaló gyerek/kamasz alakja határozott ókori gyökerekkel rendelkezik.

A mai YA mitológiai fantasy világképének egy további fontos és csaknem általános jellemzője, a zeusi rendet valamiféle felsőbbrendű Igazsággal, Szépséggel megfeleltető képzet visszaszorulása, sőt ellentétbe fordulása viszont másunnan vezetendő le. Bár a görög mítoszok racionalizáló átdolgozására, az antikvitást a felvilágosult, tudomány- és fejlődéshívó Nyugat polgári értékrendjének nézőpontjából szemlélő, gúnyos vagy frivol, a heroikus eszmények rombolása helyett inkább szórakoztatni kívánó szövegekre a 19. század végének populáris irodalmából, zenéjéből számos példa hozható,²⁰ a görög istenvilág átértékelésének, a vele szembeni feltétlen hódolat eltűnésének kezdetei e másodlagos felhasználói körök helyett a klasszikus antikvitás hagyományozásáért felelős akadémiai milióhöz köthető. A görögségkép F. Nietzsche írásaival kezdődő, majd a 2. világháborút követően főként az irracionális görög gondolkodásban játszott szerepét vizsgáló E. R. Dodds hatására bekövetkező radikális változására e helyütt nincs mód részletesen kitérni, az azonban mindenképp megjegyzendő, hogy ezen, morális kritikán is alapuló mítoszolvasat visszatérő gesztusként az olymposiak kegyetlenségének, igazságtalanságának képzetét, cselekedeteik kiábrándító irracionálisát szegezi szembe az *edle Einfalt und stille Größe* Winckelmanntól származó ideájával. Mindez erőteljesen hat a kortárs mitológiai fantasy istenképére, amelynek egyképp visszatérő eleme a

¹⁹ Kall. *Ait.* fr. 1; Theokr. 1, 45–54.

²⁰ Ld. pl. J. OFFENBACH operettjeit (*Orphée aux enfers*, 1854; *La belle Hélène*, 1864) vagy a *belle époque* *Odysséia*-újraírásait: J. LEMAITRE, *En marge des vieux livres*, Paris, 1906, 3–48; E. GIRADOUX, *Elpénor*, Paris, 1919.

dehonesztáló paródia és a halhatatlanok gátlástalan ösztönlényként való ábrázolása, amely a felnőtteknek írott szövegekből indulva mára a YA fantasy világképét is befolyásoló tényezővé vált.

Ami a mai görög témájú fantasy közvetlen kialakulását illeti, az előzmények ez alkalommal is angolszász nyelvterületen keresendők, noha a mágikus világot elsődlegesen a kelta mítoszokra alapozó *Gyűrűk ura* hatásával összemérhető, általános imitáció tárgyává lett antik vonatkozású modellszöveg nehezen jelölhető meg. A műfaj első, felnőttekhez szóló alkotásaként Tolkien barátja és pályatársa, C. S. Lewis *Till we have faces* című művét szokás említeni, 1956-ból. Az apuleiusi *Aranyszamár* betételbeszéléséből kiinduló regény Amor és Psyché történetét képzeletbeli, barbár világba helyezi át, a szépséges Psyché és az őt féltve szerető rút nővér kapcsolatát állítva az elbeszélés középpontjába.²¹ Noha az erőteljes vallási szimbolizmus áthatotta műve ma is népszerű, Lewis napjainkig tartó valódi írói sikerét a gyerekeknek szánt, rendkívül heterogén (az arab, a skandináv, a kelta és a keresztény) hagyományból merítő *Narnia*-sorozatnak köszönheti. A londoni ház padlásán porosodó szekrényből nyíló párhuzamos világban a szereplők rendre találkoznak kentaurokkal, faunokkal, bortól áradó folyókkal, a görög mitológia ennek ellenére nem kizárólagos forrása (a magát hithű anglikánnak valló, haldokló feleségével azonban Delphoiba „zarándokló”) Lewis fantáziavilágának.²²

Görög mítoszokat újramesélő, kifejezetten gyerekek számára készült, a jelenkori angolszász YA regények fontos előképének tekinthető szövegek ismertek viszont a 19. század közepének amerikai irodalmából. N. Hawthorne *A Wonder-Book for Girls and Boys* (1851) és *Tanglewood Tales* (1853)²³ című, a tanári állását elveszítő szerző egzisztenciális válságában született (s így a *Harry Potter* keletkezéstörténetével párhuzamot mutató) munkái keretes elbeszélésgyűjtemények formájában írják át a görögség néhány mítoszáét (*A Gorgó, Midas király, a Hesperidák almái*), különös érdeklődést mutatva a szörnyek és legyőzőik iránt, nem ritkán a

²¹ FOLCH (2017).

²² A *Narnia* görögségképéhez ld. SLATER (2015).

²³ Bővebben MURNAGHAN (2011). A kötetekből *Aranyvarázs és más görög regék* címmel 1931-ben jelent meg magyar válogatás.

gótikus rémregény tónusát imitálva. A két kötet célja a közkincsnek tekintett antik mitológia naprakésszé formálása:

No epoch of time can claim a copyright in these immortal fables. They seem never to have been made; and certainly, so long as man exists, they can never perish; but, by their indestructibility itself, they are legitimate subjects for every age to clothe with its own garniture of manners and sentiment, and to imbue with its own morality.²⁴

Hawthorne értelmezése szerint az ősidők ködében, az emberiség gyekkorában keletkezett ártatlan, erkölcsös, Ovidius idején azonban bemocskolt történetek csupán eredeti hangvételük helyreállítása után szolgálhatnak az ifjúság épülésére.²⁵ A bűntől való megtisztítás jegyében Persephoné elrablása mögött eszerint távolról sem Hadés kéjvágya áll: az alvilág ura épp csak arra vágyik, hogy állandóan halhassa egy édes kis lábacska ide-oda szaladgálását földalatti folyosóin. A *Tanglewood Tales* kerettörténetében feltűnő Hawthorne-alteregő, a lelkes, fiatal Eustace Bright nem titkolt célja, hogy ifjú amerikaiakból álló hallgatóságának az öreg, ősz szakállú bácsiknak való, régi, dohos históriák helyett élvezetes, képeskönyvszerű megjelenítéssel adja elő új mítoszait, s nem fél vitába szállni az őt szintén hallgató idős klasszika-filológus begyepesedett nézeteivel sem, miközben az elbeszélések háttérében a fiatal, dinamikus, erkölcsileg feddhetetlen Amerika és a bűnökkel terhelt, fejlődésképtelen, *has been* Európa ellentéte is felsejlik.

A teljességgel a görög hitvilágra alapozó kortárs YA mitológiai fantasy jelenlegi első számú modellje kétségkívül R. Riordan *Percy Jackson*-sorozata.²⁶ A texasi irodalomtanár klasszikus kánon őrizte mítoszok tömegkultúrába való áttemelését megvalósító, Rowling vállalkozásához hasonlóan erős és sikeres brandépítés kísérte pentalógiája (s az abból kinövő újabb szériák²⁷) számos figyelemre méltó vonást mutat, amelyek egy része a mítoszt szórakoztató, egyszersmind borzongató elbeszélésekben

²⁴ HAWTHORNE (1851: 5–6).

²⁵ RICHARD (2009: 179).

²⁶ RIORDAN (2005–2009). A magyar változat első köteteiről ld. FEHÉR (2011).

²⁷ RIORDAN, *The Heroes of the Olympos* 1–5 (2010–2014); *The Trials of Apollo* 1–5 (2016–2020). A kötetek magyarul is olvashatók.

újrateremtő Hawthorne-i kezdeményezés továbbgondolásán alapul. Míg elődje csupán a képzeletbeli világ viszonyrendszerének (pl. Héraklés magasságának) érzékeltetésekor hivatkozott olykor Massachusetts hegy- és vízrajzára, a *Percy Jackson* cselekménye már teljes egészében a jelenkori Egyesült Államokban játszódik. A gyermek- és ifjúsági regények történetalkotására vonatkozó normatív alapfeltételek utóbbi évtizedekben tapasztalható módosulása nyilvánvaló módon mutatkozik meg Riordan műveiben is, mindenekelőtt a szereplők társadalmi, vallási, nemi hovatartozásának változásában: a fehér, anyagi-érzelmi biztonság jellemezte középosztálybeli fiúkat és lányokat nehéz sorsú, diszkrimináció sújtotta szereplők váltják, a hagyományos családmóddal helyett megjelenik az egyszerűs, illetve mozaikcsalád, a szülő betegsége vagy káros szenvedélye miatti diszfunkció, az árvaság motívuma.²⁸ Az olvasóközönségéhez hasonlóan bevallottan videójáték-rajongó,²⁹ egy interjúban vizuális inspirációként a *World of Warcraft* világára hivatkozó Riordan kevésbé szelíd formában a 19. századi *picture book* ideáját fejleszti tovább. A regény nyíltan hangoztatott célja nála is a mítosz életre keltése, a dermedtségét okozó iskolai közegből való kiszabadítása és közvetítése az ókori szövegekkel szemben tanári tapasztalata szerint mereven ellenálló korosztály felé. E törekvésnek mintegy metaforája a főszereplő iskolai pályafutása: a hagyományos oktatási keretek között bukducsoló, figyelemzavara miatt stigmatizált Percy/Perseus, miután fény derül olymposi származására, remekül érzi magát új, alternatív iskolájában, a vele egyívású Félvérek táborában, s diszlexiájáról is bebizonyosodik, hogy az csupán az angolt érinti, a *campus* hivatalos nyelvét jelentő ógörögöt a legkevésbé sem.³⁰

Az én-elbeszélésként megszólaló, a párhuzamos világok, illetve a valóságba betörő negatív erők toposzát vegyítő regény bevált elbeszélői sémákat alkalmaz. A rossz anyagi körülmények között, alkoholista nevelőapjának kiszolgáltatottan, ráadásul (látszólag) mentális fogyatékos-sággal élő tizenkét éves fiúról a véletlen folytán derül ki félisteni szár-

²⁸ Az atipikus család motívumának lehetséges mitológiai előzményeiről ld. JANKA-STIERSTORFER (2017b).

²⁹ A számítógépes játék és a fantasy történetformálási analógiáiról, az algoritmus narratív szerepéről ld. MCMENOMY (2005); BORBÍRÓ (2019).

³⁰ A mitológiai fantasy iskolaképéről ZINN (2017).

mazása, amely küldetését is meghatározza. Poseidón new york-i fiának a Zeustól ellopott villámot kell visszaszereznie, helyreállítva ezáltal az ég, a tenger és az alvilág korábbi *status quóját*, amely az egykor ellene lázadó ifjabb istengeneráción bosszút álló Kronos akaratából vált kozmikus konfliktussá. A Jó és a Rossz harcát példázó, átkok, jóslatok mozgatta cselekményt az elbeszélő reflexiónak helyet nem hagyó, lendületes akciókra, gyors egymásutániságban váltakozó, de kiszámítható, repetitív üldözésjelenetekre, párbajokra fűzi fel.

A világepítés narratív eszközei ismert formulákat követnek.³¹ Az elbeszélő hallgatolagos megállapodást köt az olvasóval az irracionális létezőként való elfogadása érdekében – ennek értelmében nincs mit csodálkozni, ha egy hétköznapi kosármecsen gyilkos laistrygónok támadnak az emberre a tornateremben. A szubsztitúció elvét követve a mágikus szféra tradicionális tárgyainak megfelelői megtalálhatók a valóságban is: a Hadés sapkáját idéző baseballsapka viselőjét láthatatlanná teszi. A regény világát döntően a mitológiai alapkarakterüket őrző, de a modern civilizáció vívmányait is értékelő, a jelen társadalmi problémáival szembesülő mitikus lények népesítik be. Az isteni apjától örökölt különleges képességeit high-tech eszközökkel kombináló, a Medusát a mobiltelefon tükörfelületének segítségével lefejező Percy csapatában találni gyáva, hajléktalan, mogyoróvajfüggő kyklópsot; környezetvédő, a hősök alvilági útja során a Styx szennyezettségén felháborodó, afro-amerikai származású szatírt. A felnőtt pártfogók legfontosabbja a magát mozgássérült latintanárnak álcázó, kentaurságát kerekesszékekkel leplező Cheirón, aki a műveltséget és a józan ítélőképességet testesíti meg, s aki a történet kezdetén a Metropolitan Museum antik szoborgyűjteményében menti meg a főhőst az undok matektanár, Mrs. Dodds (!) alakjában életére törő fúriától. A szerző olykor tudatosan távolodik a hagyománytól, illetve azt az ellentétjébe fordítja: a szatír pánsípjával állatokat szelídít meg, indulatokat csillapít – kérdés, hogy a mitológiában járatlan olvasó felismeri-e a szatírt orpheusi képességgel, de nem orpheusi hangszerrel felruházó játékot. A teljesen beavatatlan publikum számára a fordulatos történések a felvillanyozó újdonság erejével hathatnak; aki azonban már valaha is hallott Odysseusról, az pontosan tudja, milyen

³¹ BUTLER (2012: 232–234).

típusú veszély fenyeget, ha a főhős társaival egy *Lotus* nevű bárba téved. Hasonlóan kulturális választóvonalat jelent a gyakran humoros³² célzatú névadás: a mitológia ismerőinek a cselekmény kezdetétől van némi sejtésük az eltűnt Pan felkutatására induló, természeti lény mivoltát sokáig sikeresen leplező Grover Underwood valós szatíridentitásával kapcsolatban – akinek alakját, mellesleg, a szerző az Államok mai értékrendjében igen hangsúlyos, prűdériával határos szemérem jegyében mindenfajta ókori eredetű szexuális konnotációtól megfosztja.

A szöveg többszintű olvasatának lehetőségét a magának nyíltan kultúráközvetítői feladatot tulajdonító alkotó messzemenően érvényesíti. Riordan szerzői oldalán nem csupán híreket, kezdő írókat gyámolító tanácsokat és a neopogányság (Rowlinghoz hasonlóan) ellene is felhozott vádját hárító, a görög politeizmust a nyugati szellemi örökség részeként védelmező apológiát találni.³³ A regényíró ugyanitt a kötetek iskolai feldolgozását segítő ingyenes feladatlapokat, projekt- és játékötleteket kínál, e gesztussal közkinccsé téve s egyben kanonizálva is szövegét.³⁴ Riordan a történet előrehaladtával egyre nagyobb tempót diktálva rohan végig a görög mitológián, mindvégig kényesen ügyelve azonban a politikailag korrekt világképre és beszédmódra. A néhány mondat erejéig a jelen társadalom szinte minden kiszolgáltatottját megjelenítő, nekik ezáltal méltóságot kölcsönző regényíró eljárása mögött nem titkolt, patrióta színezetű politikai küldetéstudat is megmutatkozik. Az Olymposzt az Empire State Building 600. emeletére lokalizáló írói döntést a *translatio imperii* gondolata motiválja: a civilizáció folyamatos nyugatra vándorlása értelmében a világ feletti, igazságon alapuló hatalom, ezzel együtt a felelősség és az Európából átmentett kultúra letéteményese immáron az Egyesült Államok.

*35

³² A humor további (a ROWLING-féle hányásízű bonbon óta szinte kötelező) forrása az (al)testi működéssel kapcsolatos, kevésbé szalonképes jelenségek emlegetése, lásd a kentaurtanár kapcsán a lócitrom visszatérő motívumát.

³³ <https://rickriordan.com/>.

³⁴ NELSON–MOREY (2015).

³⁵ A tanulmány folytatása az Antikvitás & Reneszánsz következő, VII. kötetében jelenik meg.

Források

- BESSENYEI 2015–2017 BESSENYEI G. *Az Olümposz legyőzése* 1–3. (*A jövő harcosai, A feledés folyója, A háború lelke*), Szeged, 2015–2017.
- HAWTHORNE 1851 N. HAWTHORNE, *The Gorgon Heads*. in: *A Wonder-Book for Girls and Boys*, Lenox, 1851.
- RIORDAN 2005–2009 R. RIORDAN, *Percy Jackson & the Olympians*. (*The Lightning Thief, The Sea of Monsters, The Titan's Curse, The Battle of the Labyrinth, The Last Olympian*).
- SZAKÁCS 2016–2020 SZAKÁCS E., *Grifflovasok* 1–3. (*A Szelek Tornya, Babilon, Az utolsó zsebuniverzum*), Budapest, 2016–2020.

Felhasznált irodalom

- ADORJÁNI 2019 ADORJÁNI Zs., *Kallimachos Artemis-himnusza. Megjegyzések a művészi egység és a datálás kérdéséhez*, *Antik Tanulmányok*, 63 (2019), 1–38.
- AMBÜHL 2005 A. AMBÜHL, *Kinder und junge Helden. Innovative Aspekte des Umgangs mit der literarischen Tradition bei Kallimachos*. (*Hellenistica Groningana* 9), Leuven, 2005.
- BORBÍRÓ 2019 BORBÍRÓ A., *Másodlagos világok kapcsolata. A fantasy az adatbázis, algoritmus és hypertext tükrében*, in: Fogarasi Gy. – Tóth Á. (szerk.), *A tudományos hálózatoktól a hálózatok tudományáig (Szövegek között 21)*, Szeged, 2019, 274–311.
- BROWN 2017 S. A. BROWN, *The Classical Pantheon in Children's Fantasy Literature*, in: B. Rogers – E. Stevens (eds.), *Classical Tradition in Modern Fantasy*, Oxford, 2017, 189–209.
- BUTLER 2012 C. BUTLER, *Modern Children's Fantasy*, in: E. James – F. Mendlesohn (eds.), *Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge, 2012, 224–235.
- CIPOLLETTI 2003 M. S. CIPOLLETTI, *Die Orpheus-Erzählungen in außereuropäischen Gesellschaften*, in: *Akten der Tagung der Deutschen Psychoanalytischen Vereinigung*, Bad Homburg, 2003, 243–249.
- FEHÉR 2011 FEHÉR B., *Ifjúsági fiction – pedagógia – antikvitás*, *Orpheus Noster*, 3 (2011), 89–95.
- FOLCH 2017 M. FOLCH, *A Time for Fantasy: Retelling Apuleius in C. S. Lewis's Till We Have Faces*, in: B. Rogers – E. Stevens (eds.), *Classical Tradition in Modern Fantasy*, Oxford, 2017, 160–186.
- JANKA–STIERSTORFER 2017a M. JANKA – M. STIERSTORFER, *Verjüngte Antike: Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*, Heidelberg, 2017.
- JANKA–STIERSTORFER 2017b M. JANKA – M. STIERSTORFER, *Von fragmentierten Familienverhältnissen zu Patchworkfamilien. Perseus, Theseus und Herkules in Ovids Metamorphosen und aktuellen Kinder- und Jugendmedien*, in: M.

- Janka – M. Stierstorfer (eds.), *Verjüngte Antike: Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*, Heidelberg, 2017, 137–163.
- MAURICE 2015 L. MAURICE, *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children’s Literature: Heroes and Eagles*, Leiden – Boston, 2015.
- McMENOMY 2015 M. McMENOMY, *Reading the Fiction of Video Games*, in: L. Maurice, *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children’s Literature: Heroes and Eagles*, Leiden – Boston, 2015, 105–138.
- MURNAGHAN 2011 Sh. MURNAGHAN, *Classics for Cool Kids: Popular and Unpopular Versions of Antiquity for Children*, *Classical World*, 104 (2011), 339–353.
- MURNAGHAN–ROBERTS 2018 SH. MURNAGHAN – D. H. ROBERTS, *Childhood and the Classics: Britain and America, 1850–1965*, Oxford, 2018.
- NELSON–MOREY 2015 C. NELSON – A. MOREY, *A God Buys Us Cheeseburgers: Rick Riordan’s Percy Jackson Series and America’s Culture Wars*, *The Lion and the Unicorn*, 39 (2015), 235–253.
- OLECHOWSKA 2016 E. OLECHOWSKA, *J. K. Rowling Exposes the World to Classical Antiquity*, in: K. Marciniak (ed.), *“Our Mythical Childhood...” The Classics and Literature for Children and Young Adults*, Leiden – Boston, 2016, 386–410.
- PATAKI 2019 PATAKI E., *Seneca már (megint) nem a régi: A young adult fantasy és az antikvitás az Időfutár tükrében*, *Studia Litteraria*, 58 (2019), 258–276.
- RICHARD 2009 C. J. RICHARD, *The Golden Age of the Classics in America: Greece, Rome, and the antebellum United States*, Cambridge MA, 2009.
- SLATER 2015 N. W. SLATER, *Classical Memories in C. S. Lewis’ Chronicles of Narnia*, in: L. Maurice (ed.), *The Reception of Ancient Greece and Rome in Children’s Literature: Heroes and Eagles*, Leiden – Boston, 2015, 169–191.
- SPANOUidakis 2002 K. SPANOUidakis, *Philitas of Cos*, Leyden – Boston, 2002.
- STIERSTORFER 2017 M. STIERSTORFER, *Antike Mythologie in der Kinder- und Jugendliteratur der Gegenwart*, Frankfurt am Main, 2017.
- SZEPESY 1992 SZEPESY T., *Kallimachos Hekaléja*, *Antik Tanulmányok*, 36 (1992), 23–40.
- ZINN 2017 L. ZINN, *Camp Half Blood, Mount Olympus Academy & Co. Die Inszenierung der Schule in Mythenadaptionen des 21. Jahrhunderts*, in: M. Janka – M. Stierstorfer (eds.), *Verjüngte Antike: Griechisch-römische Mythologie und Historie in zeitgenössischen Kinder- und Jugendmedien*, Heidelberg, 2017, 99–115.

Doorways to Mount Olympus. Rewriting Greek Mythology in contemporary Hungarian YA fantasy

In a recent paper written about actual trends in English-speaking YA mythological fantasy A. S. Brown (2017) underlines the increasing marginalization of Greek and Roman stories as a new phenomenon. According to her, Classical Antiquity as narrative setting seems to lose importance and imaginative force which can be explained by psychological and cultural reasons. Because of their overwhelming cruelty, egoism and irresponsibility the Olympian gods seem to incarnate the parental authority which is heavily refused by young readers. On the other hand, Greek myths are considered boring due to their dominant role in traditional European education. The recent paper reexamines the statements of Brown by a twofold approach. Firstly, in a historical overview I would shed a light on some particularity of Greek literary tradition, especially on Hellenistic representation of (divine) childhood which can be regarded as a model for modern storytelling about the adventures of young people in a mythical world. Secondly, I would explore the narrative possibilities and the inspirational force of Classical Antiquity by a close reading analysis of two recent Hungarian YA trilogies, The warriors of future by G. Bessenyei and Gryphon Riders by E. Szakács.

Keywords: YA literature, child in Hellenistic Greek literature, contemporary Hungarian mythological fantasy