

Deák Péter

FANTASY ÉS KÉPREGÉNYHŐSÖK

Amikor az ember nem tud teljes mértékben az írott szövegre támaszkodni, esetleg nincsen elég képzelettel megáldva, akkor hagyatkozik a képekre, vagy ahogy manapság mondják, a vizuális kultúrára. Nem egy olyan nagynevű művész van már, aki – ha csupán egyetlen képpel is – de szemünk elé tárta egy kedvelt könyv szereplőit, vagy a történetmenet egy megfogóbb momentumát, amit bár lehet, hogy az ember nem egészen úgy képzelt el, de mégis, a szája tátva marad tőle. És ugyanakkor ott vannak a képregények, amik egy külön világot, sőt mi több Univerzumot képeznek a művészetben. Habár manapság azt vehetjük észre, hogy a hollywoodi csodagyár saját ötleteiből alighanem kifogyott, ezért kerülnek elének a mozikban az éppen aktuális szuperhős vagy bárki egyéb kalandjai, amiket képregényből vittek filmre. És ez a szuperember alighanem kívül hordja az alsónadrágját, de a komolytalanságot mellőzve, most azt fogom megvizsgálni, és egy ízben megosztani is, hogy vajon tényleg világmegmentésből, lézerszemekből, szuper óriásrobotokból és kívül hordott alsógatyából állnak-e a gyerekkor, serdülőkor közkedvelt hőseposzai? Vagy csak a legfelső réteg alá kell benézni ahhoz, hogy megláthassuk: ugyanabból táplálkozik-e mindez, amit egy köznapis fantasy vagy sci-fi regényben, szerepjátékban lehet szerencsénk elolvasni.

A képregényes világ meglehetősen sokrétű, hiszen gyakorlatilag a már meglévő dolgok képi megjelenítését képviseli, legyen az akár már megírt történet vagy egy bizonyos stílusban megalkotott egyedi sztori. Rásimulhat az összes létező stílusra, ami ezekben létezik – és már szót ejtettem róluk korábban –, és egy kellően ügyesen rajzoló művész kiváló, mi több hihető küllemű anyagot hozhat össze az ember számára. Jó hír ezzel kapcsolatban,

hogy a fantasy és a sci-fi műfajnak is úgy tűnik, hogy különleges helye van a képregények és a képregény szerelmeseinek szívében, hiszen a történetek, melyekből táplálkoznak, gyakran bővelkednek az izgalmakban, s ha a saját szemével látja, még ha csupán képeken is, az ember úgy könnyebben át tudja élni azokat az izgalmakat maga is. Legyen az, akár Batman és a Pingvin egy újabb küzdelme, vagy éppen a Frank Herbert: Dűne regény párbaja képregény megjelenítésében.

Azt hiszem tehát, hogy az ember vizuális beállítottsága az alapvető indok, amiért ezek a stílusok olyannyira jól meg tudják állni a helyüket a képregények világában, s kapcsolódhatunk itt még az előző cikkemben leírt dolgokhoz, a fantasyval való kapcsolatban. Ezt a képek csupán erősebbé teszik. Hiszen ki nem nézi vágyakozva, nyálcsorgatva a hatvanas évek sci-fi történeteiben szereplő lézerpisztolyos tudóst, vagy éppen egy fantasy történet páncélos hőst? Sok képregény már meglévő történetet tár elének, azonban igazából a szuperhős-képregények voltak azok, melyek ezt a közkedvelt formát az emberek szeme elé vitték.

És most vizsgáljuk meg jobban a képregényes hősöket, és vessük őket össze a standard fantasy hősök archetípusaival, és nézzük meg mennyi hasonlóságot és mennyi eltérést lelünk fel a kettő között.

Sokáig jómagam úgy gondoltam, hogy a kettő mérföldekre áll egymástól, holott hogyha a stílus, vagy hogy úgy mondjam, az anyaméh egy és ugyanaz, a távolság mégsem lehet annyira óriási.

A különleges erejű hősöket elsősorban a DC és Marvel képregények vonultatták fel, e kettőnek már külön világa létezik, alapjának mintájára készült az úgy nevezett szuperhős fantasy stílus, könyvben is, és szerepjátékban is, mely a kört be-

zárni hivatott könyv és képregény között. A két említett cég olyan történeteket adott a képregény kedvelőinek, melyben a hősiesség, mi több a különleges hősiesség mutatkozik meg. Egy olyan lény – nem is fontos, hogy ember legyen – kerül a köznapiság társadalmába, akinek az ezerféle út egyikéből megadatott egy tucat különleges képesség. S ezeket használatba véve egy megmagyarázhatatlanul erős indíttatást érez arra, hogy ha már használja őket, akkor vigyen véghez vele nagy dolgokat. Védelmessen, és terjessze a jót vagy akármi nemes eszmét. És hogyha ezt az elméletet jól megnezzük, azt hiszem, hogy sokaknak fel fog tűnni a high fantasy történet- és szerepjátékok menete, ahol is a karakterek/szereplők heroikus kalandba kezdenek, szörnyek százait győzik le, olyan elképesztő mágikus hatalom, vagy éppen az Isten tudja milyen erősségű kard és páncél segítségével, mely fölé emeli őket a köznépek. Bátorságuk, tetteik, emberfeletti erejük, egyfajta felsőbbrendűségük miatt ők lesznek az ünnevelt, csodált és irigyelt hősök az emberek szemében. Mindennek ellenére lehet, hogy eleinte nem fogadják el őket, sőt többségükkel meg is esik, azt mondják, hogy nincsen itt szükség a magukfajta csoda-izékre, ahogy mondani szokás, mert még a végén idehoznak a nyakunkra valami náluk nagyobb erőt, és azt ők is megbánják. És a sors különös fintorából épp a hős lesz az, aki a földbe döngöli azt a köznép által félt felsőbb erőt, legyen az a high fantasyban mondjuk egy sárkány vagy egy erősebb démon, vagy szuperhősök esetében az úgynevezett szuper-gonosz. Ők hasonlóképpen rendelkeznek különleges képességekkel, csak éppen gonoszak, és gyakori elfoglaltságuk a világalom megszerzésének üzése, mint például a Fantasztikus Négyes ősellensége, Fátum doktor (Dr. Doom).

Tehát a szuperhős megszabadul az adott bajtól vagy éppen ellenségtől, és egy ilyen mértékű jótétemény már természetes, hogy megmelengetheti a korábban utálkozó emberek szívét, irányába.

A megannyi erővel rendelkező szuperhős, aki röpköd, szemeiből lézersugarakat lő, energiapajzost tud maga köré idézni, akár egy varázsló teheti a fantasy világokban. Így kerülhet végül a szuperhős a nép kegyeibe, ám egyes hősöknél korlátozódik ez a terület. Furcsa egybeesés, hogy ez hasonlóvá teszi őket a DnD szerepjáték Vándor kasztjához, akik a természet területeit óvják és védik.

Superman például elsősorban Metropolis védelmezője, Pókember Manhattané, Batman pedig Gotham városáé, csak hogy a legismertebbeket felsoroljam. Furcsa, territoriális hősök, akik a saját

„vadászterületükön” belül üldözik a bűnt, legyeknek azok akár egyszerű gengszterek, ahogy az a Batman eredeti koncepciójában szerepelt, vagy éppen hozzájuk hasonló szupergonoszok. És a másik érdekességük a képregényes hősöknek, ami szintén a Vándor kaszthoz teszi őket hasonlóvá, az, hogy sok ezek közül a hősök közül egy bizonyos ellenféllel csap össze csupán. A vándoroknak is van egy bizonyos választott ellenfele azok közül, akik a természetre veszélyt jelenthetnek, így például a képregények világában Frank Castle a Büntető (The Punisher) gengszterek ellen veszi fel a küzdelmet, akiket ugyebár a büntetés utol kell, hogy érjen, vagy például Penge már egy jóval elvontabb vadászt képvisel, aki vámpírokat kerget, ezzel közelebbi kapcsolatba kerülve az úgynevezett természetfelettil.

Ha már kitértem erre az utóbbi témára, azt hiszem, hogy helyes dolog az, hogyha egy kissé bővebben részletezem, mert ennek is sok köze lehet a fantasy és a képregényes hősvilág kapcsolatához. Nem kerülheti el az ember figyelmét, hogy a Marvel képregények hősei milyen gyakran kerülnek szembe vele, sőt, némely esetben egyenesen tőlük ered a főszereplők különleges képessége. Mint ahogy azt írtam, a képregényes világ a lehető legkönnyebben hasonul a különböző stílusokhoz, ezért az is egyedien nézhet ki benne, hogyha mindez párosul. Bár volt egy időszak, amikor úgy gondoltam, hogy mindez egy helyre sűrítve túlzottan sok a jóból, és hogy őszinte legyek, a mértékletesség hívéként még most sem igazán gondolom másképpen. De most ne az én ízlésem szerint haladjunk tovább, a szerint egy nagyon rövid cikk íródna.

A szuperhősök univerzumában rengetegféle úton juthatnak hozzá különleges hatalmukhoz a főszereplők, jók és gonoszok egyaránt, ami ismételen közel viszi őket a fantasy elemekhez. Ezt a világot alakváltók, isteni sarjak, tradicionális varázslók, időutazó vagy éppen örökéletű harcosok, vagy egy külső hatás miatt különlegessé vált emberek, földön kívüliek, mitikus lények népesítik be egyszerűen. Főképpen ez a nagy megosztottság ültetett el bennem némi kétkedést azzal kapcsolatban, hogy vajon jót tehet-e valahol a stílusok ilyen mérvű egybeolvasztása. Később láttam csak, hogy bár tényleg erősen vegyített a szereplők képességeinek hovatartozása, de a készítőik képesek voltak ezt a problémát megoldani azzal, hogy csoportokra osztották a szereplőket. Vagy külön-külön helyekre lettek elhelyezve, hogy az elosztottság úgymond emészthető legyen, és ne is legyen túl erős a külön-

böző erők összehatása. Legjobb megoldás eddig a magányos vadászokban testesül meg. Megvallom őszintén, személy szerint nekem a szuperhaveroknál csak a szupercsaládtól van jobban iszonyom, sokkal jobban szeretem az egyedül dolgozó hősök kalandjait végigkísérni, ellentétben a szerepjátékos oldalamtól, ahol karaktereim meglehetősen csapat-orientáltak.

Visszatérve arra, hogy honnan is kapják ezek a lények az erejüket, visszatér a változatos stílusokra. Johnny Blaze például, aki később csak Szellemlovasként (Ghost Rider) ismert az emberek által, Mefisztó ördögtől kapja a hatalmát halála után, akárcsak Todd McFarlane különálló szereplője, Spawn, a pokolivadék, bár mindketten sokkal inkább az antihősök mezőnyét erősítik. Fantasy történetekben is nem egy olyan varázsló vagy éppenséggel gonosz pap létezik, aki alvilági erős szellemektől, ördögöktől és démonoktól kapja meg varázslatait, képességeiket. De nem teljes a túlvilági hatalmaktól átítatott szereplők sora, ha nem említjük meg Csodanőt (Wonderwoman), aki görög istennők közé tartozik, vagy például a férfit, aki megkapta az északi isten Thor erejét, és most az ő testében járja a világot, és cselekszik jól.

Később egy másik képregényben az egész skandináv panteon lakóit áthelyezték halandó testekbe, hogy együtt vívják meg a Ragnarök csatáját. Tény, hogy a képregényekben így minden mítosz valószínűleg létezik, és máig is megmarad. De nem csupán menny és pokol létezik, hanem egyes karakterek elő tudják hívni más síkok mágiját, vagy éppen földön kívüliek tudományával rendelkeznek, akár a fantasy történetek tudósai és varázslói, akik az alternatív síkokat kutatják. Érdekes, hogy az teljes színében át lett helyezve a képregényhősök világába, hogy a varázslók hatalma mennyivel fölülte áll az „egyszerű” hősöknek. Olyan varázslók, mint például a Skarlát Boszorkány vagy a Csodadoktor, Agatha Harkness, de rajtuk kívül még sok olyan van, akik a tanult varázsképesseikkel a szuper erejű társaikat képesek maguk alá gyűrni, ami azt illeti, még Supermant is képesek voltak térdre kényszeríteni.

Egy másik, nagyon feltűnő pontja a fantasy környezeteknek: a varázseszközök jelenléte. De ha képregényhősökről van szó, a varázseszközök mellett még áttérnek a bemutatások a ma varázseszközeire is, amik nem mások, mint a technika ördögének gyermekei. A szuperhős képregények, legyenek akár fantasy vagy sci-fi stíluson alapu-

lók, az idő elteltével nélkülözhetetlen szereplőket hoztak létre a zseniális tudós szerepében. Élhet az a tudós éppen egy magánszigeten, ahol fejlesztgeti legújabb csodáit a repülő hátzsisáktól kezdve a lézerpisztolyig vagy a teleportáló berendezésig. Vannak a kormánynak dolgozó tudósok, akik hasonló találmányokkal állnak elő, hogy segítsék a szuperhősöket, legyenek azok valóban különleges erővel megáldottak, hogy új szintre emeljék azok segítségével – vagy azért, mert azoknak hiányát akarják pótolni csodálatos „varázseszközeikkel”.

A képregényes szuperhősök és szupergonoszok egyaránt hívei az ilyen berendezések, eszközök használatának. Bruce Wayne, aki esténként Batmanné változik, és Tony Stark, akiből robotruhája felvételével Vasember (Iron man) válik, mindketten vagyonos emberek, akiknek van miből a saját különleges tárgyaik elkészítésére tőkét fordítani.

Tony Stark például egy szobányi különböző páncélzat tulajdonosa, Batmannek pedig a legelképezhetőbb fegyverek, ruhák és járművek állnak rendelkezésére, melyeket elsősorban ő maga fejlesztett, és segíti a bűnüldözésben.

A gonoszok közül különösképpen Pókember az, akinek ellenfelei közé gyakran keverednek olyanok, akik tudói múlttal rendelkeznek, és ezek közül elsőként emelkedik ki Dr. Otto Octavius, álnévén Octopus, akit mindenki felismerhet robotcsápáiról, saját agyszüleményeiről, mely hasonlóvá teszi őt a poliphoz.

Hát nem hasonlít Vasember páncélja a mágiával megbűvölt vértetetre, ami mondjuk ellenállóságot biztosít neki a tűz ellen?

Nem beszéltünk akkor még a különböző lényekről, amik benépesítik a képregény univerzumot, mint például a Marsbéli vadász, a Zöld Lámpás (Green Lantern) csapat tagjai, vagy az Ezüst Szőrös. Ám azokat a mítikus lényeket se hagyjuk ki a sorból, mint amilyen Etrigan a démon, vagy Namor, más néven a Torpedó, aki Atlantisz hercege. A többi, emberi hóstól eltérően, még ha azok rendelkeznek is superképességekkel, ezek a különlegesebb szereplők testesítik meg a képregény-világ elfjeit, törpéit, orkajait, akik hozzáadják azt az érdekes ízt, még úgy is, hogyha mellettük a hozzájuk képest többségben lévő emberek is sok különleges képességgel rendelkeznek. Ám mindennek ellenére készítőik úgy tűnik, igyekeztek megőrizni azt, hogy érezhető legyen különlegességük, és ezek a szereplők általában jóval könnyebben képesek felvenni a harcot ellenfeleikkel, még ha kevesen is vannak.

Habár nem éppen a szuperhősökhöz tartozik, de mivel a cikk a képregényekről is szól, és jómagam nagy rajongója vagyok, ezt sokan tudják rólam, bár próbálok nem elfogult lenni vele kapcsolatban, de néhány szót ejtek legalább a mangákról, vagyis a japán képregényekről. Bár sokan talán azt hihetik, hogy első sorban a sci-fi jelenségek jellemzőek rájuk, elvégre honnan máshonnan is érkeznek a technikai vívmányok, mint a felkelő nap országából, és így párosulhatnak a képregényekben a közkedvelt óriásrobotok vagy más néven mechák formájában, akik óriás szörnyekkel csatáznak Tokyo utcáin. A mangát már jobban ismerők azonban tudhatják, hogy a dolgok nem állnak meg a mechák harcánál egymás vagy az óriás szörnyek (kaijou-k) ellen, hanem nagyon sok manga alapozza háttértörténetét a japán mitológiára, a shinto hitvilág szereplőire, bár az abban igazán mélyre menő történetek nyugati szemmel kissé túl soknak tűnhetnek. Elvégre rengeteg fajta természeti szellemük van, onik, démonok, kisebb istenek, halálistenek, rókatündérek, és még ki tudja mennyi sok minden lény, akik főszereplők lehetnek, vagy azoknak segítségére lehetnek. Akár a múltban vagy a jelen korban. A két utóbbi felsorolt lény különösen sokszor nyeri el a szereplés lehetőségét, a rókatündér különösen, elvégre ő a népmesék egyik leghagyományosabb alakja, az alakváltó róka, hasonlóan a mókás külsejű tanukihoz, ami egy japánban honos mosómedve vagy borz, ezt senki sem tudja biztosan eldönteni. Bár az amerikai szuperhős képregényekben is figyelmet szentelnek arra, hogy

a szereplőik, amennyiben egy mítoszból merítenek ihletet egyik szereplőjükhöz, akkor meg is őrizzen abból, amennyit csak lehet, ám a mangák titka az lehet, hogy mivel saját hagyományaik lényeit, mitológiáját használják fel a történetekhez, képesek könnyebben hasonulni hozzá, élethűbben adják vissza. Az amerikaiaknak pedig, ugyebár nincsen saját mitológiájuk, amivel igazán összeköttetést éreznének. És az a szépsége is megvan a dolognak, hogy még úgy-ahogy különleges lénynek sem kell lenni, mert például egy ninja, egy samuráj vagy egy onmyouji (japán varázsló és pap egy személyben) a mi számunkra ugyanúgy csaknem mesebeli lény, de hát az egész magában csodálatos, mert a fantasztikus témájú mangák egyenesen a fantasy gyökeréből, a népmesékből táplálkoznak.

Írás és rajzolás, fantasy és annak egy érzékelhetőbb változata, két teljesen külön világ, mégis a kettő összekombinálva a szórakozás egy egyedi és talán a legősibb formáját hozhatja nekünk, melyben egyszerre élvezhetjük a történeteket, amellet, hogy a képek csaknem megelevenednek. Úgy gondolom személy szerint, hogy a kettő némileg többet kellene, hogy együtt járjon. Nem túl sokat, de nem árt az, hogyha képi formában is megőrkítik a művészek saját vagy már eleve megírt történetképeit. Bár a képzelő erejük mást jelenít meg, mint amivel mi rendelkezünk, sőt egyáltalán nincsen két egyforma képzelet, de képeik figyelemmel kísérésével akár még fejleszthetjük is sajátunkat.

