

TRAGIKUS HŐSÖK ÉS KOMIKUS ORKOK

ÖSSZEÁLLÍTOTTA: ORTHMAYR FLÓRA (METAFLORA)

Ebben az újrainduló-átalakuló rovatban a tolkieni világhoz kapcsolódó kiadványok, adaptációk és érdekességek minél szélesebb palettáját szeretnénk felvonultatni – bemutatni, ajánlani vagy éppen szétcincálni –, különös tekintettel az újdonságokra. Így első írásunk a Kullervo története könyvet járja körül, a második a Shadow of War játék fény- és mélypontjaira hívja fel a figyelmet, az utolsó pedig a Tolkien című életrajzi filmmel kapcsolatos információmorzsákat gyűjti egybe.

Kullervo története

(J. R. R. Tolkien: *Kullervo története*. Európa, Budapest, 2016)

írta: Hujber Sándor

2016 decemberében végre magyar nyelven is megjelent J. R. R. Tolkien első prózai műve, a *Kullervo története*. A Professzor munkásságának kiváló szakértője, Verlyn Flieger szerkesztésében napvilágot látott kötet témája közel áll a magyar olvasóközönség szívéhez. Finn rokonaink népi eposza, a *Kalevala* ugyanis nem csupán a hazai irodalomkedvelők, de a huszonéves Tolkien szívét is magával ragadta. *Kullervo történetének* elemei végigvisszhangzanak a szerző egész életművén, hiszen a finn népmese-tragédia inspirálta például *Húrin gyermekeinek* történetét is, és a kis északi nép nyelve szolgált végül számos quenya szó alapjául.

A fiatal Tolkient az 1910-es években, még jóval a háború előtt, iskoláskorában az akkori irodalmi körökben általánosan dúló *Kalevala*-láz ragadta magával, hiszen 1907-ben jelent meg William Forsell Kirby fordítása, mely többek között próbálta a híres kalevala-metrumot, a verselési módot, ami az eredeti eposzra volt jellemző. Kirby fordítása sok helyütt nem nyerte el az ifjú Tolkien tetszését, ezért ő maga is megkísérelte a finn nyelv elsajátítását, hogy eredetiben élvezhesse a művet, de – mint azt leveleiben bevallja – e kísérlete csúfos kudarccal végződött.

Az indoeurópai mítoszok világában annyira otthonosan mozgó Tolkienra az újdonság varázsával hatott a *Kalevala* (a szó legpozitívabb értelmében) primitív, pogány világa. Az eposz hősei, ahogy Tolkien írja, „a konvencionális méltóság szembeűnő hiányával viselkednek”. A törzsi ember világának mélyén gyökerező történetekben nem ritkák a számunkra már elborzasztóan ható, ám akkoriban az élet sajnálatos elemét képező jelenségek, például a csecsemőgyilkosság vagy a kényszerházasságok. A mű belső világából is kiemelkedik azonban tragikumával *Kullervo története*, amely a Professzor képzeletét is megragadta. A fiatal Tolkien – aki tizenkét éves korára árvaságra jutott, akárcsak művének címszereplője – talán ösztönös együttérzéssel fordult Kullervo karakteréhez, akit a műben a „görbe sorsú” eposzi jelzővel illet. Tolkien a *Kaleva-*

la 31-36. rúnóját (énekét) dolgozta fel, de sajnálatos módon a kézirat pont a lezárás, a bosszútörténet csúcspontja előtt véget ér. Bár az átirat így is roppant érdekes – különösen Tolkien saját leleményes kiegészítései, melyekben későbbi történetei első szívdobbanásait is megláthatjuk –, mégis akarva-akaratlan elgondolkodunk, vajon a későbbi szerzőóriás fiatal szelleme miféle lezárást kerekített volna a monumentális feldolgozás végére. Talán azt is kijelenthetjük, hogy a szöveg hirtelen befejezése, a nevek gyakori váltogatása összhangban van az eposz és a *Kullervo*-saga nyughatatlan szellemével.

Tolkien (sajnos kevésbé ismert) képzőművészi oldalát is megihlette a finn folklór idegenszerű, furcsa világa. Valószínűleg a művel egy időben festette a *The Land of Pohja* (Pohja táján) című képét, mely egyébként a hazai *Kullervo*-kiadás borítóján is látható. A különös kép a *Kalevala* egy részletét ábrázolja, mikor Vejnemöjnen, az öreg táltos muzsikáját hallva a Nap és a Hold két fa tetején telepedtek meg, hogy jobban hallhassák.

A kötet *Kullervo történetén* és Verlyn Flieger kommentárján kívül tartalmazza még a Professzor két előadását a *Kalevala* egészéről. Szívet melengető érzés olvasni, milyen szeretettel ír Tolkien a kicsiny finn nép hatalmas folklórjának e csodálatos gyűjteményéről. Esszéi és meglátásai még a magyar olvasóközönségnek is számos érdekességgel szolgálhatnak, noha olyan nagy *Kalevala*-kutatókkal büszkélkedhetünk mi magunk is, mint Vikár Béla és Barna Ferdinánd. A könyv végén olvashatjuk még Verlyn Flieger saját összegzését Tolkien és a *Kalevala* kapcsolatáról.

A *Kullervo története* a Tolkien-rajongók széles rétegének nyújthat szórakoztató olvasmányt, hiszen ez volt az a mű, amely elindította a nagy mesélő számos történetét. Különös élmény látni e kicsiny követ, mely később oly gyönyörű és kiterjedt hullámokat vetett a világirodalom és az egyetemes kultúra tavának felszínén – például *A Gyűrűk Ura* vagy *A szilmarilok* képében.

Middle-earth: Shadow of War

írta: Crişan Ioan-Andrei

fordította: Szarvas Szilvia (Siss)

A *Shadow of War* a nagy elismerésnek örvendő, a Monolith Productions által fejlesztett *Middle-earth: Shadow of Mordor* folytatása. Hogy mindenki értse, miről van szó, röviden: a történet *A hobbit* és *A Gyűrűk Ura* közti hatvan évben játszódik. Taliont, a gondori kőszát családjával együtt megölik egy ork rajtaütés során a Fekete Kapunál (Gondor ekkor még tartotta a Kaput – kérdés ne essék). Van azonban egy probléma: nem tud meghalni, ráadásul, ami mindennek a teteje, még egy lidérc is megszállja. A lidércről kiderül, hogy nem más, mint Celebrimbor (én mondtam, hogy kérdés ne essék), Eregion mesterkovácsa, illetve – ahogy néhány Tolkien-beavatott biztosan tudja – Fëanor unokája. Az első játék főszereplője Talion, aki Celebrimbor kíséretében megbosszulja családját, és úgy döntenek, kovácsolnak egy újabb Gyűrűt (mit mondtam a kérdésekről?), amellyel magát Sauront is fenyegető, erős ork hadsereget szándékoznak toborozni. A második játék elején azonban elkaszálja őket a furamód gyönyörű, tündeformájú Banyapók. Nem hiszitek el? Járjatok utána! Ezt követően elszabadul a pokol, és a játékos keresztülkaszabolja magát Mordor hierarchiáján, egészen a játék végéig.

Ha volt is valami reményem, hogy a *Shadow of War* begyógyítja azokat a sebeket, amelyeket a Monolith első játéka ütött Tolkien világán, az úgy elszállt, mint Sauron Barad-dûrból *A Király visszatér* végén. A játék belekontrahodik Középfölde teljes történelmébe – azokról a Gyűrűlidérccekről ne is beszéljünk ...

Ugyanakkor, noha látványosan belebukik a tolkien világ ábrázolásába, a *Shadow of War* lenyűgöző Mordort teremtett. Közébe nincs a sivár, baljóslatú, és valljuk be, elég unalmas tájhoz, amin az első részben rongyoltunk végig; a Sötét Úr birodalma itt meglepően változatos. A vulkáni mezőkkel és éles sziklakkal szabdalta Gorgorothra lehetett számítani, de Núrnen buja mocsarai és Seregost melankolikus hangulatot keltő, jégsapkás hegyei – igen, Skyrim, igen – jelentősen hozzájárulnak a játékidőhöz és a világ szépségéhez.

Személy szerint örültem volna a némileg zordabb megközelítésnek; azaz érdekes lett volna, ha a fagy ténylegesen kifejti a hatását, ha nem foglalkozunk vele; és mondjuk, ha beütne egy jó kis hőkimerülés, ha túl sokáig bolyongunk abban a párás mocsárban? Bármí, ami miatt az adott területet egyedinek érezzük, eltérőnek a többitől.

A kialakítás jó, a tájak gyönyörűek, de hiányzik belőlük az élet. Nincs különbség a perzselő meleg és a farkasordító hideg között, leszámítva, hogy jó pár órányi játékot biztosítanak.

Nagy csalódásomra maga a történet meglehetősen lapos, ami elég nagy szégyen, tekintve, mekkora lehetőségek vannak benne. Talion állhatatos világnézete és hűsége, illetve Celebrimbor homályos céljai és erkölcsi folyamatos összeütközések forrása az egész játék során. Azt várná az ember, hogy eljön a nagy szembenézés, vagy előbb-utóbb választani kell kettejük között. A játék során többször is belegondoltam: melyiküket választanom? Sajnos sosem fogom megtudni, mivel a játék nem kínált ilyen lehetőséget. Ami viszont tényleg tetszett: a vége. Anélkül, hogy bármit is elkottyantanék: rendkívül elégedett vagyok azzal, ahogyan a Monolith összefésülte a játék végét Peter Jackson adaptációjával. A zene, a filmes jelenetek, a narráció: minden a helyén volt. A finálé mindent felsorakoztat, amit addig a játékos végrehajtott, elgondolkodtat a döntéseken. Még Talion élete, tettei és harcá-



Kép: DoomGuy26 [DeviantArt]

nak vége is megmozdít bennünk ezt-azt. És nem, nem feledkeztem el Ratbagról, a vicces orkról, csak nem nyugózott le különösebben; olyan erőltetettnek éreztem, mint az automatikusan vihogó közönséget a komédia-sorozatokban.

A *Shadow of War* tagadhatatlanul szórakoztató, legalább is a nagy része, mielőtt el nem kezdődik a vég nélküli várvedés. A Nemesis rendszer gyakorlatilag végtelen számú uruk és vezérek megölését teszi lehetővé, és mind rendelkezik sajátos erősségekkel és gyenge pontokkal. Elég egyszer elbukni, és véged. Mielőtt azonban bosszúvágytól fűtve végigrohannál Mordoron, jusson eszedbe, hogy az ellenség most erősebb, és ahogy te emlékszel rá, ő is emlékszik rád. Ha nem vigyázol, és alkalmatlannak bizonyulsz, csak egyre feljebb nyomod a kapitányokat a ranglétrán, így téve őket egyre nehezebben legyőzhetővé. Még egy multiplayer-opció is elérhető, ahol más játékosok megölhetik a te rémálmaidat kísértő urukokat, vagy vadászatra indulhatsz, hogy megbosszuld a más birodalmakból származó Talion-kollégákat.

A játékmenettel kapcsolatban egy nagy sirámom van: a milliárdnyi panel, mellékküldetés, kihívás, lap, tehetség és a többi. Rettentően zsúfolt, különösebb lényeg nélkül. A küldetések egy idő után ismétlődőkké válnak. Ölj meg öt ilyen, szedj össze három olyat, öld meg azt a főmuftit, ölj meg lesből ennyi meg ennyi orkot, meg hasonlók. Ha valaki hozzám hasonlóan nem akar Sauronnal dacoló hadsereget toborozni, ezekkel nemigen fog foglalkozni. Ha valakinek viszont a várostrom a szíve csücske, ké-

szüljön fel némi mikromenedzsmentre és menüallózárra. Máskülönben a *Shadow of War* kifejezetten jól játszható, 40-50 órányi élvezhető játékidőt nyújt, ami alatt élőhalottként, lidérctesóknk segítségével számolatlanul lehet orkokat szeletelni, nyesni, vágni, kockázni, leszúrni, megszegyeníteni, megkínózni és örületbe kergetni. Említettem, hogy balroggal is kell csatázni? Sárkányhátról? Igen, jól hallottátok.

Összefoglalásként azt mondanám: noha hiányzik a Tolkien univerzumához méltó, megkapó történet, a játék sikeresen fűszerezi és teszi szórakoztatóvá a komor és baljóslatú Mordort. Nem, az eredeti középföldei orkok valószínűleg nem cockney akcentussal beszélnek, nem játszanak fuvolán, nem kántálnak verseket, miközben feldarabolni igyekeznek az embert, és biztos, hogy nincsenek olyan szövevényes lelki nyugjeik, mint a *Shadow of War* orkjainak, de végül is minden összeáll egy nagy, élvezhető, szórakoztató káoszba.

Játékmenet: 9,5/10

Grafika: 9/10 (PS4-en)

Zene: 7/10

Nem rossz, de nem is kiemelkedő – a vége remek!

Történet: 7/10

Jó, de nem elég kidolgozott. Nincs teljesen lezárva, kissé elégedetlenül hagyja az embert.

Összességében: 8,1

Tolkien – már készül az első életrajzi ihletésű film

írta: Barna Bálint (Gandalf)

Lehet-e érdekes egy olyan egész estés játékfilm, amely John Ronald Reuel Tolkien fiatakoráról szól? Szerintünk, rajongók szerint mindenképpen, de szerencsére nem vagyunk egyedül: több filmstúdió is úgy gondolja, hogy szélesebb közönséget is érdekelhet a téma.

A korábbi években éppen ezért már többször is felmerült, hogy filmet készítsenek Tolkien életéből. Voltak, akik életrajzi ihletésű történetben gondolkodtak, és voltak, akik inkább egy fikciót meséltek volna el, de sokáig nem nagyon lehetett hallani róluk semmi konkrétat.

2017-ben azonban a Fox Searchlight Pictures és a Chernin Entertainment nekivágott az első ilyen produkciónak, és októberben már forgatni is kezdték Angliában az egyszerűen csak *Tolkien* címre hallgató filmet. A rendezője a finn

Dome Karukoski, a forgatókönyvet az ír David Gleeson és az angol Stephen Beresford írták.

A történet középpontjában Középfölde leendő atyjának „jellemtörő éveit” állnak, azaz a fiatakori barátságok, kapcsolata a Lúthien Tinúvielt is megihlető Edith Bratttel, és az I. világháború élménye. Az ifjú Tolkien Nicholas Hoult alakítja, szerelmét, Edithet Lilly Collins, nevelőapját, Francis Morgan atyát pedig Colm Meanley. További szerepekben Tom Glynn-Carney és Genevieve O'Reilly lesznek láthatóak.

Pontos premier dátum jelen sorok írásakor még nem volt ismert, de már most tudni lehet, hogy nehéz lesz kivárni, mert az első kiszivárgott képek igencsak biztatóak lettek. Nekünk, rajongóknak mindenesetre ott lesz a helyünk a moziban!