

Ha az ember elutazik, soha nem tudhatja, mi vár rá...



Gimesi Dóra – Jeli Viktória –
Tasnádi István: *Időfutár* –
A körző titka, Pozsonyi Pa-
gony, Budapest, 2014

Vajon mi lehet közös Kempelen Farkasban, a Martinovics-féle összeesküvésben, a jakobinuskincseben, a szabadkőművesek jelképeiben, a *Varázsfurolában*, Mária Terézia bécsi udvarában és egy titokzatos régiséggyűjtőben? Akkor kezdődjön: „Minden idők, minden idők, Megint Te nyertél, Minden idők, minden idők, Olyan gyors voltál, Minden idők, minden idők, Kerestelek már, Minden idők, minden idők, Tavasz, tél, ős, nyár” (Hó Márton és a Jetik: *Minden idők*). A Kossuth Rádió (Budapest) hírei mellett minden hétköznap este ezzel az intróval veszi kezdetét az *Időfutár* című rádiójáték, melyet a rádió 2012 áprilisától műsoron tart. A három évadból álló adásregényváltozatának első része 2013-ban jelent meg a Pozsonyi Pagony gondozásában. A Gimesi Dóra, Jeli Viktória és Tasnádi István által írt szöveg, *A körző titka*, egyszerre kaland-, időutazó- és ifjúsági regény is.

A remekül szerkesztett kötetben nemcsak az elbeszélői struktúra, a karakterek kidolgozása, a dramaturgia és a szépirodalmi nyelv hat erősen, de képes úgy beilleszteni a ponyvairodalmi műfaj idéző elemeket is, hogy azok ne legyenek zavaróak. Kellően kalandos, lányregényes és ugyanakkor hétköznapi. A korból és korszakból adódóan eltérő karakterek nyelvezetében is megfigyelhetők a jellegzetes különbségek. Kontúrosan elválik gyermek és felnőtt világa, de ez annyira természetesen történik, hogy egyáltalán nem töri meg sem a cselekmény, sem az elbeszélés mód vonalát. A szerzők gondosan ügyeltek rá, hogy igazodjanak a ma generációjához, és mindenféle kommunikációs médium szerepeltetésével sikerült ezt még életszerűbbé tenniük. Telefon, számítógép, internet, chat és mindenki állandóan online. Minden elérhető a neten, csupán egy kattintás az egész. Nyilvános webkamerák, Google, Wikipédia, Skype, eszközök, melyek hűen tükrözik a gyors információáramlást és egy tizenéves érdeklődését. De nemcsak a cybertér élethű, hanem a mindennapi élet is: az órai izgalmak az iskolában, a menza, a hátrányos helyzetű tanuló, a szigorú tanár és a mindenben vihogó lány. Azonban tulajdonságaik ellenére, vagy pont emiatt mindenki része lehet ennek a kalandnak. Együtt élik meg a küldetést, a gyerekek a szülőktől elválva indulnak el útjukon, közösen felfedezve a világot, és talán önmagukat is. Mindegyik szereplő pont ezért személyes kedvencünké válhat, mert általuk és velük éljük meg fejlődésüket, változásaikat. És ez nem működne, ha nem lennének egytől egyig hiteles karakterek.

A háromrészes kötet főszereplője Hanna, aki apja foglalkozása miatt állandó költözésben van, most éppen Szegedről Budapestre kényszerül, ahol nemcsak barátnője, Zsófi hiánya okoz problémát, de anyja spirituális energiája sem fér meg vele egy lakásban. Új város, új szomszédok, és az új lakóközösség is tartogat meglepetéseket, kezdve Jolánka nénival, aki mindenről mindent tudni akar, Bubkó Ferivel, a taxissal, és persze az Elképesztően Helyes Sráccal, Andrással. Ezzel párhuzamosan az új iskola, mely mindenkor okoz némi nehézséget, pláne ha olyan igazgatóhelyettes tanítja a történelmet, mint Bujdosóné.

A környezetváltással együtt azonban egy nem várt kaland veszi kezdetét. Hanna egy különleges tárgyra bukkan, és ahogy az lenni szokott, ez a „zenélő valami” felborítja az egyébként sem könnyű életét. A körzőre nem meglepő módon többen is áhítoznak, köztük Sándor, a furcsa régiséggyűjtő, és a Felemásszemű, aki a jakobinusok elveszett kincseit kutatja. Támogatója persze több is akad, köztük padtársa, Tibi, aki habár nem egy lángész („A szabadkőművesek ... akik ... oda építkeznek, ahova akarnak?” [80]), de szíve a helyén van, és Zsófi, a csapat távkapcsolati zsenije, akinek mindenről beszámol. A Skype-on való beszélgetés egyfajta reflektálás az eseményekre, ilyenkor az online alkalmazáshoz hűen más stílusban jelenik meg a szöveg. Sokszor használják ennek az információs eszköznek a formanyelvét: párbeszédes jelleg, szmájlik, rövid mondatok. A történet akkor kezd izgalmassá válni, amikor a laptop képernyőjén különös üzenet jelenik meg: „Van nálad valami, ami nem a tiéd?” (27) A különös dolog egyre több bajt okoz maga körül, és a pesti utcák sem olyanok, mint Szegeden. Egy utcai támadás következtében megjelenik Sándor, és megmenti a lányt: „Látod, kislány, az a vacak körző mindig csak bajba sodor [...] Itt valami titok lappang. A nyakamat teszem rá – gondolta. – De most már addig nem nyugszom, míg ki nem derítem, micsoda.” (39)

A történet előrehaladtával kiderül, hogy a körzőn lévő Annuít Coeptis felirat („helyesli szándékainkat” [42]) egy szabadkőműves jelmondat, és erről nem más írt könyvet, mint az iskola igazgatóhelyettese: Bujdosóné. Ez a tárgy most éppen Hannánál van! Tibi pedig segít a lánynak, hogy a körző biztos kezekbe kerüljön, legfőképpen Sándorhoz. Zsófi minden pillanatban távolról is jelen van a nyomozásban, és ezáltal az elbeszélésmód kétféle perspektívában jelenik meg, és teszi még érdekesebbé a történetmesélést. Így ez a két szál, melyeket nyomon követhetünk: a Zsófival való internetes beszélgetés, és ami éppen történik. Ahogy Hanna az aktuális történésekről beszámol, abban a pillanatban magában a cselekményben vagyunk. A narrátor személye Hanna alakjával egyesülve viszi előre az eseményeket. Ő az, aki kézben tartja a dolgokat, és ő az, aki egyben szereplője is azoknak.

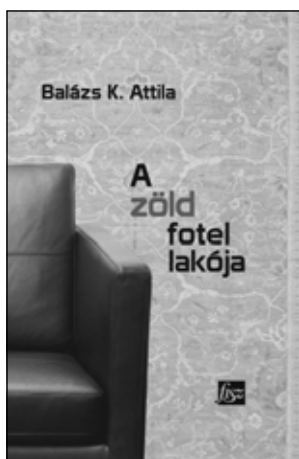
Ahogy a történelem áttűnik a mindennapokba, túlszárnyalva egy átlagos törtióra határait, kiderül, hogy az a Farkas, akit az öregember emleget, nem más, mint a Kempelen Farkas, aki nem meglepő módon, szabadkőműves volt. A körző pedig kulcs a kincsekhez, melyet a szabadkőművesektől gyűjtöttek. Kempelen titkos naplójában pedig ott a térkép, amely elvezet hozzájuk.

A történet remekül bontakozik ki, és a szálak izgalmas megoldásokkal érnek össze. Minden pontosan kiszámítva következik, az olvasó mégis az utolsó pillanatig bizonytalanságban marad. Egy remekül összeállított, izgalmas ifjúsági regényt olvashatunk, mely olvasóközönséget találhat a fiatalok és az idősek

körében egyaránt, különösképp azért, mert irodalmi eszközei, nyelvezete közel áll a fiatalabb generációhoz, de az időseket is képes megszólítani. A kaland pedig folytatódik *A királynő palástja*, majd *A próbák palotája* című kötetekben, s így tovább izgulhatunk Hannáért.

Demus Zsófia

A fotel, a sör és az angyalszárnyak



Balázs K. Attila: *A zöld fotel lakója*, FISZ, Budapest, 2013

Ezen sorok írója, ha szabadságában áll, az első mondat után elsüllyesztette volna a könyvet valamelyik polc mögött.

„S egyébként is, ki az ördög az a James Joyce? – akarta leírni már a regény elején, de mély lélegzetet vett, és rövid gondolkodás után kihúzta az egészet.” (5)

Kezdjük ott, hogy az ég óvjon az olyan regényektől, ahol a regényírás problémái elméleti fejtegetésekké lesznek a jónak gondolt regény megalkotása helyett. Másodsor, az elmúlt mintegy száz év metafikciós játéka után borzasztó elcsépelte dolog egy regényt szerepeltetni a regényben, ezzel belerángatni az olvasót a terméketlen találgatásba, hogy a kezében tartott és a narratív valóságban megjelenő regény azonos-e; tetéztve mindezt azzal, hogy a narratíván belüli regény rögvest meg is semmisül. Nem előnyös továbbá mindjárt a kezdetek kezdetén

a Híres Szerzőre hivatkozni, mert a Híres Szerző plakátként felmutatott neve azzal riaszthatja az olvasót, hogy itt eleve nincs is más cél, mint a Híres Szerző követőjének, hogy ne mondjam: epigonjának lenni.

A túlzott Joyce-követés vádjá végül alaptalannak bizonyul, szerepelnek ugyan tudatfolyam-leírások, de a szövegalkotás módja nem Joyce levett cipőiben jár. A regény egészének ismeretében a Shakespeare-től Johnny Depp magyar hangjáig terjedő hivatkozások sokkal inkább a műveltségi horizontot hivatottak belőni – jobb esetben a C-nek nevezett főszereplőét, rosszabb esetben a szerzőét. A főszereplő és a szerző azonosságának (szintén elcsépelte) kérdése ugyanis bele van tolvá az olvasó arcába azáltal, hogy ami kevés adatszerűt tudunk C-ről, az gyanúsán igaz Balázs K. Attilára: magyar többségű romániai városban élő, negyven felé közelítő férfi, aki történetesen regényírással kísérletezik.

Tulajdonképpen az első mondatban, mint cseppben a tenger, a regény összes hibája fellelhető, és ahhoz képest a folytatás nem is olyan rossz. A regényírás problémái mellett szerencsére olyan élethez közelebb tárgyakkal is foglalkozik, mint a magány, a tehetetlenség és a személyiség leépüléséig

vezető mániák. C mániája a külvilágtól való teljes elzárkózás, és ezzel a többi ember jelentette világgal való érintkezés megszüntetése. Ez részben azért történik, hogy minél többet foglalkozhasson az irodalommal, részben öncélúan. A regény ideje alatt két kitörési lehetőség adódik: egy a régi barátokkal közös sörözés, egy pedig a házban lakó és barátkozni kívánó pár, Bandi és Gina révén. Mindkét kitörés elhal.

A régi barátok többnyire munkahellyel és családdal rendelkeznek, úgy mond a társadalom által elfogadott életet élnek, de ezt egy aránylag lecsúszott szinten, ahol a barátságok megtartó ereje a közös alkoholfogyasztásban és az intellektuális tevékenységet nem igénylő rosszindulatú pletykázkodásban rejlik; összességében tehát teljesen mást nyújtanak, mint amire C-nek igénye lenne.

Nem tudom elosztatni a szörnyű gyanút, hogy Gina beszélő nevet visel, és egyetlen hangzó kicserélésével megkapjuk azt a szerepet, amelyet C szán neki. Személyisége eleve kevésbé fontosabb, mint formás segge, és árulkodó, hogy C vágyálmaiban Gina férje távolléte és a „csöpögő lefolyó” miatt hívja át lakására. C szerencsétlenségére azonban úgy tűnik, a vágyálmokon kívüli Ginának nincs hajlandósága arra, hogy C-vel töltsse be azt a funkciót, amit a férfi szán neki, így ez a menekülőkapu is bezáródik, Gina pedig jobb híján transzcendens lényé nemesül.

Bandinak bizonyos jelenetekben tényleg csak annyi a szerepe, hogy ő Gina férje, de azért az mégsem elhanyagolható tett, hogy saját zöld foteljét átruházza C-re. C addig is birtokolt egy zöld fotelt, amely napi 14-16 órán át a tartózkodási helye, s ezáltal életmódjának szimbóluma volt. Azonban a szomszéd fotelje mindig zölddebb, Bandié kevésbé kopott, és tetszőleges történetbe tudja behelyezni a benne ülő személyt, az ilyesmi pedig írónknál és egyéb holdkörösoknál felbecsülhetetlen kincs.

C élettől való elidegenedése nyomon követhető aszerint is, hogy az elénk táruló szövegnek mikor mennyi része zajlódik a narratíva valóságában, mennyi a C által írt irodalmi művekben, és mennyi C nem irodalmi szándékú képzelődéseiben. Talán nem árulok el nagy titkot, ha kizárólag kritikai céllal leírom, hogy a valóságsszintek természetesen egybecsúsznak, némelyik nagy erejű eseményről utólag derül ki, hogy kizárólag C képzeletében esett meg; illetve a metafikciós játékok szabályai szerint a narratív valóság történéseinek némelyike párhuzamba állítható a C írásaiban ábrázolt eseményekkel, leginkább Pietrónak, az öreg olasz festőnek többször visszatérő történetével. A különböző valóságsszintek közötti kapcsolat azonban a legtöbb esetben inkább öncélú, mint szükségszerű; ráadásul túl kiszámítható is, és C lelkivilágának feltárásán kívül nem ad hozzá semmit a regényhez. A szappanoperákból ismert technika szerint, amikor az egyik valóságsszinten éppen valami izgalmas történik, a szöveg gyorsan megszakad, és egy másik szinten folytatódik. Pietrót is otthagyjuk, amint a csillárról lelátogatott, derekára kötött kötélen csüng, de ennél embert próbálóbb feladat a Bandival való első párbeszéd közepébe beszúrt hatoldalas fantáziálás kikerülése.

C szétszórt írói életművének ábrázolása arra is lehetőséget ad Balázs K. Attilának, hogy különböző stílusú szövegekkel kísérletezzon, hiszen végső soron C szövegeit is neki kellett megírnia. A próbálkozásokat értékeljük, azonban ezek nagyrészt szándékosan töredékben maradtak. Két kivételtől, a hópárdúc

és a börtönben bosszút álló férj történetétől eltekintve, melyek önmagukban is megállnának. Utóbbi történet azért is fontos, mert két szereplőjének összeolvadásával megelőlegezi Pietrónak és C-nek az eggyé válását a valóságsszintek egybeemosódásával.

Ezeknél a részeknél az az érzése az embernek, hogy egy sok értéket rejtő regényt olvas, melyre azonban annyi fölösleges „játék” és kötelezően lefutandó kör rakódik rá, hogy az értékeket már külön kell keresni. Azonban amikor C társasági életképtelenségének cseppnyi iróniával megrajzolt képét olvassuk, kénytelenek vagyunk elismerni annak alaposágát és erejét:

„C amúgy ki nem állhatta a hasonló helyzeteket. Egyedül egy mondhatni teljesen idegen emberrel egy teljesen idegen lakásban. Enyhén szólva kényelmetlen. Miről tudnak majd dumálni? A tényen kívül, hogy ugyanabban a bérházban laktak, látszólag semmi közös nem volt bennük. Talán annyi, hogy mindketten szerették a sört, s mindkettejüknek volt egy zöld foteljük. Kezdetnek nem rossz alap.” (32)

„– A feleséged – tegezte vissza Bandit – elutazott a városból?

Érezte a kérdés nyegleségét, hiszen Gina miért maradna távol néhány napig, ha csak a szomszédba ment volna? Gina körül csapongó gondolataitól is csupasznak érezte magát Bandi előtt. Mint a hulla Rembrandt Nicolaes Tulp doktor anatómiája című festményében a túlöltözött urak között.” (33)

De a régi haverokkal való kocsmalátogatás jelenetében is tökéletesen átérzhetően sikerült ábrázolni a haveroknak azt a harsányságát, otrombaságát és parlagiasságát, ami miatt C idegenül érzi magát közöttük:

„Hát még téged is lehet látni abból a cellából kibújva? Az emberek azt rebesgetik, holtan fekszel otthon a zöld fotelben. Enyhén szólva visszataszító. Már mint a zöld fotel – meg ne haragudj. És amúgy mi ez a nagy világfájdalom? Mellesleg majdnem élőnek nézel ki. Hö, hö. (...) Egy sör beléd fér, látom rajtad. Hé, pincér!” (69)

Ám erre a szövegre nem jellemző, hogy túlságosan lekötne a C-n kívüli alakok személyisége iránti érdeklődés, annyiban helytállóan, hogy C-t sem érdeklik a valós személyek. Az emberek úgyis csak rombolni tudnak, ahogy a Pietrót megtámadó katonák teszik. Hasonlóképpen a társadalomábrázoló funkciótól is a lehetőségekhez mérten távol tartja magát a szöveg.

Végezetül még egy eddig nem említett erénye a regénynek, hogy nem hangsúlyozza létrejöttének kulturális-politikai körülményeit, néhány kulturális utalástól eltekintve bármikor bárki megértheti a benne ábrázolt jelenségeket. Ez azonban nem vonatkozik az írói technikára, mert abban a jelenkor uralkodó trendjeihez való igazodás előbbre valónak tűnik akár az olvasóbarátságnál, akár a kiszámíthatatlanságnál. Mintha a szerző megtanulta volna, hogyan kell posztmodern regényt írni, és ennek szellemében alkotott volna. Talán jobb lett volna, ha nem a posztmodern, hanem a jó regény lett volna a célkitűzés.

Görög Dániel

Mese az égi és földi szerelemről

„Valóságot vet martalékul a képzeletnek, szerelemmel nedvesíti az érzelmeket...”

Az Európa Kiadó a Háý-életmű részeként, a *Mélygarázs* után másodikként a *Xanadut* adta ki. A kötet kapcsán mindenekelőtt a borítóról kell szólni, az új külső sok szempontból egyszerűbb és letisztultabb. Az egynemű, kék borító jobb sarkában a szerző tipikus rajzai láthatók: három figura egy csónakban, akik alakjuk szerint akár a hajó vitorláit is lehetnének, így jelképezhetik ember és víz, matróz és hajó egységét. A korábbi kiadások borítóin Háý-festmények voltak, melyek az ég és a víz találkozását jobban elkülönítették. Az új borító bizonyos értelemben modernebb, a kék felület égnek is, víznek is betudható. Míg az előző könyvről a Háý-univerzum jut eszünkbe, a mostani kiadásról inkább az, hogy ez az Európa Kiadó Háý-könyve.

Ahogy a címe is jelöli, a mű színterei a föld, a víz és a levegő. A földi színtér Velence és Piránó, benne két nővel, Velencei feleségével és Annával. A víz maga az utazás, a matrózok és Márió, a kapitány. A hajózásnak van egy másodlagos, könnyen hozzáférhető jelentése is: az élet mint utazás megszokott irodalmi toposza. A levegő pedig az égi palota, benne



Háý János: *Xanadu. Föld, víz, levegő*, Európa Könyvkiadó, Budapest, 2013

az angyalokkal, köztük Marlonnal és Marionnal, akiknek történetét már korábbról ismerhetjük (*Marlon és Marion*, 1993), illetve az Úrral. Feltűnő, hogy a négy fő elem közül hiányzik a tűz, mely két okból is érdekesnek mondható. Egyrészt, mert a történet egyik színhelye, Piránó, a tűz szóról kapta nevét, másrészt, mert a regényt végigkíséri egy szintén megszokott irodalmi toposz, a szerelem, amelyhez általában kapcsolható a tűz motí-

vuma: „Annában hatalmas szerelem lobogott a Velencei iránt...” (163) De szinte minden harmadik oldalon találkozunk a „tűz” szóval, vagy annak valamilyen megfelelőjével. Égi és földi színtéren egyaránt.

A köztes szereplők, akik a három tér között mozognak, Velencei és Vincius. Velencei annyiban tartozik mindhárom elemhez, hogy útjai során megjárja a földet és a vizet egyaránt, személye pedig valami angyali minőséget hordoz magában, ezért is tetszik meg a piránói lánynak, Annának, aki rajta keresztül betekintést nyer az égi szférába. Vincius mint mesemondó képviseli a mű meta-vonulatát. Ő az az ember, aki közvetíti a történeteket, és aki kiemelt pozíciót foglal el a kö-

zösségben. Beavatott, égi titkok tudója, és a kultúra (ebben az értelemben az emberiség és az angyalok történetének) átörökítője. Külseje hasonlít a hagyományos, öreg mesemondókéra. És ő az, akit az Úr nem enged be a mennyországba, akárhányszor is dörömböl annak kapuján, mert feladata, hogy folytassa a történetmondást a Földön: „Az *Atya kicsit gondolataiba bambult, hogy na, jól is néznénk ki, ha meghalna a mesemondó, akkor aztán vége is lenne a mesének, még csak az hiányozna nekünk...*” (151) Azt azonban nem tudjuk meg, van-e célja a történetmondásnak, azon kívül, hogy szórakoztat, ámulatba ejt. Amikor a mesélésnek funkciója lenne, például amikor analogikusan működhetne a velencei és a piránói lány, Anna történetére, akkor a mesemondó Vinciuszt nem hallgatják meg, a történet abbamarad. Így a tanulság is elsikkad, nem lesz hasznosítható a jelen világában. Ebben az értelemben a mű maga is felteszi saját létjogosultságáról a kérdést: mi értelme van a történetmesélésnek?

A műben összeszövődik a mese és a történelem, az égi és a földi világ. Marion és Marlon története mint a legkorábbi történet, akár archetipikusnak is tekinthető; Kubla kán története („*Kubla Kán tündérpalotát építettett Xanaduban*” – szól Coleridge sora); Velence (más néven a Királynő) és hódolója, a tenger meséje; illetve a velencei és Anna története mind párhuzamba állíthatóak. Mintha a *Xanadu* tragikumuma folyamatosan ismétlődne, mióta világ a világ. Itt visszakereshetünk a mesemondás értelmére is, hiszen mintha a mű azt sugallná, hogy a történeteknek nincsen értő befogadója, hogy nem tanul belőlük senki.

A meséből mesébe való átugrás a tétje ennek a regénynek. Háty János az

emberről mond valamit, és arról, hogy elemi erő készletet minket arra, hogy meséket teremtsünk magunk köré. De arról is, hogy bizonyos értelemben a mese létmód – és itt ezt szó szerint is érthetjük. A regény tele van átjárható, szimultán terekkel, miközben az idő relatív. Velencéből Piránóba az út hosszabb, mint visszafelé; a velencei meg tudja hosszabbítani a piránói napokat, a feleségével töltötteket pedig megrövidíti. A történelem és annak saját ideje is tematizálódik a szövegben: a királydinasztiák, a Károlyok és Lajosok története egy rövidke történet-szálba sűrítődik. Ez a szál látszólag indokolatlan (de végtelenül humoros), valójában azonban, ha vékonyka fonál mentén is, de összekapcsolható a regény szövetével. Egyrészt uralkodásuk ideje vonatkozási pont a műre nézve, másrészt történetük – többek között – a szerelem problematikusságát járja körül.

A regényben egy másfajta újraírás is érvényesül. Jó példa erre a *Jugoszlávia útikönyv*, ami a történet alapjául szolgál, a piránói lányról, a velenceiről és a „*Lassa pur dir – Hadd fecsegjenek*” feliratról, amelyet teljesen fikcionál a szerző. Patinás műfaji elődje a *Xanadu*-nak a mesehagyomány, miáltal megidézi a keleti meséket (többek között *Az Ezeregyéjszaka meséit*, ahol a történetmondó addig élhet, míg érdekes mesét mond).

A keresztény, görög és muzulmán történetvilág jól megfér egymás mellett a műben, ahogy a szerző a teremtés aktusát ismételi meg. A borító tanúsága szerint: „*Nem nagy dolog. Kell egy pár tucat angyal, egy Teremtő, néhány részeges tengerész, egy velencei kereskedő [...]. Összekeverjük, kiöntjük, és készen van az első fejezet.*” De ezen belül is vannak visszatérő elemek. A történetek ismétlődnek, keverednek,

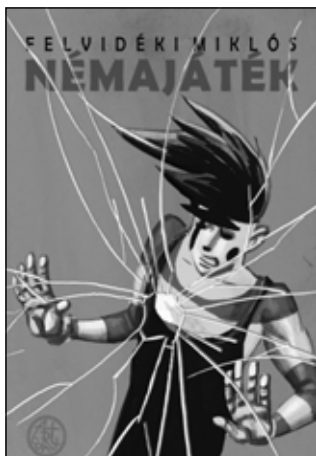
és a tanulság kettős: egyrészt a szerelem valami olyan dolog, ami szükségszerűen kioltja magát. Másrészt pedig a *Xanadu* Istene számára a világban történő dolgok parányiak, nem látja át rendszerszerűségeiket, fontosságukat. Ez az Isten Háy saját Istene, aki akár káromkodik is, mint egy kocsis (vagy inkább matróz, hogy stílusosak legyünk), aki összekeveri az egyik velenűceit a másikkal, és azt se tudja, hogy Milánót eszik-e vagy isszák: „*Mi az a Milánó különben – kérdezte az Atya –, valami állat, vagy ember? Végül is le van szarva – legyintett, és kitessekelte az angyalt, aki az aznapi üritést végzte, s valóban, az örökidő gombóca pont a milánói Dóm tornyába tapadt, s innét fordította lefelé a földet.*” (328) Ez az Isten-ábrázolás Esterházy Péter *Hrabal könyvének* angyalait és Istenét idézi meg. A bohókás, embernél is emberszerűbb alakok nem távoliak és fenségeseek, mint ahogy azt megszokhattuk. Ez a kép jóval közelebb áll az *Ószövetség* Istenéhez. Bosszúálló és szeszélyes. Ugyanakkor emberközeli, és képes hibázni. Háy Istene mintha rendhagyó módon az ember képére lett volna teremtve.

A *Xanadu* sokszínűségét mutatja, hogy nemcsak a vallások, történetek

keverednek benne, hanem a nyelvi regiszterek is: a káromkodásoktól kezdve egészen az ősi, mesei elemekig. Azonban Háy nyelvi világa az átvételek ellenére teljesen egyedi, akárcsak illusztrációi. A szöveg nyelvjátékok sorát vonultatja fel, a *Xanadu* képeire olyan fokú sűrítettség, humor és összetettség jellemző, ami egy gyermeknek aligha értelmezhető. Ezek a képek telítettségük ellenére nem terhelik le az olvasót, és nem teszik követhetlenné a regényt. Sőt, beszippantják az embert, aki addig kevereg az égi palota, Piránó és Velençe között, míg azt nem veszi észre, hogy vége van a könyvnek. A regény az utolsó oldalig visszavonhatatlanul fogva tartja az olvasó – a legjobb értelemben. A metaforák annyira ötleletesek, hogy az asszociáció legtágabb tereit nyitják meg, és vezetik az olvasót többek között a folyton visszatérő képeik segítségével (pl. a kenőcs-metaforával, vagy a kék színű bársonnyal, ami a tengert jelképezi, nemcsak az olvasó, hanem a történet szereplői számára is). A Háy-könyv maga a „*kezil elmet*”, az aranyalma. Birtokolja és megbabonázza az embert.

Murzsa Tímea

Az ötlet, az ötletelők, a főhős és a főgonosz



Felvidéki Miklós: *Némajáték*,
Nyitott Könyvműhely, Buda-
pest, 2011

Az alapgondolat, hogy egy képregény hőseül a nyelvi kommunikációt szinte nem is használó pantomimest válasszunk, kihívásokban bővelkedő kalandokat és izgalmas cselekményvezetést ígér. Felvidéki Miklós *Némajáték* című 2011-es képregénye a fura frizurájú, fehér arcú, első blikkre befelé forduló pantomimest helyezi a középpontba, akinek játéka vészhelyzetben valósággá válik. Az ötlet rengeteg lehetőséget rejt magában, hiszen a némajáték megjelenítése, majd a hősünk „rendkívüli képességéből” adódó bonyodalmak számos olyan – mind képtechnikai, mind elbeszélői – helyzetet sejtetnek, melyek rajzoló és olvasó számára egyaránt ígéretesnek tűnnek.

A cselekmény nehézkesen indul útjára, hiszen a pantomimes srác kalandjait valakinek ki kellene találnia. A felütés a képregényírás és -rajzolás alapvető dilemmájából építkezik, azaz van egy figura, és szükségeltetik hozzá egy vagy több történet.

Mert ha a történet már meg lenne, akkor bizonyára néhány figurával is rendelkezne az alkotó. Egy képregénybörzén véletlenszerűen egymásba botló alkotók egyike rajzolni nem tud, a másiknak ötlete ugyan van, csak éppen a figura hiányzik hozzá, és így tovább. Végül egy rajzoló és három ötletgazda áll neki a képregény megalkotásához – s a folyamat mindvégig nyomon követhető, mintegy második történetszálként. E gesztussal Felvidéki a képregény önreflexív hagyományának – példaként csak a mindenki által jól ismert Spiegelman-művet, a *Maust* említem – egy jellegzetes, habár már sok újat nem rejtegető eljárásához nyúl, mely annyiban viszont mégis újdonságot hordoz, hogy a *Némajáték* sztorija alapján nem egy, hanem négy alkotó járul hozzá a képregény létrehozásához, akik egymás szavába vágva alakítják saját elképzelésük és stílusuk szerint a történetet.

Az önálló – meglehetősen halvány – színpadi produkcióval rendelkező pantomimest előadása közepén általában a közönség – nemtetszését kifejezendő – paradicsommal szokta megdobálni. Történetünk kezdetén a paradicsomot felváltja egy régi kazettás magnó, mely „nehéz kőként” repül megszeppent főhősünk felé, aki felismerve a helyzet komolyságát, ekkor még nem tudatosan, „rendkívüli erejét” felhasználva üvegfalat képzel/varázsol – szóval imaginál – maga elé. Ez az első olyan alkalom, mikor fantasztikus képessége megnyilvánul, s ez egyúttal – mivel az üvegfal eldőlni készül – ki is vívja a publikum haragját és dühét – főhősünk menekülni kényszerül. A különleges erejét felismerő hős jelenete szintén jól kijelölhető hagyományra tekint vissza, de emellett

az mindenképpen a *Némajáték* eredetisége mellett szól, hogy a beesett arcú, depizó hajlamokat sejtető protagonistánk kifejezetten humoros helyzetekbe sodródva teszi túl magát az első megrázkódtatásokon. Az önmagát megismerni, mellesleg hangját visszanyerni kívánó pantomimhős ettől kezdve számtalan komikus szituációt megélve lassan rájön, hangja ugyan nincs, „ereje” annál inkább, amitől környezete idővel agybajt kap. Egészen addig, míg nem találkozik a neoavantgárd posztszubbkulturális performance-csoporttal (ennél szebb és okosabb nevet, valljuk be, nehéz lenne kitalálni), mely tagjai közé fogadja, és innentől mintegy legitimizálva van különcsége.

Az amerikai comic bookok képi világát idéző *Némajáték*ban itt következik be a fordulat, már ami a cselekményt illeti. Nem véletlenül, hiszen a történet a főgonosz színre lépése nélkül éppen leülni kezdene: miután főhősünk ráébred különleges képességére, bonyodalmak kevésbé történnek, környezetének és erejének megismerése zajlik, ami hoz némi izgalmat, azonban a sztorivezetés szempontjából változást alig. Az ellenség bemutatásának és funkciójának tárgyalása előtt érdemes viszont itt némi figyelmet szentelni a kivitelezésnek is – hiszen a fordulat még inkább érzékeltetni fogja az eddig már megfigyelhető ábrázolástechnikák működését. A színes képregény két módszerrel dolgozik, melyek a történetszálak megkülönböztetését szolgálják. Az alkotók ötletelése, az ezt elbeszélő képi világ sokkal inkább realiztikus, továbbá a teljes színskálát használja, míg az elbeszélte történet esetén egy-egy domináns háttérszín kiválasztásával adja meg a hangulatot a szerző. Ha jól érzékelttem, a sötétebb színek (zöld, kék) a konfliktushelyzetet vetítik előre, míg a halványabb, melegebb színválasztás a humoros, szinte eseménytelen részekben jut hangsúlyos szerephez. Az alkotók és a főhős két történetszálát a képkockák alakja és használatának módja alapján is megkülönböztethetjük. Míg az előbbi esetén többnyire hagyományosabb – négyzet, esetleg függőlegesen elnyújtott téglalap alakú – paneleket használ a szerző, addig a kitalált és elbeszélte történet során sokkal jellemzőbbek a nyújtott – mind vízszintesen, mind függőlegesen – téglalapok, a keretezés elmaradása vagy éppen ennek a látványos meg/feltörése. Ezek a panelek egyrészt a sokkal expresszívabb és lendületesebb vonalvezetéssel megrajzolt pantomimes szál számára biztosítják a teret, másrészt az egész oldalszélességben elnyúló képkockák megakasztják az olvasás menetét, elidőzésre készítetik az olvasót, így nagyobb figyelem jut a némajátékos mozdulataira. Ami valahol természetes is, főként hogy nem beszél, tehát csupán a képek – és a mozdulatok – segítségével lehet elbeszélni a történetet. Ezt erősíti a panelek váltakoztatásának mikéntje is, hiszen a pillanatról pillanatra, vagy éppen a cselekményről cselekményre történő váltások éppen a pantomimes elnagyolt mozdulataira irányítják figyelmünket. A technikai megoldásokról összességében elmondható, hogy nagyon pontosan kiszolgálják és működtetik az elbeszélést és a történetet, Felvidéki Miklós mindenképpen profi ebben.

Amiben kevésbé hatékony a szerző, az maga a történet. És itt kanyarodunk vissza végezetül a főgonoszhoz. Amellett, hogy nagyon látványos a kettőjük közötti harc bemutatása, mintha ezt az egész konfliktust hajánál fogva rángatta volna ide a szerző, azaz az egyik ötletelő, mégpedig Juli. Amikor leülni kezd a sztori, akkor *deus ex machina* egyik korábbi szereplő, Oszvald, hirtelen ellenséggé alakul, aki mint valami Joker megkísérli rendbe tenni a röpködő

Batmant. Oszi története korábbról indul, kissé klisészerű a felvezetése, hiszen a gyerekkorában már problémás gyerek nem válhat azzá, ami lenni szeretne, nem művész lesz, hanem művészettörténész, tehát nem alkotó, csupán az, aki az alkotásokról ír – kritikus. És itt – miközben lassan a színek erőteljes használatával is (a zöld árnyalatok tobzódása) – körvonalazódni kezd a főgonosz alakja, didaktikusan ugyan, de létrejön a művész-polgár vagy az alkotó-kritikus ellentétpár, s ezzel egy újabb kényszeredett csavar kerül a történetbe. Egy csavar, mely ezen az ellentéten nyugszik, és melynek mozgatórugója Oszi tehetségtelensége. Ez azonban visszamenőlegesen is átértelmezi a korábbi eseményeket, és pantomimes barátunk így sokkal inkább tűnik jó, érinthetetlen, kissé naiv, de bátor superherónak, aki mellesleg magának a Művészetnek a megtestesítője, képviselője – jelen kontextusban: rettenthetetlen bajnoka. A gonosz színre lépése, majd a kibontakozó, egyre expresszívebb képeken megjelenített harc igazán kiválóan tekinthető, mind a színek, mind a képkockák elrendezését, a nézőpontok kiválasztását illetően – ezzel probléma nincs. Azonban ahogyan és amiért belekerül a történet egészébe Oszvald, mármint főgonoszi szerepkörében, nos, az kifogásolható. Kicsit kaotikussá válik így a sztori, mintha bármikor bárkivel bármit meg lehetne tenni, ez viszont éppen azt az érzést kelti az olvasóban, hogy végeredményben szinte mindegy, mi is történik az oldalpárokon, a lényeg, legyen jól megrajzolva. Ez természetesen azonban korántsem elég. Nem elégséges a jól bevett kliséket, sztereotípiákat használni, ennél azért több kell. Ennél egy kicsit bonyolultabb, korábban felvezetett, vagy legalább sejtetett főgonosz szükségeltetik ahhoz, hogy ne egyszerű elbeszélés-technikai megoldásként tekintsek felbukulására. Természetesen Oszinak nem sikerül győznie, végül ő nyúlik el kiterülve a földön, majd főhősünk visszanyeri hangját, hogy beszélni tudjon anyukájával.

A képregény négy elemből építkezik. Külön-külön mindegyik ígéretesnek tűnik, hiszen maga az ötlet, egy pantomimest tenni meg főhősül, kiváló. Ahogyan a történetet folyamatosan összekuszáló négy alkotó háttérsztorija is jónak látszik, és mindemellett a főhős és főgonosz alakjai is kidolgozottak, inkább e négy elem összedolgozottsága kérdéses. Alapvetően a *Némajáték* legnagyobb problémája a történet: nem feltétlenül izgalmas, többnyire kiszámítható, sőt, az amerikai modell elemeit és motívumait felvonultató képregény néhol mintha paródiája lenne annak – és önmagának. Mintha, mert annál azért komolyabban veszi magát. Viszont akkor komolyabban kellett volna venni a sztorit is, hiszen szinte eldönthetetlen, hogy mi klisészerűbb: a végén kiterülő főgonosz, vagy feltámadásának sejtetése és így egy lehetséges folytatásnak az ígérete. Így a *Némajáték* egy kiválóan megrajzolt képregény marad, mely azonban a gonosz kritikus tollán – a történet okán – sajnos elbukott.

Vincze Ferenc