

# ÓKOR

## Folyóirat az antik kultúráról

Megjelenik negyedévente

### SZERKESZTŐBIZOTTSÁG

Bács Tamás  
Bencze Ágnes  
Ferenczi Attila  
Gabler Dénes  
Grüll Tibor  
Kalla Gábor  
Kárpáti András  
Kendeffy Gábor  
Németh György

### SZERKESZTŐSÉG

Beszkid Judit  
Böröczki Tamás  
Dobos Barna  
Tamás Ábel  
Vér Ádám

veradam@gmail.com

okorportal.hu

1088 Budapest, Szentkirályi u. 16.

Tel.: 486-1527

### MEGRENDÉLÉS:

veradam@gmail.com

Tel.: +36 30 826 6148

Egy szám ára 1600 Ft,

az éves előfizetés ára

2021-ben 4000 Ft

Kiadja a Gondolat Kiadó

1088 Budapest, Szentkirályi u. 16.

Tel.: 486-1527

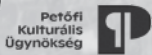
e-mail: info@gondolatkiado.hu

gondolatkiado.hu

Tördelő Lipót Éva

ISSN 1589-2700

A lapszám megjelenését  
az Emberi Erőforrások Minisztériuma,  
a Magyar Tudományos Akadémia és a  
Nemzeti Kulturális Alap támogatta.



## Tartalom

### POPKULTÚRA ÉS ANTIKIVITÁS

#### Tanulmányok

- Pataki Elvira Antikvitás és tömegkultúra 3  
Megfontolások egy friss tanulmánykötet apropóján
- Gábrriel Nóra – Marton Máté Olympos, gladiátorok, krémesség 12  
és Britney Spears  
Az antikvitás megjelenése a kortárs reklámparban
- Földváry Kinga „Szerелеmről szólj, múzsa...” 21  
Madeline Miller populáris eposzadaptációi
- Dobos Barna – Gy. Molnár Kadosa Elmerülni a virtuális múltban 31  
Assassin's Creed: Odyssey (Multiplayer mode)
- Fejes János Modern rhapsódosok: a görög mitológia 46  
és a metálzene esete
- Kulisz Diána Venus és Danaé találkozása a popkultúrával 56  
Ókori motívumok a nemzetközi pop artban,  
illetve a pop art magyarországi változataiban

#### Textus

- Philodémos költeményei 73  
Bálint Gábor fordításában

#### Könyvek

- Thomas Köves-Zulauf: *Római vallás- és irodalomtörténeti tanulmányok* (Guba Ágoston) 77
- Bélyácz Katalin: *A salamisi csata emlékezete* (Dobos Barna) 80

A JELEN TEMATIKUS SZÁMOT SZERKESZTETTE  
Dobos Barna

A címlapon:

Caesar's palace, Las Vegas (forrás: istockphoto.com)

A címlap belső oldalán: Kollázs a folyóirat 20 évfolyamának borítójából

A hátsó borító belső oldalán: Utcarészlet Pompeiiből  
(Anderko Mihály felvétele)

A hátsó borítón: Latin szállóigék szuveníreken, Róma  
(fotó: Davide Zanin)



## Popkultúra és antikvitás

Olvasóink közül még sokan emlékezhetnek Hercules kalandjaira: a Kevin Sorbo által színre vitt karakter főszereplésével hat évadot megélt (Magyarországon a TV2-ben sugárzott) sorozat 1995 és 1999 között a legsikeresebbek egyike volt az Egyesült Államokban. Ha a forgatókönyvírók és producerek biztos sikert szeretnének elérni, nem csalódnak az antikvitásban: a mitologikus és a történelmi témák, a kiemelkedő hadvezérek és államférfiak a mai napig milliók fantáziáját mozgatják meg, nem is beszélve a nézettség-ből adódó hatalmas haszonról. De Hercules mellett említhetnénk az apró, ám annál bátrabb gall falu ikonikus lakóit, Asterixet és Obelixet, akik utolsó leheletükig ellenállnak az elnyomó római hatalomnak.

Az *Ókor* jelen száma az antikvitás recepciótörténetének és a populáris kultúra kutatásának élénk diskurzusához kapcsolódva az ókortudomány és a populáris kultúra találkozását állítja a középpontba. Annak ellenére, hogy a populáris kultúra területén születő alkotások jelentős része talán nem éri el azt az esztétikai színvonalat, mint amit a klasszikus művektől „megszoktunk”, mégis érdemes velük foglalkozni, már csak azért is, mert a klasszikus kultúrára épülő popkulturális alkotások száma egyre csak emelkedik. Ha alaposan szétnézünk, a filmek és sorozatok mellett ismerős mitológiai alakokat láthatunk a reklámokban, a könnyűzene legkülönbözőbb műfajaiban, a rajzfilmekben, a képregényekben és a videójátékokban, a most már külön szubzsánert képviselő YA (*young adult*) könyvekről nem is beszélve. Márpedig a múlt megismerésének vágya mellett a jelenre sem lehetünk vakok, ahogy Ovidiusnál Ianus enyhe iróniával megfogalmazza: „Áldjuk a régi időt, de jelennek napjait éljük, / mindkettő méltó, hogy figyelembe vegyük” (*Fasti* I. 225–226, Gaál László fordítása).

Ahogy Pataki Elvira fogalmaz a tematikus számot nyitó írásában, „a recepciókutatás... ismeretlen területeket tárhat fel úgy a tömegkultúra előállítói és fogyasztói, mint az ókor legnemesebb hagyományainak őrzői előtt. Reménykedjünk e kulturális transzfer kétirányúságában, a felszínességen túlmutató valódi érdeklődésben.” E felszínességen a tematikus szám tanulmányai is túlmutatnak, melyek közül az imént idézett első írás egy izgalmas francia vállalkozást, az elsősorban szépirodalmi művekre fókuszáló *L’antiquité imaginée* című kötetet mutatja be, felvillantva az antikvitás és populáris kultúra kutathatósága kapcsán felmerülő legújabb szempontokat. Gábel Nóra és Marton Máté különböző reklámokban vizsgálja meg az antikvitás motívumainak kapitalista logika szerinti felhasználását. Földváry Kinga Madeline Miller amerikai író két, magyarul is olvasható regényével, az *Akhilleusz dalával* és a *Kirkével* foglalkozik. Dobos Barna és Gy. Molnár Kadosa tanulmánya a videójátékok világába invitálja olvasóit, az *Assassin’s Creed: Odyssey* című videójátékon keresztül mutatva be a digitális poétika működésmódját és a pszeudo-antikvitás megjelenítését. Fejes János a heavy metalt játszó zenekarok ókori tematikájú albumait, illetve dalszövegeit elemzi kvantitatív és kvalitatív módon egyaránt. A tanulmányok közül utolsónak Kulisz Diána írásában ókori motívumokat vesz sorra a nemzetközi pop artban, illetve a pop art magyarországi változataiban, Venus és Danaé alakját állítva elemzése középpontjába.

Folyóiratunk ezzel a tematikus összeállítással csatlakozik a populáris kultúra tudományos vizsgálatának a magyar nyelvű irodalom- és kultúratudományok területén már gyökeret vert hagyományához. Az előzményekhez javasoljuk a *Prae* folyóirat több számát, így a 2014/3-as *Popkultot*, a 2017/2-es *Trónok harcát*, vagy épp a 2017/4-es *Poptechnikákat* fellapozni.

A szerk.

Pataki Elvira klasszika-filológus, a PPKE BTK docense. Fő kutatási területe a hellénisztikus görög irodalom.

Legutóbbi írása az *Ókorban*:  
Roland Barthes: *A Kritón margójára*  
(ford., jegyzetek) (2020/1).

# Antikvitás és tömegkultúra

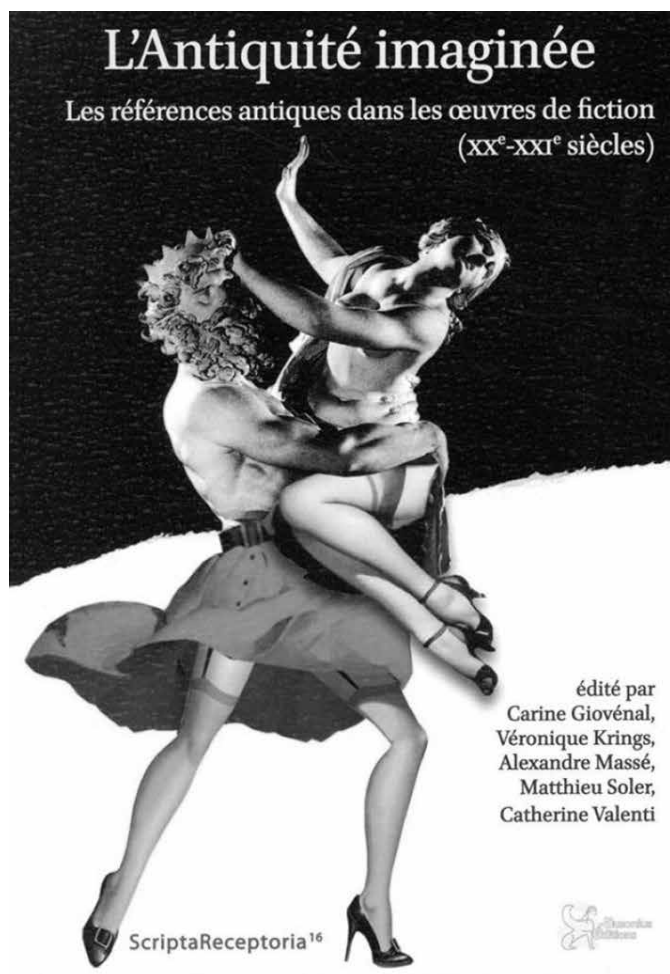
## Megfontolások egy friss tanulmánykötet apropóján

Pataki Elvira

A görög–római antikvitás és a jelenkori (tömeg)kultúra viszonyát tárgyaló elemzések világszerte egyre elfogadottabb részét képezik az ókortudománynak, noha az ez irányú kutatás számos bizonytalanságot is rejt magában. A recepció nehezen behatárolható tárgyköre mellett (a vizsgálat alapját egy kortárs opera és egy olymposiakat felvonultató joghurtreklám éppúgy képezheti)<sup>1</sup> szembetűnő a tudományos megközelítés és témája közötti, jelleg- és minőségbeli disszonancia: a komoly filológiai apparátussal bíró, egzaktásra törekvő tanulmányok kiindulópontját szórakoztató céllal, üzleti megfontolásból készült, olykor meglehetősen igénytelen kivitelezésű szöveges és vizuális produktumok jelentik. A globális tömegkultúra eszgemensét irodalomszociológiai, pszichológiai szempontból megközelítő elemzők antik műveltsége általában hiányos, míg a klasszika-filológia művelői előtt (tiszelet vagy megvetés a kivételnek?) ismeretlenek az ókori témájú mangák, Netflix-sorozatok. A kulturális örökséghez való hozzáférés ilyenén elősegítése gyakran színvonalbeli engedményekkel párosul, a populáris műfajokba átkerülő ókori történetek, mítoszok komplexitásukkal együtt értelmüket is veszthetik és kiüresedhetnek. Mindezen túl egyéb, politikai jellegű problémák is aktuálisak: a klasszikus antikvitás tradícióját a fehér felsőbbrendűség, a kolonizáció, a rasszizmus ideológiai eszközének tekintő, emiatt az ókortudomány létjogosultságát is vitató szélsőséges, főként tengerentúli megnyilvánulásokról *Ces historiens de l'Antiquité qui haïssent l'Antiquité* címmel elgondolkodtató cikket publikált nemrégiben Richard Doan a *Figaro* lapjain.<sup>2</sup>

Franciaország – a latin és görög oktatásának ott is tapasztalható, aggasztó visszaszorulása ellenére, vagy talán épp ennek ellensúlyozása érdekében – jeleskedik az ókori kultúra hatástörténetének kutatásában, amelyet a témának szentelt, viszonylag rendszeresen megjelenő tanulmánykötetek,<sup>3</sup> önálló folyóiratok is jeleznek, így mindenekelőtt az ÉRASME kutatócsoporthoz (*Équipe de recherche sur la Réception de l'Antiquité: Sources, Mémoire, Enjeux*) kötődő, 2005 óta megjelenő *Anabase*. Kifejezetten a nagyközönség felé nyitott vállalkozás a 2016-ban, lyoni ókortörténészek kezdeményezésére létrejött, a görög–római tradíciót az egyiptomival bővítő *Antiquipop* projekt, amelynek online hírlevelén külön rovatok foglalkoznak az ókori reminiscenciák jelenlétével az irodalmon túl a film, a kortárs képzőművészet, a divat, a reklám, a popzene, a videójáték területén is. Az azonos nevű egyesület célja „nem a jelenkor műveiben fellelhető ókori utalások történeti hitelének vizsgálata, hanem az e téren megnyilvánuló kulturális transzfer természetének elemzése”, annak céljával, hogy „az egyre inkább elitista ókortudomány és a kortárs társadalom szakértőinek együttműködése a közönséget a kultúra passzív fogyasztása helyet annak aktív elsajátítására bátorítsa”.<sup>4</sup> A hitvallás egyébiránt az érzékiséget és erőt sugárzó reklámspotokból, filmrészletekből, popzenei klipekből montázsolt programvideó (a látványt majdhogynem zavaró) felirataként olvasható, a záróképben az *à la Botticelli* hullámokból születő Kylie Minogue-Aphroditével.

Az alábbiakban vizsgálandó kötet az említett ÉRASME-csoport 2016-os toulouse-i konferenciáján elhangzott előadásokat gyűjti egybe.<sup>5</sup> Borítóján a Proserpina elrablását ábrázoló Bernini-szobor (1621) sajátos átértelmezése látható: a felső rész-



ben fekete alapon megjelenő szürke márványfigurák kettőse deréktájt megtörik, s a fehér alsó mezőben nem csupán a lány, de az alvilág szakállas urának teste is piros szoknyája alól harisnyatartót villantó, túsarkú körömcipőt viselő *pin-up girl*-ben folytatódik. Hasonló provokációnak a tanulmányokban nincs nyoma: a kilenc elemzés szinte mindegyike témájának jelentős korpuszt feldolgozó, értő olvasatán alapul, a vizsgált alkotások ráadásul távolról sem csupán a popkultúra területéről kerülnek ki. A kötet írásai három főbb szempont alapján közelítik meg az ó- és a jelenkor kapcsolatát: az antik témájú adaptációk műfaji sokszínűségének bemutatásán túl kitüntetett szerepet kap a mitológiai hősök mai identitásképző erejének vizsgálata, míg a forráshasználat, a történeti hűség, a fikció és valóság viszonyának kérdése valamelyest háttérbe szorul. Az elemzett alkotások döntő része a nemzetközi termésből kerül ki: néhány, külföldön kevésbé ismert, részben a magas kultúrához tartozó francia mű kivételével a vizsgált, globális terjesztésű termékek az amerikai, a japán vagy a magyar közönség előtt egyaránt ismertek – a kötet már csak emiatt is számot tarthat a hazai olvasó érdeklődésére is.

A bevezető írást (*L'Antiquité retrouvée*) a téma franciaországi doyenje, a tudománynépszerűsítésben is élenjáró Claude Aziza jegyzi, akinek 2008-as, az ókorból merítő hagyományos és képregényekről, filmekről írott könyve<sup>6</sup> előtt a jelen tanulmánykötet címével és lényegében azonos tematikájával is tiszteleg, már-már támadhatatlan, *ipse dixit* referenciaként hivatkozva annak állításaira. Az általános áttekintést nyújtó szöveg

előbb a francia későbarokk (Mme Scudéry, Honoré D'Urfé) végtelen hosszúságú, görög tárgyú pásztorregényeire, illetve a romantika (Walter Scott) múltbrázolásának sikerére vezeti vissza a modernitás letűnt korok iránti érdeklődését. A bevezető ezután a film felé fordul, utóbbiban a jóléttel, biztos társadalmi státusszal társított szépirodalomból kizárt szegények és műveletlenek fikció iránti vágyának megvalósítóját látva. Az antikvitas és a film szorosabb összefüggésében esik szó a kutató munkásságában központi helyet elfoglaló<sup>7</sup> *peplum* (bevett magyar terminus hiányában: *sandal and sword*) műfaji meghatározásának nehézségeiről. Az írás vázolja a műfaj eredetkezési lehetőségeit (a színház, az opera, a varieté, a cirkusz, a giccsfestészet világából), s szót emel a gyakran (joggal) lefegyverző ostobasággal, olcsó hatásvadászattal vádolt filmtípus és az ókori témájú művészfilm (Michalis Kakoiannis, Pier Paolo Pasolini) elkülönítése mellett. Az alapvetően konzervatív ízlésű Aziza a görög mítoszt más történelmi korba helyező, aktualizáló rendezői koncepciók kivételével az ókori témájú szerzői filmet nagyra tartja, a képregénnyel szemben viszont, az oktatási célzatúaktól eltekintve, kevésbé elfogadó: a második világháború után felfutó műfaj művészeti ágának tekintését, szakfolyóiratok, múzeumok létrejöttében megvalósuló intézményesülését, kanonizálását problematikusnak tartja.

Az irodalommal foglalkozó tanulmányok sorát Manuel Royo és Magali Soulatges impozáns, 35 műre kiterjedő elemzése nyitja (*Meurtre au Céramique. La philosophie au secours de l'investigation. Enquête sur le 'polar antique grec'*), amely a napjainkban igen népszerű, ókorban játszódó bűnügyi regények kevésbé ismert alfaját, a görög témájú krimi állítja középpontba. Míg a nyomozás hagyományos elbeszélői sémáját hol a thriller, hol a pornográf irodalom tartozékaival vagy ezotérikus elemekkel vegyítő egyiptomi és római detektívtörténetek kitűnő eladási mutatókkal rendelkeznek,<sup>8</sup> görög világgal kapcsolatos szöveg jóval kevesebb születik – a tanulmány ennek okát keresi. Az elemzést a szerzők szociológiai-professzionális háttérének áttekintése (a hivatásos írók helyett főként egyetemi és középiskolai tanárok, régészek, sok pszichológus), illetve a virágkorát az 1990-es évek második felében élő műfaj történetének bemutatása vezeti be. (A potenciális olvasóközönség összetételéről nincs adat.) A korpusz döntően angol és spanyol nyelvű műveket vallhat magáénak, a manapság listavezető skandináv krimitől a déli tájak teljesen idegennek tűnnek, újjó görög szöveg is csak mutatóba akad. A művek általában kiterjedt kutatómunkára, ókori források bevonására épülnek, amint erről a kötetek elő- és utószavai, szómagyarázatai, a reáliákkal, történelmi alakokkal kapcsolatos jegyzetei tanúskodnak. A cselekmény tipikusan Athén-központú, az elbeszélések kitüntetett ideje Periklész, illetve a peloponnésoszi háború kora, ritkábban Nagy Sándor uralkodása. A politika rendre fontos szerepet játszik a történetekben (visszatérő a demokrácia hanyatlásának motívuma), etikai kérdések (a rabszolgák vagy a nők jogai, az egyéni szabadság határai) szintűgy előkerülnek. A nyomozó figurája a feminista amerikai irodalmár, Margaret Doody 1980-ban indult, magyarul nem olvasható Aristotelész-sorozatától kezdve általában a minden technikai segédeszköz nélkül, kizárólag heurisztikus képességei, logikája alapján dolgozó filozófuséval azonos. E szerepkörben egyaránt találkozni történelmi személyiségekkel (Sókratész, Antisthenész), vagy fiktív, Agatha Christie világát idéző alakokkal (ennek példája José Carlos So-

moza 2000-ben megjelent, *La caverna de las ideas* című, az angol fordításnak köszönhetően világhírű antiplatonista meta-krimijének Héraklés Portos nevű szereplője). Az inkább valós események történeti hűségre törekvő rekonstrukcióján, mintsem szabad újraírás alapuló görög krimik az elemzők szerint messze nem tekintendők a műfaj kiemelkedő alkotásainak, s ebben az írói profizmus hiányán, a kevéssé szövevényes cselekményvezetésén, aluladagolt feszültségen túl szerepet játszhat az is, hogy a görög környezet többnyire csak esetleges, a szerző felkészültségét megcsillogtató kulissza.

Három spanyol nyelvű, nemzetközi sikerű kötetnél viszont a hellén háttér szerves és elidegeníthetetlen részét képezi a műnek. Sem a havannai egyetem néhai görögprofesszora, Daniel Chavarria 1993-ban kiadott *El oho Dindymenio*, sem a nemrégiben elhunyt Ignacio García-Valiño 2003-as *Los dos muertos de Socrate* című regénye nem olvasható magyarul. (Előbbi a címben szereplő, misztikus tulajdonságokkal rendelkező ékszer eltűnése kapcsán Alkibiadés és Nikias konfliktusát vizsgálja; utóbbiban Aspasia Aristophanés segítségével harcol a nők jogaiért, s közben Prodikost bízta meg Sókratés egyik vádlója titokzatos meggyilkolásának felderítésével.) Magyarul is olvasható viszont a már említett, kitűnő Somoza-regény (a mű itthon, nyilván a barlang és az idea fogalmát túl elvontnak ítéelő kiadó megfontolásából, *Athéni gyilkosok* címmel jelent meg, 2003-ban, az Atheneumnál). A Jorge Luis Borgest, Umberto Ecót idéző regény az Akadémia berkeiben történt rituális (ön)gyilkosság-sorozat, illetve az arról beszámoló, a Philotextus nevű ismeretlen szerzőtől származó ókori kézirat létrejötte, majd jelenkori későbbi kiadása, fordítása során bekövetkező erőszakos események kapcsán elmélkedik test és lélek dualizmusáról, értelemről és extázisról, a műalkotás és az interpretáció felelősségéről. A görög krimi alulreprezentáltságát, viszonylagos sikertelenségét a szerzőpáros összességében két okkal indokolja. Az átlagember szemében az orgyilkosokkal, összeesküvésekkel, orgiákkal teli római császárkor eleve alkalmasabb bűnügyi történetek helyszínéül, mint a sztereotípiák szikrázó napsütésben tündöklő, szirtaktól zengő márvány-Hellasa. Másrészt, a klasszikus görögség számára a bűn valódi terepe a mítosz, illetve az azt megjelenítő dráma, amelyben az ember végrehajtotta erőszakcselekmény elválaszthatatlan az isteni akarattól – a modern krimi általában deszakralizált világával ez nehezen egyeztethető össze.

Sylvie Vignes írása (*La fin de l'Empire romain d'Occident dans la littérature actuelle*) a közelmúlt francia szépirodalmának három alkotását elemzi, amelyek közös témája a földi birodalmak elmúlása, civilizáció és barbárság viszonya. Az ókori világ letűnte Peter Brown ismert elmélete szerint a bukás képzetén túl modellezhető észrevétlen lassúságú, évszázados átmenetként is: a regények mindegyike ilyesféle, a régi és új közti markáns határvonalat nélkülöző párhuzamos világokat ábrázol. A modern francia próza nagy alakja Pierre Michon, akinek életművében állandó téma a történelem és az egyén, különösképp a művész viszonya.<sup>9</sup> 1989-ben írott esszéregénye (*L'Empereur d'Occident*) a vizigót támogatással kétszer is Honorius ellencsászárává választott, majd a Lipari-szigetekre száműzött Priscus Attalus és a fiatal hadvezér, a Galla Placidia megbízásából a szigetre érkező, a volt uralkodó terveit kikémlelni, őt magát indokolt esetben likvidálni kész Actius 423-as, képzeletbeli találkozását jeleníti meg. Noha a szerző ismeri

és használja a zavaros korszakra vonatkozó latin *auctorokat*, műve nem a történelemről, politikáról szól, sokkal inkább eredetről, folytonosságról. A végnapjait élő birodalom bábcaszárává emelt, a regényben mindenekelőtt zenészként, költőként láttatott idős Attalus (aki egykor, Athaulf és Galla Placidia való esküvőjén ténylegesen nászdalt énekelt) és a catalaunumi csata majdani győztese egyaránt az apahiány traumájával küzd (csakúgy, mint a szintén csonka családban nevelkedett regényíró). Attalus árván nőtt fel, míg (az Edward Gibbon óta az „utolsó római”-ként számontartott) beszélgetőpartnere kisfiúkorától két évtizeden át túszként élt a vizigót, majd a hun udvarban. Az apák által elárult fiúk magányának, identitáskeresésnek motívuma a szöveg arianus teológiai vonulatában is megjelenik.

Ugyancsak személyes traumák feldolgozására is alkalmas az ókori téma a Magyarországon lényegében ismeretlen Claude Pujade-Renaud *Dans l'ombre de la lumière* című, 2013-as alkotásában. A korábbi több görög témájú regényt is jegyző,<sup>10</sup> műveiben a jelentős férfialkotók mögött rejtőzködő, különböző társadalmi, érzelmi státuszú nőknek kiemelt figyelmet szentelő, a feminizmussal rokonszenvező alkotó ez alkalommal Szent Ágoston önéletírásának néhány önváddal, bűnbánattal teli fejezetét (II. 4–7; VI. 15) bontakoztatja nagy időtávot felölelő, az egyházatya memoárját kiegészítő, azzal vitatkozó fikciójá. A regény női hangon szólal meg: elbeszélője Ágoston egykori ágyasa, gyermekének anyja, a *Confessiones*-ben név nélkül említett (*cum qua cubare solitus eram*), itt Elissának nevezett asszony, akit a férfi tervezett házasságkötése érdekében hagy el. A nő élete végéig hű marad a szerelmének tett hűségeskükhöz, míg az Elissa példáját követni nem képes, vágyainak kiszolgáltatott Augustinus (*libidinis servus... ego infelix nec feminae imitator*) hamarosan új szeretőt választ. A *Vallomás*ok kontúrok nélküli *femináját* a regény – az ugyancsak magára hagyott édesanya, Szent Mónika alakján túl – a latin irodalom *par excellence* elhagyott nőalakjával ötvözi. Pujade-Renaud Elissája (szemben Vergiliuséval, aki az alvilágban elfordul a mentegetőző Aeneástól) egy emberöltővel a szakítás után meghallgatja s magában kommentálja a karthágói bazilikában a házasságtörésről prédikáló, megöregedett egyházatyát. A regény címének fény- és árnyékmotívuma az Ágoston korai gondolkodásában meghatározó manicheizmusra utalva jóval több az antikvitás férfi–nő relációjával kapcsolatban gyakran alkalmazott közhelynél.

Szintén Szent Ágostonhoz kötődik Jérôme Ferrari a 2012-es Goncourt-díjnak köszönhetően magyarul is olvasható műve (*Le Sermon sur la chute de Rome*, az Ulpius-háznál 2014-ben megjelent magyar fordításban *Intelem Róma bukásáról*). A többgenerációs családregény világvégék és széthullások története, amelyeknek áldozata egyrészt az antik világ: a zárófejezet a 430-ban, a vandálok körülvette Hippóban haldokló, kétségekkel teli egyházatyát állítja a középpontba. Ugyancsak áldozat a déd- és nagyszülők (rokonházasság miatt amúgy sem teljesen életképes) generációja, háttérben az első világháborúval záruló *belle époque* Franciaországával. A jelenkori szál két tehetséges, Párizsban Augustinusból, illetve Leibnitzből szakdolgozó ifjú filozófus tragikus történetét meséli el, akik a tudományos karrier helyett inkább az őseik földjén található, korzikai bár üzemeltetésére vállalkoznak, majd abba belebukva, a „világok legjobbika” megvalósításából fokozatosan kiábrándulva válnak bűnelkövetővé. A Szent Ágostonéval ellentétes

belső utat végigjáró fiúk alakja nyilvánvalóan utal a klasszikus műveltség és kultúra hanyatlására is. A regényben feltűnik egy Észak-Afrika ókeresztény emlékeit feltáró régész, az egyes fejezetek élén pedig, mintegy igazolandó tételként, a címben evokált ágostoni műből, a 410 decemberében, Róma kifosztásának hírére Hippóban elhangzó szentbeszédből (*Or.* 81) vett idézetek állnak. A Pujade-Renaud-féle szerelmi történet áruló Aeneas-Augustinusához hasonlóan Ágoston e műben is negatív színben tűnik fel, legalábbis eleinte. A diplomamunkáját a teológusból író, beszélő nevű Libero szemében az egyházatya „műveletlen barbár, aki azért örvendezik a Birodalom bukásán, mert az a középszerűek és a diadalmas rabszolgák világának eljövételét jelzi, akik közé maga is tartozik, intelmeiből csak úgy csöpög a bosszúszomj és az élvezet, miközben az istenek és a költők hajdani világa a szeme láttára semmisült meg”, aki „a bölcsesség és az együttérzés álszent hangsúlyai mögé rejtette örvendezését” (71. o., ford. Jancsó Júlia). Ágoston alakjának indirekt revideálására a történet végén gyilkosságot elkövető Libero fokozatos morális kiüresedésének bemutatása során kerül sor, aki „fájdalmas, maradéktalan, reményvesztett hozzájárulását adta a világ ostobaságához” (75. o.).

Angol nyelvű, nők által, nőkről írott, a feminizmus különböző korszakaihoz kapcsolódó regényekről szól az egység utolsó, Sandra Provini jegyezte írása (*Donner une voix aux femmes de l'ombre: Cassandre, Pénélope et Lavinia réinventées par Marion Zimmer Bradley, Margaret Atwood et Ursula Le Guin*). Az elemzett művek mindegyike, eltérő eszközökkel és művészi hatásfokkal, az antik epika (a tanulmány erősen vitatható kindulópontja szerint) kizárólag férfiközpontú narratíváinak kontrasztelbeszélését hozza létre. A hősi értékrendet megkérdőjelező, a Homérosznál, Vergiliusnál némaságra kényszerített nőalakoknak kései elégtételként hangot adó irányzat kezdeteit a tanulmány Virginia Wolf *A Room of One's Own* (*Saját szoba*) című, 1929-es esszéjéig vezeti vissza, amelynek szerzője a nőirodalom alulreprezentáltságát az anyagi biztonság és a saját szoba hiánya mellett, kisebb hangsúllyal ugyan, de a nőknek a kanonikus, a klasszikus kultúrán alapuló Oxbridge-műveltség-ből való kirekesztettségével is magyarázza (a szabályt erősítő kivételként hivatkozva Jane Harrison görög vallástörténeti, régészeti munkásságára). A 20. század második felétől, a feminizmus és a klasszika-filológia (előbbi kezdeményezte) kapcsolatfelvételének hatására a női nézőpontú mítoszújraírás- és interpretáció jelentős teret nyert.<sup>11</sup>

A kanadai Marion Zimmer Bradley 1987-es, *The Firebrand* című regénye Cassandra történetét meséli újra (négy évvel Christa Wolf azonos témájú, ugyancsak feminista ihletettséggű, a végnapjait élő NDK belső válságának kontextusában is olvasható kötete után). Az ókori mitológiától radikálisan elszakadó elbeszélés hitelességét a dokumentumszerűség fikciójával igyekszik igazolni, egy, az Athéni Nemzeti Múzeumban őrzött állítólagos felirat segítségével. A szerző célja a trójai eseményeket tudatosan meghamisító homéroszi változattal szemben az eredeti mítosz rekonstruálása: Cassandra ezek szerint Apollón helyett valójában a Nagy Istennő papnője, aki gyilkos bosszút áll a Penthesileia holttestét meggyalázó, nekrofil Achilleuson, majd Mykénéből és a rabszolgaságból (hála az Agamemnón által megcsalt, megalázott Klytaimnéstra női szolidaritásának) Ázsiába menekül, ahol virágzó, békés nőállamot alapít.

A férfiakat kivétel nélkül brutális ösztönlényeknek ábrázoló, a matriarchátust eszményítő, az *Iliast* a nemek harcára egyszerűsítő műnél jóval összetettebb alkotás Margaret Atwood 2005-ös, megjelenése után azonnal magyarra is fordított Pénélope-regénye (*The Penelopiad*, a Palatinus 2007-es magyar kiadásában *Pénélopeia*). A vállaltan a feminizmus harmadik hullámának eszméihez kötődő, a *The Handmaid's Tale* és annak filmes adaptációi révén széles tömegek által ismert szerzőre általánosságban jellemző a nemek, fajok és társadalmi osztályok közti konfliktusok megjelenítése. A szolgálók és az úrnők kapcsolatának ábrázolása mindazonáltal jelentősen eltér az 1985-ben megjelent, döntően ösztönszerű helyeket idéző, világsikerű disztópia és a mitológiai alapokon nyugvó Pénélope-szöveg esetében. Atwood női nézőpontú, polifón és polimorf *Odysseia*-átiratában mindez a hőseposz magasztos regiszterének, a *kleos andrón* férficentrikus értékrendjének leleplezésével egészül ki. A földi életére az alvilágból visszatekintő, önmaga hamis, Homérosz generálta példaképstátuszát tudatosan leromboló Pénélope kronologikus Én-elbeszélését rendre kollektív női hang, az eposz XXI–XXII. énekében a hazatérő hős által kivégzett szolgálólányok kara szakítja meg, a mitikus valóság és annak ábrázolása, értelmezése többszintű kritikáját valósítva meg ezáltal. Az önmagát és férjét megrögzött, határos és gátlástalan hazudozóként definiáló Pénélope mindenekelőtt a kisszerű férjnek falazó, Odysseus kalandjait felstilizáló énekmondót leplezi le, aki például Szirénekként ábrázolja „egy első osztályú szicíliai kupleráj” munkatársnőit, akik „híresek voltak a muzikalitásukról és a tolldíszes ruhakölteményeikről” (84. o., ford. Géher István). Az őket (a regényíró és a tanulmány közös olvasatában) feláldozni engedő úrnő kijelentéseit a több műfajban megszólaló rabnők helyezik más megvilágításba, az oralitáson túl (mondóka, gyerekdal, matrózének) a görög irodalom több reprezentáns műfaját (tragédia, törvényszéki beszéd, idill) léptetve a szövegbe. Atwood felfogásában a valóság meghamisításának folytonosságát az ókori tradíciót kizárólag valamiféle mesterséges, férfiszempontokon és férfiérdekeken alapuló erkölcs alapján megközelítő, döntően az első nemhez tartozó interpretátorok, vallástörténészek és filológusok biztosítják: mindez az antik irodalommal szemben napjainkban ismét egyre hangosabb nőellenes vádak táptalajává szolgálhat.

Az *Aeneis* itáliai cselekményének újra-, illetve továbbírását kínálja a jobbára tudományos-fantasztikus íróként ismert, magyarul kizárólag e műfajban olvasható Ursula Le Guin *Lavinia* című, kései regénye (2008). Latinus Vergiliusnál valóban meg sem szólaló lányát – akinek kis túlzással egyetlen feladata a Róma jövőjével kapcsolatos *omen* (*Aen.* VII. 71–80) megnyilvánulásához szükséges fizikai felületet biztosítása – a mű boldog (!) feleségként, anyaként és mostohaanyaként, majd Aeneas halála után igazságosan uralkodó özvegyként, a lényében eleve meglévő s az idegenből érkező férj által megerősített *pietas* méltó képviselőjeként mutatja be. A több félbeszakadt, sikertelen iskolai kísérlet után hetvenévesen, Vergilius kedvéért latinul megtanuló<sup>12</sup> Le Guin regénye mentes az előbbi két alkotást meghatározó, az antik epikát leleplező-helyreigazító, harcra feminista attitűdtől. Az író célja nem más, mint Vergilius szelleméhez hűen tenni élővé, plasztikussá az eposz női mellékalkaját, s ezáltal megőrizni a latin világszintű eltűnésével végleg hallgatásra ítélt költői hangot. Utóbbi jelenléte nem csupán az epikus reminiscenciákban gazdag stílus szintjén

meghatározó: a regény maga a költői képzelet szülte Lavinia és megalkotója közötti dialógusból bontakozik ki.

A négy egységből álló filmes szekció műfaj- és motívumtörténeti áttekintés, illetve konkrét műelemzés formájában közönség- és művészfilmeket egyaránt tárgyal. A kötet legrövidebb, Philippe Foro jegyezte írása (*Le christianisme antique au cinéma*) az 1930-as évektől kezdve vázolja a Jézus-történet és a korai kereszténység ábrázolásmódját az európai és az amerikai filmben, néhány mondat erejéig kitérve olyan emblemikus alkotásokra, mint az 1951-es, Melvin LeRoy rendezte *Quo vadis*, az 1959-es, William Wyler jegyezte *Ben Hur*, a Pasolini-féle *Máté evangéliuma* (1964), Franco Zeffirelli monumentális Jézus-freskója (1976) vagy Mel Gibson 2004-es, rendkívül megosztó passióadaptációja (ez utóbbi francia sajtófogadtatásával meglehetősen sokat foglalkozik a szerző, egyaránt idézve a balos *Le Nouvel Observateur*, a strasbourgi érsek és a *sinequanon* Aziza véleményét). A rövidsége ellenére is széttartó elemzés több szempontot igyekszik érvényesíteni. Részint a forráshasználatát: példaértékű e téren a Pasolini-film forgatókönyvének tételes összevetése a megfelelő evangéliumi helyekkel (93. o.); meglepő viszont, hogy a *Quo vadis* kapcsán sem Henryk Sienkiewicz neve, sem a regény 2001-es, lengyel nemzeti ügyet jelentő, Jerzy Kawalerowicz-féle feldolgozása nem szerepel, noha a cikk második felében pontosan a geopolitikai, ideológiai kontextus kerül előtérbe. Ez utóbbi jegyében utal a szerző a hidegháború éveinek amerikai keresztény filmjeiben jelenlévő szovjetellenes allúziókra: a *Quo Vadis* menetelő légiókat, korbácsütések sújtotta rabszolgákat láttató nyitóképét kísérő narrátorszöveg világuralomra törekvő, erőszakra és alattvalói elnyomására épülő birodalomról beszél, amelyben nem nehéz felismerni a sztálini totalitarizmust. (Állítása alátámasztásául az elemző vázolja a kelet-európai kereszténység és a megszilárduló cseh, lengyel, magyar államszocializmus konfliktusát is, az egyházellenes megnyilvánulások között utalva Mindzenty [sic!] bíboros elfogatására, illetve általánosságban hivatkozva Fejtő [sic!] a népi demokráciák történetéről írott kötetére, 94. és 96. o.). Az áttekintés érdemleges tárgyalás nélkül maradó feltevessel zárul, amely a keresztény tematika visszaszorulására hívja fel a figyelmet. Az utóbbi két évtized szuperprodukcióiban, így például a 2000-ben készült Ridley Scott-féle, Marcus Aurelius és Commodus uralkodása idején játszódó *Gladiátor*ban nem találni egyetlen utalást sem a kereszténységre, szemben az előzményét jelentő 1964-es, nálunk is bemutatott Anthony Mann-filmmel (*The Fall of the Roman Empire*). Az elhallgatáson túl a kereszténység negatív színben feltüntetése ugyancsak megjelenik a filmvászonon: különösen problematikus e szempontból Alejandro Amenábar 2010-ben forgatott filmje, a 415-ben Alexandriában a csőcselék által meggyilkolt neoplatonikus filozófus-matematikusként, Hypatia alakját idéző *Agora*. Hogy Amenábar rendezésében tudatos keresztényellenességet vagy inkább mindenféle szélsőséges vallási fanatizmus elítélését kell-e látni, annak eldöntése további vizsgálatokat igényelne.

Terjedelmesebb és elmélyültebb analízist nyújt Carine Giovinál tanulmánya (*De Kubrick à DeKnight. Spartacus ou la construction d'un mythe politico-ideologique*), amely az ókori forrásokból kevésbé ismert, emiatt korokhoz és értékrendekhez könnyen idomuló, az osztályharc hős elődjeként és mai gay ikonként egyaránt beváló Spartacus filmes ábrázolását választ-

ja témául. A szerző a Stanley Kubrick-féle szélesvásznú történelmi tabló (1960) és az attól merőben eltérő, Steven DeKnight által írt és rendezett HBO-széria (2010) elemzését gondosan feltárt történelmi háttérbe helyezi. A tanulmány első fele Sallustius, Florus, Plutarchos és mások hiányos, illetve egymásnak ellentmondó adatai alapján igyekszik bemutatni a valós Spartacus kilétét és programját, kitérve a rabszolgamozgalmak történetére, a gladiátorok római társadalomban elfoglalt helyére. Igen tanulságos azon folyamat végigkövetése is, amelynek során a francia Bernard-Joseph Saurin 1760-as tragédiájában mindenekelőtt még magánéleti konfliktussal küzdő, Crassus lányába reménytelenül szerelmes, a szív nemességét, szabadságát minden rangnál többre tartó férfi Voltaire, majd Marx, illetve Lenin közreműködésével zsarnokellenes szabadságharcossá, az elnyomottak elkötelezett vezérévé alakul. Arthur Köstler 1939-es, *Gladiátorok* címmel még magyarul írott regényében Spartacus már a magántulajdont elvető, a munkát és a javakat megosztó, már-már bolsevista ideálokat valló közösség ateista vezetőjeként szerepel; s hasonló attitűd jellemzi az amerikai kommunista szerző, Howard Fast 1951-es, Sztálin-díjjal jutalmazott s a Kubrick-film alapjául szolgáló (Szentkuthy Miklós fordításában magyarul is több kiadást megért) opuszában is, amelyben a velejéig erkölcsstelen, kizsákmányolásra épülő Róma a szerző korabeli, korrupt és igazságtalan, imperialista Egyesült Államoknak felel meg. A tanulmány az ókori forrásokkal való egybevetés révén mutatja be a Kirk Douglas főszereplésével készült hollywoodi klasszikus és a négy évadot megélt akciófilm-sorozat hősformálási stratégiáit, így a *pietas* helyét elfoglaló, ateizmust súroló laicitást; az antik *auctorok* szerint a lopástól, fosztogatástól, kalózzal folytatott kétes üzelmektől sem visszariadó Spartacus igazságos vezérére, a becsület bajnokává, Kubricknál szinte filantróp bölcsé emelő eszményítését. Különbségek természetesen akadnak: míg Kubrick változatában a népek testvériségének gondolata, az összefogás ereje meghatározó szerepet játszik, a 2010-es, sokkalta realistább változat alapvető dramaturgiai eszközként tekint a gall és germán gladiátorok rivalizálására, az árulók cselszövéseire, s ezáltal bizonyára hívebb az ókori történetekhez. Douglas békepárti, erőszakmentes, tömegeket (nőket, gyerekeket) maga köré vonzó, prófétává, az eszme mártírjává nemesülő Spartacust jelenített meg. A *gore* esztétika jegyében készült, erőszakjelenetei miatt indokoltan korhatáros (18+) besorolását újabb alkotás a történelmet vérben, mocsokban találja. (A szerzőnek itt nyílik alkalma az obligát Aziza-hivatkozás beszúráására.) A szinte kizárólag szűk, fojtogatóan zárt tereket láttató, a sötét-sárga-vörös tónusokban tartott színvilág (amelyet jó minőségű, gazdag fotóanyag szemléltet), a közelharc dinamikáját lassított felvételekkel váltogató ritmika a tanulmány szerint a Zack Snyder rendezte 2007-es képregényadaptációt, a *300-at* idézi, s a vizualitáson túl ideológiájában is azzal rokon: 2010 amerikai Spartacusa (csakúgy, mint a modern Leónidas) az Öbölháborúban és más keleti harctereken a szabadságot és az igazságot ért sérelmeket megtorló G. I. elő- és példaképe.

Noha a klasszikus antikvitáshoz csak áttételesen kötődik, a kortárs, tömegeket befolyásoló *aition*-képzés témája miatt a filmrajongókon túl a tudomány- és vallásfilozófia, az irodalomtörténet és a pszichológia iránt érdeklődők számára is izgalmas lehet Fabien Bièvre-Perrin írása (*Un récit étiologique au service de l'Antiquité hollywoodienne: la théorie des*



*anciens astronautes*). A tanulmány olyan, a sci-fi, a kalandfilm, a horror, a krimi, a kémtörténet toposzait vegyítő, a tudományszkeptikus, ezoterikára hajlamos jelenben igen népszerű kasszasikereket szemlél, amelyeknek közös cselekménymotívuma az űrből érkező ismeretlenek látogatása, a földnél magasabb rendű civilizációk egykori ittlétét dokumentáló csodás eszközök felkutatása, az értük folyó kíméletlen harc. A szinte kizárólag amerikai, gyakran bevallottan evolúciótágadó, esetenként raéliánus nézeteket valló rendezőkhöz kötődő filmek lényegében azonos történetvázatot variálnak. Ennek értelmében a titokzatos idegenek felelősek a földi élet keletkezéséért, illetve ugyancsak ők azok, akik a humanoidokat leigázó, parazitaszerű jelenlétükkel meghatározó szerepet játszanak a földi civilizáció egyes elemei (így a filmvászonon különösen jól mutató misztikus építmények, menhirek, dolmenek, piramisok) létrejöttében. A szerző kitűnő áttekintést nyújt a földönkívüli-kérdés múltjáról és jelenéről, amely értelmezésében az évszázadokon át a titkok titkát jelentő Atlantis-mítosz helyére került, párhuzamosan az ókori kultúra ismertségének visszaszorulásával. A civilizációt importáló földönkívüliek képzetének alkalmazása a bizonytalan eredetű és funkciójú képződmények, létesítmények magyarázatára a 20. század első évtizedeiben vált gyakorlattá, a paranormalitás kutatásának úttörője, az amerikai Charles Fort nyomán. A téma népszerűvé válásában az antikvitás iránt élénken érdeklődő<sup>13</sup> Howard Phillips Lovecraft irodalmi munkássága is jelentős szerepet játszott, a minden racionális magyarázatot félreszörő, milliókat befolyásoló globális misztifikáció pedig Erich von Däniken nevéhez kötődik, akinek állításaival szemben az archeológusok, asztrofizikusok szélmalomharcot vívnak. A tanulmány e hasznos és szükséges paleoasztronautikai és irodalomtörténeti bevezető után a parajelenségekhez kötődő tartalomgyártás filmes vonulatát tekinti át az 1962 és 2016 közötti időszak több mint harminc alkotása segítségével. A *Stargate*, a *Prometheus*, az *Indiana Jones*-filmek vagy az előbbieknél egyénibbnek ítélt, francia gyártású *Ötödik elem* forgatókönyvi sztereotípiáinak vázlatos elemzése mindenekelőtt az egyiptológusok, régészek, prekolumbán kultúrák kutatói számára szolgálhat meglepedéssel: e kompetenciák szemlátomást máig fontos részét képezik a világmegmentés eszköztárának, szemben az e téren (legalábbis filmes szempontból) kevésbé számottevő, talán túlságosan racionális görög–római civilizációval és a klasszika-filológiával.

A látványos hollywoodi szuperprodukciók után egészen más jellegű, a ma is virágzó filmgyártással, moziélettel rendelkező Franciaországban mindössze néhány tízezer nézőt vonzó, nemzetközi forgalmazásba nem kerülő, s így üzleti értelemben egyértelműen bukásként elkönnyvelhető alkotással zárul a filmes összeállítás.<sup>14</sup> Sarah Rey írása (*Actualisation d'Ovide dans les Métamorphoses de Christophe Honoré*) egy 2014-ben bemutatott, címével is egyértelműen az antik szerzőre utaló Ovidius-adaptációt vizsgál. A *Métamorphoses* nagy múltú tekint vissza a francia filmművészetben: az ősidőben, 1898-ban Georges Méliès a Pygmalion-történet humoros inverzét alkotta meg egy alig egyperces, az élő, izgága Galatea mozdulatlan, végre nyugton maradó szoborrá változását bemutató szkeccsben. A gyerekirodalmi szerzőként is ismert, korábban más klasszikus szövegeket is az ifjúság számára átdolgozó Honoré filmje nem e bőségszöveg vonulatát követi, sokkal inkább a mítoszt modern környezetbe helyező irányt, amelynek jelleg-

zetes képviselőiként Jean Cocteau 1950-es vagy Marcel Camus 1959-es Orpheus-filmjeit említhetnénk. Honoré alkotása elidegenítésen és egyidejűleg forráskövetésen alapuló, komplex viszonyban áll az antikvitással: míg a jelenkori, gyakran elvadult urbánus-indusztriális környezetbe helyezett adaptáció vizualitása nélkülöz minden ókorra (vagy a *peplum* toposzaira) utaló elemet, az egymásból kibontakozó történetek *carmen perpetuum*-ot képező sorozata, az argóval váltakozó, igényes műfordításban olykor szó szerint idézett Ovidius-szöveg szoros kötődést létesít a két világ között. Az alkotását a forgatás idején gazdasági válság sújtotta, eladósodott Görögországnak szánt *homage*-nak, oly rég esedékes, a Nyugat által végre lerótt tartozásnak szánó rendező maga is a *mutatas dicere formas* (*Met.* I. 1) egyénileg értelmezett esztétikai programjából indul ki – a latin mű hihetetlen gazdagsága, nyitottsága erre is lehetőséget ad. Az *Átváltozások* elbeszéléssorából szabadon válogató, azok eredeti sorrendjét, egymásba ágyazottságát megbontó, egyes helyeken nem-ovidiusi elemeket (Io mellé az aischylosi böglyőt) beillesztő alkotás célja többszörös iniciáció. A film-ből hiányzik a mindentudó, oktató (felnőtt, tanári) hang, az átlagos, Ovidius-t még csak hírből sem ismerő néző azonban a főszereplőül választott, kamasz Európén és az őt és társnőit elcsábító, korai harmincas, laza, öltönyös vagy borszerkós isteneket keresztül beavatást nyer a mitológiába, s azzal együtt a szexualitásba, az erőszakba, a halálba. Honoré radikálisan modernizálja a mítoszt: a nyitójelenetben Actaeon egy autópálya menti parkolóban kerül Artemis intim szférájába, aki itt dolgozó, transzszexuális prostituáltként jelenik meg; a dél mint a természetfeletti való érintkezés kitüntetett időpontja marad, a hangkulissza kabócákkal bővül, a lövés hatására összecsupló fiú mozdulatai az ovidiusi koreográfiát követik. Hasonlóképp motorizált Europe elrablása: a tengerből érkező fehér bika epifániája, virágszedő lányok helyett Iuppiter vörös kamionnal fűkezd le a külvárosi *no go*-zónában hazafelé tartó, a filmben önmagát játszó, algériai származású középiskolás lány mellett. A film célja, mondhatni, a hagyományos műveltség valamiféle megszüntető megőrzése. A rendező, kimondatlanul is, az ifjúságot megszólítva és főszereplővé választva szakítani kíván a klasszikusok (saját olvasatában) fehér- és férfiközpontú világával. Ennek eszközeül erre alkalmasnak tűnő, formabontó klasszikust választ, hogy aztán Ovidius segítségével reagáljon a jelenkori Franciaország társadalmi, etnikai átrendeződésére, a kultúrák, értékrendek távolról sem mindig békés együttélésére. Az etnikai sokszínűség, a kolonizáció, a nő kiszolgáltatottság indirekt tematizálásán túl filmje valláskritikára is vállalkozik, amely a mitológia isteneinek deheroizálásán túl más vallásokra is kiterjed. Philemon és Baucis történetét a rendező a vasárnapi misén ájtatoskodó, gyakorlati könyörületre kevésbé hajlandó keresztények kontextusában jeleníti meg. (Elgondolkodtató viszont, hogy ugyanő végül letett arról a tervéről, hogy a Magna Mater szentélyében szeretkező s emiatt oroszlanokká változtatott Atalante és Hippomanes történetét működő mecsetben forgassa le.) Az Ovidius történeteit a mába helyező alkotás szoros rokonságot mutat a francia dokumentum- és közönségfilmben időről időre megjelenő, a műveltséget, a kultúrát a barbárságtól megvédő, illetve az elvadultságból visszaszelidítő eszközként láttató művekkel. Noha a tanulmány a filmet nem kontextualizálja, az szemlátomást az utóbbi évek francia iskola-filmjeinek sorába illeszkedik. Az erőszak és a konzumlét uralta *banlieu*



iskolájában a hátrányos helyzetű, kezdetleges franciát beszélő, gyakran analfabéta családból érkező tanítványokat Molière, Marivaux olvasásával, előadásával civilizálni, a republikánus értékrendre, toleranciára nevelni próbáló, elhivatott tanár (illuzórikus?) alakja számos alkotásból ismerős.<sup>15</sup> Honoré filmje a pedagógus alakjának kiiktatásával, az élő vallási gyakorlattal nem rendelkező görög mitológia mint mindenki számára szabadon hozzáférhető kulturális referencia választásával e pedagógiai optimizmus jegyében is értelmezhető.

Igazi meglepetéseket tartogathat az olvasó számára a képregénnyel foglalkozó záróegység két tanulmánya. A hazai kulturális színtéren máig kevésbé reprezentált és többnyire veszteséges műfaj<sup>16</sup> nemzetközi szinten a szubkulturális kezdetekből néhány évtized alatt globális felvevőpiacra támaszkodó, hatalmas üzletté nőtt, amelynek változatos kínálatában a klasszikus antikvitáshoz kötődő alkotások is fellelhetők. Ez önmagában még nem különösebben érdekes, annál inkább a tény, hogy Hannibal, Nagy Sándor vagy a római császárok az európai tradíciótól merőben idegen területen, jelesül Japánban is tömegek érdeklődésének középpontjában állnak. Az első elemzés, Mathieu Scapin és Matthieu Soler munkája (*Une Antiquité fictionnelle et graphique: réception et assimilation dans le manga japonais, le comics américain et la bande dessinée francophone*) előbb a három, mára meghatározó képregény-nagyhatalom (a százévesnél is távolibb múltra visszatekintő, klasszikus francia-belga *bande dessinée*, az amerikai *comics* és a Távol-Keletről hódításnak indult *manga*) kialakulását tekinti át, szemléletes grafikonokkal illusztrálva e kiadványok könyvpiacon belüli helyét, illetve bennük a mindhárom kontinensen csupán az össztermés néhány százalékát jelentő ókori vonatkozású képregények arányát. A nem kevésbé érdekes folytatás középpontjában a képregények értékrendjének, ideológiájának kérdése, illetve az antikvitás újrarajzolt hőseinek identitásformálásban játszott szerepe áll. Mindez elválaszthatatlan a műfajban a *soft power* lehetőségét felismerő mindenkori társadalmi-politikai környezettől: az 1950-es években fellendülő, az ifjúság erkölceinek védelmében (európai példát követve) szigorú szabályzásnak alávetett amerikai képregényipar megteremtői többnyire a háború elől Európából menekülő zsidó családok fiai,<sup>17</sup> akik az igazságosztó, a közösséget a gonosztól óvó, intelligens szuperhős alakját az új hazába való integráció céljával alkotják meg, az óhazából hozott kulturális örökség egyes elemeit aktivizálva. Noha Hulk, Captain America vagy a nálunk sokkal jobban ismert *Super-* s egyéb (*Bat-*, *Spider-*) *manek* nem közvetlenül erednek az antik hagyományból, a tanulmányírók meggyőzően érvelnek az alakjuk hátterében fellelhető eszméi és ábrázolásbeli antik reminiscenciák mellett: az izomkolosszusok félmeztelensége vagy testhezálló dressze Héraklész idézi, miként a második világháború idején amerikai pszichológus (William Moulton Marston) által tudatosan fejlesztett, az USA kamaszlányainak hazafias példát mutató Wonder Woman az amazonok testét-lelkiségét öröklí; a fiktív urbánus környezetben a Rosszal folytatott harc akár a *polist* védő *hérosok* szerepköréből is levezethető, a hősök halál utáni visszatérése messianisztikus képzeteket idéz. A Marvel-univerzumban a mitológia (leginkább a kifejezetten militáris alakok, Héraklész, Arész) vagy az ókori történelem hősei saját jogukon ritkán jelennek meg, olyankor azonban erőteljes hatással: a nagy visszhangot kiváltó, már említett Spárta-film, a 300 alap-

jául szintén képregénysorozat szolgált. A globális terítettségű produktumok további jellemzője a politikai korrektség: Batman 2016-ban útjára indított francia megfelelője, Nightrunner, algériai származású párizsi muzulmán.

Az amerikai, legelső akciójuk kezdetétől tökéletes szuperhősökkel szemben egészen más attitűd jellemzi a japán képregény rendkívül gazdag világát, amelynek főszereplői a fejlődés útját járják, s megvetett, megalázott alakokból a mesternek való engedelmeskedés, türelem és gyakorlás révén válnak maguk is bölccsé.<sup>18</sup> Míg az ősi Nippon szinte egyáltalán nem jelenik meg a manga (és annak korosztályos, illetve nemek szerinti alfajai) lapjain, az ókori Mediterráneum jelenléte napjainkban fokozatosan erősödik. Az európai kulturális hagyomány iránti érdeklődést részint az Amerikától (szűkebben a *comics*től) való tudatos elfordulás magyarázza, részint sajátos identitáskeresés: a Felkelő Nap országa a 20. században ugyan visszavonhatatlanul a modernizáció és a nyugatosodás útjára lépett, tradícióitól azonban nem szakad el. Mindez a tömegkultúra e szegmensében egészen sajátos módon, tudatos választáson alapuló (h)őskeresésben érhető tetten: a Hannibalt, Archimédést főszereplőül választó Kagano-mangák (*Ad Astra, Heurêka*) után mára megszületettek a tradícióit őrző jelenkori Japánt nyíltan a pogány Rómával megfelelően alkotások. Ezek legjobb példája (az olasz férje révén az európai kultúrához szorosabban kötődő) Mari Yamazaki óriási sikert arató, 2010-ben meg is filmesített, sajátos humorú, szórakoztató s egyben melankolikus sorozata, a *Thermae Romae*. Az időutazás elbeszélő sémájára épülő mű önéletrajzi elemeken túl kultúrtörténeti eszmefuttatásokat és egy beteljesületlen románcot is magába foglal. Főszereplője Lucius, Hadrianus ötletekből kifogyó építész, aki egy szerencsésnek bizonyuló római fürdőbaleset nyomán váratlanul egy mai japán fürdőházban találja magát, csupa szimpatikus, együttműködő, természetrajongó idős és fiatal japán közepette, ahol megismerkedik a zuhanyfejjel, a hajszárítóval, a gyümölcsös joghurttal és egy bájos, törekeny, épp kirúgott képregényrajzoló-lánnyal. A folytatás innen könnyen kitalálható: a Tokió és Róma között ingázó Lucius jóvoltából a kezdetleges latin fürdőkultúra a máig élő ősi nippon tradíció hatására óriási fejlődésen megy át, a Hadrianus-kori hódítások sikerét a sebesült legionáriusok rehabilitációjában használta, a jövőben megismert s onnan a múltba adaptált japán gyógy-módok biztosítják. Ugyancsak említésre méltó Hideo Shinogawa *Virtus* című alkotása, amely a Commodus korában játszódó, fentebb már említett amerikai produkciókra ad sajátos japán választ, amennyiben a rossz útra tért római császárt egy mai dzsúdómester téríti vissza az erény, az igazság – a japán értékrend egyik pillérét jelentő *yamato* – útjára. A japán-római megfeleltetés további szép példája a Mari Yamazaki – Tori Miki szerzőpáros 2014–2018 között megjelent természettudományos mangája, Pliniusszal, illetve a Vezúvval megfeleltetett Fujival (és a fukushimai reaktorral) a középpontban.

A befejező írás Olivier Devillers igen alapos, terjedelmes nemzetközi bibliográfiával ellátott munkája (*La bande dessinée sur la Rome antique. Pour un classement raisonné*), amely a római témájú képregény felettébb gazdag és távolról sem egységes korpuszának osztályozását kínálja. A vállalkozás azért is jelentős, mert a frankofón anyagon túl a 177 (!) alkotásra épülő vizsgálat kiterjed a műfaj Európán kívüli képviselőire is. Első kategóriaként a tanító szándékú, oktatási segédanyag-

ként alkalmazható munkák kerülnek terítékre, amelyek Franciaországban igen nagy múltra tekintenek vissza. A hagyományos könyvkiadáson túl kis túlzással nincs egyetlen olyan vidéki múzeum sem a Hexagon területén, amely saját, gyakran kizárólag regionális érdekeltségű kiállítási anyagát ne tenné hozzáférhetővé a zsenge vagy a valamivel idősebb közönség számára képregény formájában, előbbieket a fikció lucretiusi mézével (azaz humoros, gyerekközpontú, időutazós elbeszélésekkel) nyerve meg a történelemnek, utóbbiakat az ismeretterjesztést nagyon is aktuális kérdésekkel vegyítő találással.<sup>19</sup> A második, a szórakoztatás kategóriájába sorolt munkák a történelmi hűség és az új információ közlésének szándéka helyett a fikcionalitás felé mozdulnak el, s többnyire az olvasó már meglévő ismereteit mozgósítják. Sorukból természetesen nem hiányozhat a mára klasszikussá lett, 1961-ben indult, a Caesar feljegyzéseiből érthetetlen módon kimaradt hős gall falu kalandjait bemutató *Asterix*. A nyelvi sziporkákkal teli, mesemotívumokat is alkalmazó, Rubricastellanus (azaz a közelmúltban elhunyt Karl-Heinz von Rothenburg) által latinra is fordított *peplum*-paródia valódi főszereplője a tanulmány olvasatában a szabadságot mindennél többre becsülő, nagylelkű, békeszerető, a nyílt vagy közvetett elnyomást, az idegen befolyást nem tűrő, baloldali, antimondialista Franciaország. Az állítást tovább erősíti, ha tudjuk, hogy René Goscinny és Albert Uderzo sorozata az 1956-ban indult, népszerű (nálunk azonban nem

ismert) *Alix*-képregényekkel szemben született meg, amely utóbbiak főhőse a szintén derék és bátor, viszont a rómaiakkal kollaboráló gall ifjú. A rendkívül gazdag, a római történelem Caesartól Iulianos Apostatáig terjedő szinte minden korszakát lefedő képregénykínálatban felülreprezentáltnak mondható a Nero-kor (ennek legújabb, magyarul is olvasható képviselője a Jean Dufaux – Philippe Delaby szerzőpáros fiktív szereplőket mozgó, de kellő forrásismeretre támaszkodó, akciódús, szinte csak párbeszédet alkalmazó, igényes képi világú *Murena*-sorozata). Az áttekintés a magyar közönség számára különösen érdekes információkat szolgáltat Attila (egyebek közt erotikus) képregénybeli megjelenítéséről is.

Az antikvitás ihletadó jelenlétéről jórészt a tömegkultúra alkotásai kapcsán beszélő kötet a téma végtelensége miatt nem törekedhet teljességre, s nyilvánvalóan számos hasonló kezdeményezésnek enged még teret. A jelen vállalkozás (amelynek akadnak persze gyenge pontjai is, így a néhol igencsak kurta, másutt kizárólag francia kutatásokra támaszkodó irodalomjegyzékek, az adatok némelykori tautológiája, a belső utalások hiánya, a felcserélt képaláírások) s általában a recepciókutatás mindenestre ismeretlen területeket tárhat fel úgy a tömegkultúra előállítói és fogyasztói, mint az ókor legnemesebb hagyományainak őrzői előtt. Reménykedjünk e kulturális transzfer kétirányúságában, a felszínességen túlmutató valódi érdeklődésben.

## Jegyzetek

- 1 Ehhez lásd Gábiel Nóra és Marton Máté írását ugyanebben a számban.
- 2 <https://www.lefigaro.fr/vox/histoire/non-l-antiquite-n-eta-it-pas-raciste-20210311>
- 3 Lásd például Bost-Fievet–Provini 2014.
- 4 A hírlevél: <https://antiquipop.hypotheses.org/>; a programvideo: <https://www.youtube.com/channel/UCxApnzXLxtj7X-bYZJjZcgFQ>
- 5 Giovenal et al. (szerk.) 2019.
- 6 Aziza 2008.
- 7 Aziza 2009.
- 8 A magyar fordítások viszonylatában az Egyiptom-tematika kapcsán Paul C. Doherty munkássága, a latinos vonulatból Stephen Saylor *Gordianus*-sorozata említhető.
- 9 Mái legjelentősebb írása (*Vies minuscules*) 2014-ben jelent meg magyarul (*Kisbetűs életek*; lásd Michon 2014).
- 10 Pujade–Renaud 1999; 2004.
- 11 Az utóbbi évtizedből lásd Cox (2011) és Beard (2017) köteteit, vagy az oxfordi *Classical Reception Journal* 2012-es *Translation, Transgression, Transformation: Contemporary Women Authors and Classical Reception* című tematikus számát.
- 12 Minderről bővebben az alábbi interjúban olvasni: <http://inkwellreview.blogspot.com/2008/06/sing-muse-of-woman-unsung.html>
- 13 Lásd a cikkben nem idézett tanulmányt: Kräme 2017, 92–120.
- 14 A filmet egy alkalommal vetítette a budapesti Francia Intézet, a DVD az intézmény médiatárában megtalálható.
- 15 A nálunk is játszottak közül lásd Abdellatif Kechiche filmjét (*L'Esquive / A kitérés*, 2004), a megtörtént eseményeken alapuló, Laurent Cantet rendezte *Entre les murs* (*Az osztály*) című produkciót vagy Olivier Ayache-Vidal *Les Grands Esprits* (*Nagy elmék*, 2017) című alkotását.
- 16 Bővebben lásd Kiss Ferenc a Magyar Képregénytörténeti Egyesület oldalán látható, az egyes alfajokat külön-külön feldolgozó összeállítását: <https://mkte.hu/index.php?p=kiss>. Az ókori tárgyú magyar képregény máig egyetlen példája az eredetileg a *Füles*-ben publikált, 1984-ben könyv formájában is megjelent, Zórád Ernő rajzolta *Pompei utolsó napjai*.
- 17 E korszakot idézi fel Chabon (2019) nemrégiben magyarul is megjelent regénye.
- 18 Ennek példája a nálunk is népszerű *Szent Seiya: a zodiákus lovagjai* című manga-fantasy, amelynek ifjú hősei Pallas Athéné mai inkarnációját védik a gonosz támadásaitól. A mű élszereplős filmváltozatát a hírek szerint a közeljövőben Magyarországon forgatják.
- 19 Hasonlóra példa a Budapesti Történeti Múzeum 2021-ben zárult, *Ásótól a vitrinig* című képregénypályázata. Az ismeretterjesztő képregény még nem talált igazán otthonra Magyarországon, az utóbbi próbálkozások közül Harari (2020) világsikerű műve említhető.

## Bibliográfia

- Aziza, Cl. 2008. *Guide de l'Antiquité imaginaire: Roman, cinéma, bande dessinée*. Paris.
- Aziza, Cl. 2009. *Le Peplum. Un Mauvais Genre*. Paris.
- Beard, M. 2017. *Women & Power*. New York – London.
- Bost-Fievet, M. – Provini, S. 2014. *L'Antiquité dans l'imaginaire contemporain. Fantasy, science-fiction, fantastique*. Paris.
- Chabon, M. 2019. *Kavalier és Clay bámulatos kalandjai*. Ford. Sponroni A. (eredetileg: *The Amazing Adventures of Kavalier & Clay*. New York, 2000).
- Cox, F. 2011. *Sibylline Sisters. Virgil's Presence in Contemporary Women's Writing*. Oxford.
- Giovenal, C. – Krings, V. – Massé, A. – Soler, M. – Valenti, C. (szerk.) 2019. *L'antiquité imaginée. Les références antiques dans les œuvres de fiction (XXe-XXIe siècles)*. Scripta Receptoria 16. Bordeaux.
- Harari, Y. N. 2020. *Sapiens. Rajzolt történelem*. Budapest.
- Kräme, R. P. 2017. "Classical Antiquity and the Timeless Horrors of H. P. Lovecraft": B. M. Rogers – B. E. Stevens (szerk.): *Classical Traditions in Modern Fantasy*. Oxford – New York, 92–120.
- Michon, P. 2014. *Kisbetűs életek*. Ford. Szöcs I. Budapest (eredetileg: *Vies minuscules*. Paris, 1984).
- Pujade-Renaud, Cl. 1999. *Platon était malade*. Paris.
- Pujade-Renaud, Cl. 2004. *Le Jardin forteresse*. Paris.
- Zórád E. 1984. *Pompei utolsó napjai*. Budapest.

Gábrriel Nóra (1992) a PPKE BTK-n diplomázott esztétika mesterképzésen. Érdeklődési területe: a 20. század második felének angol nyelvű női utópiái és disztópiái.

Marton Máté (1994) az ELTE Ókortörténeti Doktori Programjának hallgatója. Kutatási területei: a római köztársaság korának vallás- és politikatörténete, Augustus-kor.

Legutóbbi írása az *Ókorban*:  
*Ki segíthet a mesebesült Aeneason?*  
*Az Aeneis gyógyítás-epizódja (XII. 383–440) (2020/3)*

# Olympos, gladiátorok, krémesség és Britney Spears

## Az antikvitás megjelenése a kortárs reklámparban

Gábrriel Nóra – Marton Máté

F edezd fel a rómaiak izgalmas világát a Playmobil segítségével! Legyél részese a fogatversenyeknek és az arénában zajló gladiátor harcoknak! Hódíts meg új területeket ostromgépek segítségével és hajózz ki gályáiddal a nyílt tengerre, új kalandokat keresve a Playmobil legújabb, római kiadásában!”<sup>1</sup> A Playmobil játékgurák és kiegészítők széles választéka az 1970-es évek óta tartja folyamatosan lázban az óvodás korosztálytól felfelé a gyerekeket, pontosan úgy, mint a letűnt korokról és civilizációkról nekik mesélt történetek. A számukra nehezen elgondolható történelmi múlt kézzelfoghatóvá és befogadhatóvá tételére és ismereteik szórakoztató bővítésére aligha készültek alkalmasabb játékok, mint a Playmobil történelmi készletei. Ezek közül a *Római Birodalom* elnevezésű, azóta is sikerrel futó széria jelent meg legkorábban, amelynek már a televízióreklámja sem csak a szülőket, hanem közvetlenül a leendő apró fogyasztókat is megcélozta (1. kép). Nyitójelenetében két kisfiú éppen az aréna modelljével játszik, amely tartalmazza a tömlőc, a küzdőtér, a császári emelvény másolatát, a közönség, a gladiátorok és a császár játékgurái pedig egyértelműen megkülönböztethetők egymástól, hiszen a történelmi karakterekre jellemző – stilizált – ruházatot viselnek. Természetesen a harcosok fegyverarzenálja és fogatai sem maradhatnak el. Az aréna környüree, az antik oszlopok és szobrok pedig a korszak építészetének legismertebb vonásait elevenítik meg. Miután alaposan bejárt minden részletet, a kamera távolodik, kibővítve a játékkeret és az ókori Római Birodalom újabb „elemei”, a háborúban használt ostromgépek és a gályák is megjelennek a



1. kép. A Playmobil Római Colosseum (5837) játékanak promóciós képe

színen, amelyeket a gyerekek elmélyült figyelemmel keltenek életre. A reklám üzenete egyértelmű: a szülők számára valódi befektetés az oktatási célokra is kitűnően alkalmas, gyermekeik figyelmét részletgazdagsága révén hosszasan lekötő termék megvásárlása, magukat a gyerekeket az újdonság, az eddig ismeretlen játékgurák birtoklásának ígérete révén vonja bűvkörébe a televízió képernyőjén rövid időre felvillanó képsorozat. Az utolsó másodpercekben feltűnő, külön-külön megvásárolható kiegészítők tovább fokozzák az elérni kívánt hatást.

Tanulmányunkban olyan reklámokat elemzünk részletesen, amelyek az általuk bemutatott és eladásra kínált termékek révén közvetlenül kapcsolódnak az antikvitás fel- és megidézett képzetköréhez, ahogy ezt a Playmobil esetében láttuk, vagy csupán izgalmas díszlet-



ként, a figyelmet és a képzeletet megragadó egzotikus (ismerősen idegen) világként jelenik meg bennük az ókori világ, leggyakrabban Róma városa. Ám mielőtt rátérnénk a konkrét elemzésekre, a reklám- és kultúripar elméleti oldalát nézzük meg alaposabban.

Walter Benjamin *A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában*<sup>2</sup> című tanulmányának központi kérdése a reprodukció és a fogyasztás kulturális kölcsönhatása. A szerző számba veszi azokat a reprodukciós eljárásokat, amelyek alkalmazása révén a műalkotásokat az idők során „megismételték”, azonban állítása szerint még a legkorszerűbb technikával előállított, legtökéletesebb másolatból is hiányzik a „műalkotás *Itt és Most*-ja – egyszeri jelenléte azon a helyen, ahol van”, ami az eredetinek eleve elidegeníthetetlen része, valóságának forrása.<sup>3</sup> A műalkotás attribútumait Benjamin az *aura* fogalmába tömöríti, majd azonnal ki is jelenti: „ami a műalkotás technikai reprodukálhatóságának korában szertefoszlik, az a mű aurája. A folyamat szimptomatikus; jelentősége messze túlmutat a művészet területén. Általánosan úgy fogalmazhatunk, hogy a reprodukciós technika kivonja a reprodukáltat a hagyomány birodalmából. Amennyiben a reprodukciót sokszorosítja, egyszeri előfordulását tömegessel helyettesíti. S mivel lehetővé teszi, hogy a reprodukció a befogadó mindenkori szituációjának megfelelően jelenjék meg, a reprodukáltat aktualizálja.”<sup>4</sup> A szerző mindkét, a hagyományt megrendítő folyamatot szoros összefüggésbe hozza korának tömegmozgalmaival és azok legerősebb közvetítőjével, a filmmel, amelynek társadalmi jelentősége a „kulturális örökség tradicionális értékének likvidálása”.<sup>5</sup> Benjamin (re)produktumokról szóló kritikája mellett elmondhatjuk, hogy a műalkotások által reprezentált antikvitás e reklámokban többszörösen közvetített, így az eredetiről leválasztott és elidegenített módon már csak a szimulákrum szimulákrumaként jelenik meg, s célja nem más, mint a nézők kulturális kódjainak és ismereteinek messzemenő kiaknázása az eladási ráta növeléséért.

Adorno és Horkheimer *A felvilágosodás dialektikájában* arra a kérdésre keresi a választ, hogy a kapitalizmus mint elnyomó rendszer egyre növekvő egyeduralmának fenyegetése miért nem teljesítette be a marxista reményt és hozta el a várt forradalmat, amely képes lenne megakadályozni annak totális kibontakozását. A szerzőpáros szerint ez az ígéret a tömegkultúra társadalmi dominanciájának növekvő nyomása miatt maradt beteljesítetlen. A kultúripar az egyén belső késztetéseit és vágyait manipulálva hamis igényeket kezdett támasztani a fogyasztóban a számára szükségtelen termékek megvásárlására. A kapitalizmusban a tömegkultúra a mai napig úgy ontja magából az olcsó és helyettesíthető kulturális produktumokat, mint ahogyan a gyárak a termékeiket, az „aurával” rendelkező műalkotásoknak a létrehozását azonban nem indokolja gazdasági kereslet. Míg Benjamin a harmincas években még bízott abban, hogy a tömegkultúrában, különösen a filmben megvan a potenciál, hogy a politikai radikalizmus eszméjének hirdetőfelületévé váljon és a demokratikus haladás szolgálatába állítható legyen, addig Adorno egy évtizeddel később egyértelműen amellelt foglalt állást, hogy a kultúripar az, ami a kapitalizmust fenntartja. A tömegkultúra uniformizáló törekvései által létrehozott és fenntartott kultúripar ágazatai nemcsak függnek egymástól, hanem össze is fonódnak, gazdaságilag tükrözve a kései kapitalizmus növekvő politikai egységét.

Adorno *A kultúripar* című tanulmányában ezt a folyamatot a „tőke mindenhatóságának diadalaként” írja le, amelyben az ágazati konkurencia és a fogyasztók választási szabadsága pusztán állandósult látszat.<sup>6</sup> A tömegkultúra a kései liberális fázishoz képest úgy határozza meg a fogyasztást, hogy eleve nem enged teret az újításnak, így biztosítva a „mindig ugyanaz” elvét.<sup>7</sup> Ebből az elvből vezethető le a kultúripar viszonya a múlthoz is, a korábban egymással folyamatosan szembeállított művészetet és kultúrát egyaránt bekebelezi, minden újítása csupán látszólagos, valójában csak a tömeges reprodukció tökéletesítése.<sup>8</sup> Adorno szerint a kései kapitalizmusban a létezés az egyén számára folyamatos beavatási szertartás, olyan ceremónia, amelynek célja, hogy minden szereplő újra és újra bizonyítsa, képes azonosulni azzal a hatalommal, amely szabályozza.<sup>9</sup> Nemcsak az egyén és az őt szabályozó hatalom közötti határok mosódnak el mesterségesen, hanem az emberi kultúra javait és a fogyasztói társadalom árucikkeit egymástól korábban élesen elválasztó szakadékot is könyörtelenül betemeti a kultúripar gépezete. Ez a folyamat az antikvitást sem kímélte, és a korábban a magaskultúra bástyájának számító területet is látványosan magába olvasztotta.

A Római Birodalom építészeti remekművei és egykor hatalmas császárai, a birodalmi apparátus, valamint a saját korukban brutális katonák és gladiátorok a Playmobil reklámban ugyanolyan műanyagba öntött kedves kis játékok formájában elevenednek meg, akár *A Gyűrűk Ura* vagy más fantasztikus regények fiktív univerzumát alapul vevő LEGO készletek. Míg az ókori Mediterráneumban az agyag volt a legkönnyebben elérhető, ezért leginkább elterjedt anyag, addig a (poszt)modern kapitalista gazdaságokban ennek az olcsón előállítható, megszámlálhatatlan módon formálható műanyag feleltethető meg. A fogyasztói társadalom és tömegtermelés esszenciája, amiből ugyanúgy készülhet szobor egy múzeumi térbe, tárolódoboz a hűtőszekrénybe vagy gladiátoraréna a gyerekszobába. Ahogyan Adorno fogalmaz, a „kultúra paradox áru”, amely összeolvad a reklámmal. Azt pedig egyértelműnek tartja, hogy mindenki szerint nyilvánvaló tény a kultúripar szükségtelensége, amely nem képes sokat tenni saját maga igazolására, ezért van szüksége a reklámra. Amíg a konkurencia társadalma uralkodott, addig a reklám még valóban olyan társadalmi szolgáltatás volt, amely segített a vevőnek eligazodni a termékkínálatban. A reklám csak közvetve áll az értékesítés szolgálatában, Adorno szerint fontossága abban rejlik, hogy olyan, előzetesen felállított sorompóként tud szolgálni, amelyen minden, ami kívül reked, gazdaságilag kétségbe vonható. A kultúripar a reklámon keresztül olyan saját nyelvezetet és értékeket hoz létre, amelyek alkalmasak társadalmi jelentőségének meghatározására. A reklámok és a kultúripar gazdasági összefonódása megnyilvánul abban, hogy „a rendszer kényszerének hatására minden termék reklámtechnikákat használ, a reklám technikája bevonult a kultúripar idiómájába, »stílusába«”.<sup>10</sup> Ami látszólag még megmaradt, az az ideológia megválasztásának szabadsága, ám „az ideológia megválasztásában érzett szabadság, amely mindig a gazdasági kényszerszerű sugározza vissza, csupán a mindig ugyanarra szóló szabadságnak bizonyul”.<sup>11</sup> Adorno konklúziója az, hogy a kultúripar tulajdonképpeni sikere abban rejlik, hogy bár a fogyasztó átlát rajta, mégis folyamatosan ott lebeg felette a kényszer, hogy megvásárolja, illetve használja annak termékeit. A következőkben bemutatott reklámok elemzéséből

is világosan kiderül, hogy ez a fogyasztói magatartás a 2000-es éveket követően sem változott meg radikálisan, és az egyre bővülő reklámpia sem tért el a már jól bevált forgatókönyvtől, így tartósítva a közte és a kultúripar között fennálló gazdasági összefonódást.

### „Ha a víz mesélni tudna”<sup>12</sup>

„De mikor a régmúltból többé már semmi se marad, az élőlények halála után, a dolgok pusztulása után, egyedül az íz és az illat élnek még tovább sokáig, törekenyebben, de elevenebben, anyagtalanebbul, szívósabban és hívebben mindennél – mintha csak lelkek volnának, amelyek idézik, várják, remélik, minden egyébnek romjai felett, s amelyek moccanás nélkül tartják majdnem megfoghatatlan harmatjukon az emlék óriás épületét.”<sup>13</sup> Ez a prousti gondolat nagyon jól szemlélteti azt, ahogyan a bevezetésben – Adorno nyomán – bemutatott kultúripar a múlthoz és a történelemhez viszonyul. Egy minden korábbi tartalmától és jelentésétől megfosztott pseudo-múltat tár elénk, és ez a lecsupaszított mindenkorú múlt léleként jár vissza kísértetni a televízió képernyőjére, vagy újabban már a YouTube videók elé néhány másodperc erejéig. Azonban a fogyasztót mindenképpen fogyasztásra ösztönözni akaró kultúripar még ennél is tovább megy; az eredeti tartalom és jelentés megfosztása után keletkező űrt a *termékkel* tölti be, így „az íz és az illat” – ami a kiragadott mondatban még a személyes (vagy a történeti) emlékezet fragmentáltságára és megtapasztalhatóságának határaitra vonatkozott – szó szerint értendő, üdítő- és parfümmárkák kerülnek be egy történeti díszlet kontextusába, akaratlanul is alakítva a múlt képeit.

Természetesen egy reklámon nem kérhetők számon annak történelmi pontatlanságai és torzításai, mivel egyetlen funkciója, hogy kommunikációs csatornát biztosítson a termék és a fogyasztó között. Lényege a tekintet megragadása,<sup>14</sup> a Guy Debord által a diskurzusba bevezetett spektákulum, a társadalomlag uralkodó életvitel diktálása,<sup>15</sup> a vevő meggyőzése arról, hogy az eladásra kínált termék nélkülözhetetlen, beszerzése nemcsak anyagi vagy élménybeli gyarapodáshoz vezethet, hanem metafizikai értelemben vett, sőt vallásos kiteljesedéshez is hozzásegíthet; a jövő és álmai világába juttathatja el a vásárlót.<sup>16</sup> A reklám annak érdekében, hogy képes legyen hatékonyan kifelé kommunikálni és elérni a kitűzött célt, különböző stratégiákhoz folyamodik. Az egyik ilyen reklámtécnika olyan narratívák, szimbólumok és kulturális jelrendszerek használata, amelyekhez a fogyasztó képes valamilyen módon kapcsolódni. Így a reklámokban a történelmi, esetünkben az ókori témák, fogalmak és formák megjelenítése is e célt szolgálja. Azonban az így létrejövő textus vagy képi világ minden elemével együtt igyekszik önmagát megtagadni vagy hamisan szinkronicitásnak feltüntetni, annak érdekében, hogy biztosan a *termék* legyen a főszereplő. Az így eltorzítva megjelenő történelem és kultúra – leválasztva eredeti jelentéséről és tartalmáról – egyaránt külön, új nyelvként funkcionál.<sup>17</sup> Nem célunk, hogy megpróbáljuk szétválasztani egymástól a „konstruált” és „valós” elemeket, hiszen az így létrehozott múltkép hitelessége valójában nem releváns, ugyanis éppen maga a reklám legitimálja azt. Törekvésünk az, hogy néhány általunk választott példán keresztül bemutassuk azt az új nyelvet, kul-

turális kódrendszert, amelyet a kultúripar az antikvitás kisajátítása révén saját használatra teremtett meg. Ennek a konstruált pseudo-antik világnak a túlbujánzásához járulnak hozzá a filmek, videójátékok<sup>18</sup> és nem utolsósorban a reklámok is.

Az ókori témák, alakok és toposzok a modern reklámpia 19. századi megszületése óta ingerlik a fogyasztó érzékszerveit.<sup>19</sup> A téma méretéből fakadóan azonban az általunk feldolgozott anyag elsősorban a legújabb tévében és interneten megjelenő, mozgóképes és videóreklámokra vonatkozik. Érdekes mindenekelőtt leszögezni, hogy a populáris kultúrában megjelenő ókori toposzok, témák és ikonográfia forrása legtöbb esetben nem a tudományosan feltárt és a szakirodalomból megismerhető történeti „valóság”, hanem az egyéb – saját interpretációval rendelkező – premodern és modern művészeti formák.<sup>20</sup> Így az ókorról a társadalomban kialakult aktuális képet jelentősen meghatározza a középkor, a reneszánsz, majd a felvilágosodás klasszikus képzőművészetének (azon belül is leginkább az olajfestészetnek és szobrászatnak) kialakulása, majd a litográfiák elterjedése, fényképezés és végül a film megjelenése. Minden korszak különféleképpen hasznosította magának újra az antikvitást, a „klasszikus” kultúrát és történelmet, más módon parafrázálta, értelmezte vagy adaptálta saját kultúrájának gyarapítása, vagy éppen felértékelése érdekében. Így az alábbi reklámokat is ezeknek a koronként változó kisajátító mechanizmusoknak a figyelembevételével érdemes vizsgálni.

Megszámlálhatatlan mennyiségű tévé- és videóreklám készült, amely valamilyen formában az antikvitást idézi meg. Ezekből – a korábban csak röviden bemutatott mellett – hatot választottunk ki, és osztottunk két kategóriára. Az első kategóriába azok a reklámok kerültek, amelyek a római késő korszakra és császárkorra jellemző gladiátor- és amfiteátrum-játékok világából építkeznek. A második kategóriába a görög vallásosság mitikus helyszínére, az Olymposra és az ott élő istenekre utaló reklámok tartoznak.

### „We will rock you”<sup>21</sup>

Talán sokan emlékeznek még a Pepsi üdítőital-márka 2004-ben megjelent ikonikus reklámjára (2. kép), amelyben a tévénezők szeme előtt egy tipikusnak mondható, népszerű ókori toposz bontakozott ki. A kezdő snitt azonnal elhelyezi nézőjét térben és időben: egy antik város pezsgő utcáját mutatja, felvonultatva a korszakhoz társított építészeti jellegzetességeket: márványszobor, timpanonos, oszlopsoros épületek, a háttérben pedig hatalmas amfiteátrum. Egy gladiátorviadal (*munus*) van készülben. A díszletet hitelesnek mondhatnánk, azonban, ha jobban megfigyeljük, inkább tükrözi azt a képi világot, amit a Ridley Scott által rendezett *Gladiátor* (2000) tárt a mozinézők elé. Egy túlstilizált, attribútumaival és jelképeiben csak az ókorra emlékeztető tér tűnik fel: császári kilátó, piros, arany sást ábrázoló zászlók, fehér-vörös togát viselő szenátorok, színesbe bugyolált ünneplő tömeg. Az öltözet és a jelmezek is inkább igazodnak a mai néző elvárásaihoz, mint tükröznek történeti hitelességet. Ezt nemcsak a császár (Enrique Iglesias) hadvezéri díszruhája, hanem az alagsorban (*hypogeum*) várakozó alak, egy titokzatos női gladiátor (Beyoncé) enyhén szólva is túlszexualizált páncélja mutatja. „Gladiatrix”-ok természetesen előfordultak Rómában,<sup>22</sup> a reklám szempontjából azonban an-

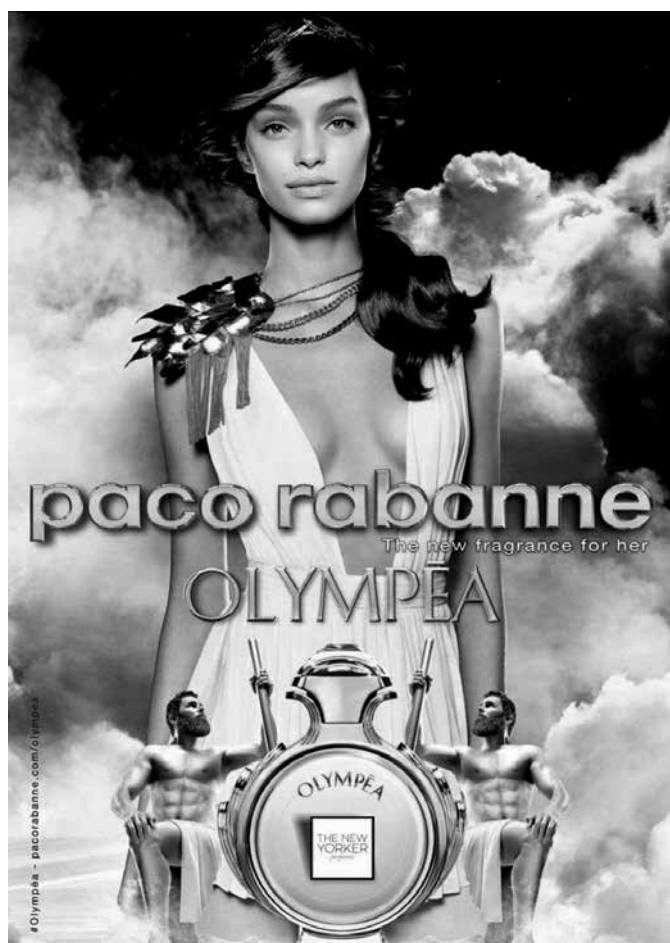
nak, hogy létük történelem-e vagy fikció, valójában semmi jelentősége sincs. Mindeközben megjelenik a reklámfilm lényege is, a *termék*: a Pepsi, amit a császár lassan kortyolgat, lábánál pedig még egy ládányi, jégbe hűtött ital várja. Az eléjük táruló látványtól a tömeg hangulata megváltozik, hangos kiáltással adják az uralkodó tudtára nemtetszésüket és elégedetlenségüket, jelezvén, hogy ők is akarnak a frissítő üdítóből. A következő képkockákon megjelenik a másik két női harcos (Britney Spears és Pink) is, akik szintén az aréna alatt fekvő tömlörendszerben, hasonlóan szabott páncélban készülnek a küzdelemre. Majd fegyvereik földhöz ütögetéséből egy ismerős dallam bontakozik ki. Belépve az arénába azonban a közönség (mind a belső és külső) elvárásaival ellentétesen cselekszenek: harci felszerelésüket földre dobják, jelezvén, hogy megtagadják az egymással vívandó harcot, és inkább dalra fakadnak. A reklám egyértelműen párhuzamot von az ókori római tömegrendezvények sztárjai<sup>23</sup> és korunk popkulturális ikonjai között. Az élmény azonban még mindig nem teljes, a mindenkori közönségnek éppen az hiányzik, ami a reklámbeli Rómában csak a császárnak adatott meg: a termék élvezete. Az amfiteátrumban összegyűlt tömeg egyre hevesebben örjög, majd csatlakozik a Queen-től a *We will rock you* című dalt nagy átéléssel előadó harcos nők kórusához. Az ütemes láb- és kézdobogások erejétől remegő föld és az azon álló épület megbillenése a császári kilátó szélére sodorja a Pepsiket tartalmazó ládát. Mindegyik szupersztárnak jut egy szóló, amely során a Queen-dal az énekesnőkre jellemző stílusban értelmeződik újra (rock, pop, RnB), az amfiteátrum egész közönsége egy emberként ordítja a refrént, dobogja a ritmust; a császár egyre feszültebb. A Pepsiket tartalmazó láda végül leesik az arénába, magával rántva a császárt is. Főszereplőink nagyot kortyolnak a hűsítő jutalomból, majd a közönség legnagyobb öröme érdekében annak soraiban szétszórni a maradék üdítőket. A termék olyan kötelékként ábrázolódik, amely a történelmen átnyúlva közösséget teremt és kielégülést biztosít mindenkori fogyasztójának. A reklám a római despotizmust és császárkultuszt kívánja pellengérré állítani, mikor is csak a kiváltságosok előjoga volt a *termék* fogyasztása, míg a modern korban, természetesen a popkultúra felszabadító hatásának köszönhetően, az egyén szinte bármikor, bárhol hozzájuthat; ennek jegyében a császár, aki eddig kisajátította a termék élvezetét, az arénák világának másik – szintén a *Gladiátor*ban is megidézett – topikus szereplőjének, egy nagymacskának válik áldozatává. Az amfiteátrumot betöltő tömeg, a televízióban a Pepsi-reklámot nézők és a footballstadionok, illetve különböző arénák közönsége közötti egyetlen kapcsolat az, hogy mindannyian a *termék* fogyasztói. Szerepük a termék szempontjából egyformán sokadlagos,



2. A 2004-es Pepsi-reklámmal párhuzamosan kiadott CD (*Dare for More*) borítója

mindössze annak fetisizálásának hatékonyabb végrehajtását és a fogyasztás által keltett emancipatorikus érzések látszatának erősítését elősegítendő vannak jelen. „Dare for more” – hangzik a reklám szlogenje, annak hamis ígéretét magában hordozva, hogy a fogyasztó bármikor kiléphet a kapitalizmus által rászabott szerepkörből.

A Paco Rabanne márka 2016-ban új parfümcsaládot vezetett be a piacra, külön-külön reklámot szentelve a női (3. kép) és a férfi illatnak (4. kép). Mindkettő az ókori világ képi ábrázolására törekszik, a sematikus és olcsónak ható, túlbujánzó díszletek között zajló jelenetek és az antik szépségideált fizikai megjelenésükkel illusztrálni próbáló szereplők azonban a reklámpár mindkét darabjában inkább parodisztikusan, mintsem lehangolóan bontakoznak ki. A kitűzött cél, a fogyasztók megszólítása mégsem marad beteljesületlen. Elsőként – a gladiátorküzdelem tematikáját ismét középpontba állítva – az *Invictus* névre keresztelt, férfi használatra szánt parfümhöz kapcsolódó reklámverziót elemezzük. Az *Invictus*<sup>24</sup> sajátos képi világú reklámja szabadabban értelmezi újra az arénák és gladiátorok világát, mint a fentebb taglalt Pepsi-tévé hirdetés. A reklám főszereplője egy félmeztelen, kidolgozott testű Invictus („legyőzhetetlen”) elnevezésű férfi, akiben az antikvitas férfierő-, test- és hős-ideája elevenedik meg. A fotósok és vakuk villanásai kíséretében színre lépő hős (akit Nick Youngquest, egykori profi rögbijátékos alakít) képi ábrázolása egyértelművé teszi, hogy ő a reklámban megalkotott világ



3. kép. A Paco Rabanne reklám férfi főszereplője, Invictus (Nick Youngquest)



4. kép. A Paco Rabanne reklám női főszereplője, Olympéa (Luma Grothe)

sztárja. A múlt antik atlétái/gladiátorai és korunk versenysportolói között feltételezett hasonlóság további bizonyítékeként szolgálhat az is, hogy a tömött aréna inkább emlékeztet egy futballstadionra, mint egy amfiteátrumra. A főhős lassú, színpadias bevonulása pedig arra emlékeztet, mint amikor a meccs előtt felsorakoznak a játékosok. A modern kor atlétájának és kurosának intésére bekapcsolódnak a reflektorok, csettintésére porrá zúzódnak szoborszerű ellenfelei. A kupáját diadalmasan vállán vivő, a tömeg imádatában fürdőző Invictust különböző termetű és nemű, „mitologikus” istenalakoknak tűnő karakterek veszik körül. A megsemmisült ellenfelet szoborszerűségükkel megidéző, lenge drapériát viselő földöntúli lények közül kettő botjából szikrák hullanak alá a diadalt aratott hősré. Ők minden bizonnyal az antagonistákat támogató isteneket hivatottak szimbolizálni, akiket az ókori képzelőerő nemcsak a halandóknál nagyobbak gondolt el, hanem olyanoknak is, akik magukat gyakran sűrű köddel rejtik el.<sup>25</sup> A reklám ezt a ködmotívumot igyekszik újrahasznosítani, az áhítat azonban elmarad, a titokzatosságnak még csak a látszata sem jön létre, mindössze giccses háttérrel válik a terméket szimbolizáló férfi megistenülésének. Ezt a folyamatot domborítja ki szándékosan a reklám ügyesen megválasztott kísérőzenéje, Kanye West „POWER” című dala is (vö. *I guess every superhero need his theme music* – „Szerintem minden szuperhősnek kell egy saját főcímdal”).<sup>26</sup> Ennek a slágernek a behozása ugyanakkor ügyes intermedialis utalás a szám videoklipjére is, amely szín-

tén az antikvitáshoz köthető vizuális elemekből építkezik, és hasonló koncepció bújkol meg mögötte. Így épül tovább ez a pseudo-ókori világ, azáltal, hogy a popkultúráis alkotások (film, videoklip, reklám) nem a valós vagy feltételezett antikvitásra utalnak vissza, hanem a kultúripar egyéb, ugyanezt a témát felhasználó termékeire, ennek az önreferens folyamatnak az eredménye az „eredeti”, „első” utalási réteg lassú kikopása. Az Invictus-reklámnak ez az antikvitásra emlékeztető toposzokat felvonultató, álomszerű világa a késő-kapitalista logika mentén építkezik: a reklám azt a látszatot kelti, hogy a termék birtoklása nélkülözhetetlen testi és szexuális vágyaink be- és kiteljesedéséhez. Ezt hivatott igazolni a zárójelenet is, amelyben a hőst az öltözőbe visszatérve testüket lenge fátyollal alig takaró gyönyörű nők sokasága fogadja. Invictus (aki valójában a termék fizikai megtestesítője) ezt látva kikacsint a nézőnek, miközben mosolya azt hirdeti: a segítségével mindez számmodra is könnyen elérhetővé válik.

Az utolsó példánk egy sokkal „hagyományosabb” gladiátor- és amfiteátrumtoposszal dolgozik.<sup>27</sup> Akárcsak a többi ilyen jellegű reklám, ez is egy reprodukció reprodukciója,<sup>28</sup> azonban a bevezetésben felvázolt késő kapitalista termelési mód és fogyasztói kultúra egy másik nagyon fontos aspektusát is szemlélteti. Ez a reklám is néhány kiragadott jellegzetesség ábrázolásán keresztül törekszik felismerhetővé tenni cselekményének helyszínét, egy antik, feltételezhetően római várost: oszlopcsarnokos épületek, templomok, a háttérben egy hatal-



mas amfiteátrum. A kamera egyre beljebb merészkedik a település falai közé, a televízió nézőjének eleinte csak sugalmazza, majd egyre nyomatékosabbá teszi azt a tényt, hogy ott nem a megszokott mederben zajlanak a dolgok. Az őrség és a katonák félszegen ásítognak, az amfiteátrum közönsége látványosan unatkozik, a császár és apparátusa türelmetlenül várakoznak, a gladiátorok az arénában pihengetnek és füttyörésznek, a vadállatok és emberek egymásra borulva szunyókálnak. Itt minden bizonnyal egy *munus*-nak kellene zajlania, de – akárcsak a Pepsi-reklámban – a szereplők nem tesznek eleget a nézői elvárásoknak. A reklám következő jelenete szerencsére magyarázattal szolgál a szokatlan viselkedésére. A látványosság arra vár, hogy valaki elindítsa. Jelen esetben ez a feladat arra a családra hárul, akik otthon, a tévé előtti kanapéra tömörülnek, hogy kezdetét vegye a mesterségesen késleltetett élmény befogadása. Az apuka a távirányítón megnyomja a „play” gombot, és azonnal kezdetét veszi a gladiátorok küzdelme: a császár az ujját mutogatva erőiesen felkiált latinul, a közönség tombol, gladiátorok és állatok küzdenek egymással. A reklámot a Sky, egy brit műsorszolgáltató és távközlési vállalat 2009-ben tűzte képernyőre; a „Movie waits for you” című – hasonló reklámokból álló sorozat – egyik darabja a vállalat új szolgáltatását népszerűsíti. Eszerint mostantól a szolgáltatás előfizetői kedvük szerint megállíthatják, előre-, illetve hátratekerhetik a tévéműsorokat és filmeket. A reklám készítői nem véletlenül nyúltak vissza a gladiátorviadatok világához ennek az új funkciónak a szemléltetésére, a történelmi eseményeket „feldolgozó”, népszerű blockbuster mozikat (gondoljunk például a „kardos-szandálos” filmekre)<sup>29</sup> juttattja a néző eszébe. Az intramedialis referencián (film a filmben) keresztül tulajdonképpen a kultúripar által termelt művészeti produktumok pillanatnyi megdermesztése fölötti látszólagos hatalom az, amit a szolgáltató kínál. Azonban arra természetesen nem történik utalás, hogy a folyamatos manuális megszakítás és újrakezdés a befogadás töredezetté válásához vezet. Megszakad a reklámgyártók által létrehozott narratív egység és – akárcsak jelen reklámban – a film egy kiragadott kontextus nélküli videoklip-pé redukálódik. Azáltal, hogy a kultúripar éppen az antikvitást merevíti ki, mintha azt sugallná, hogy az már passzív része csupán az euro-atlanti kultúrának, ami a befogadó, néző vagy fogyasztó tekintete nélkül már nem is létezik, csak rajta áll, hogy mozgásba hozza-e azt vagy sem. Az antikvitás – látszólag – a kapitalista reklámgyarmatosítás következtében a szolgáltatás és a fogyasztó kiszolgáltatottjává alacsonyodott le.

### „A Divine Secret”

A második kategóriába azokból a reklámokból gyűjtöttünk össze egy válogatást, amelyek valamilyen módon abból az antik elképzelésből erednek, hogy az istenek egy hegy csúcsán élnek, ahol folyamatosan csak szórakoznak, lakomáznak és nektár kortyolgatnak egymás társaságát élvezve. A felhőkben rejtőző isteni lakhely fantáziaképe már a homérosi eposzok óta az európai irodalmi és képzőművészeti hagyomány részét képezi („Tárult most önként, csikorogva az ég kapusarka, / melyre ügyelnek az égi, olümposzi örök, a Hórák / hogy sűrű ködfelhőjét nyissák s újra becsukják [...] sokszakadéku Olümposznak legfőbb tetejében”; *Ilias* V. 749–75, ford. Devecseri

Gábor). Elég csak Raffaello híres freskójára a Villa Farnesinában (Loggia di Psyché, 1517–1518) vagy Nicolas-André Monsiau metszetére (*Les douze Olympiens*) gondolnunk. Természetesen a kortárs reklámpar sem engedhette meg magának a toposz és ikonográfia felhasználásának nélkülözését.

A Ferrero Rocher már 2005 óta dolgozik az antikvitás egyes jellemző jegeit termékeinek népszerűsítése céljából felhasználó reklámokkal, amelyek közül az eddig tárgyalt reklámokat figyelembe véve a következő tűnik relevánsnak.<sup>30</sup> A *Food of the Gods* című, 2005-ös tévéreklám egy tipikusnak mondható „olymposi” táj nagytotáljával kezd: felhőkbe burkolózott hegycsúcsok, antik oszlopos épületek, arany és csillogás.<sup>31</sup> A különféle klasszikus attribútumai révén egymástól avatatlan szem számára is megkülönböztethető istenek éppen egy nagyszabású partit tartanak, amelynek sikerességéről nemcsak a kedélyesen társalgók vagy az autentikus, kicsit keleties hangulatot idéző zenére táncolók látványa árulkodik, hanem az a tény is, hogy a résztvevők számára látszólag korlátlan mennyiségű Ferrero Rocher áll rendelkezésre. Az esemény nyugalmat azonban megzavarja egy ijas istennő (talán Artemis) kilőtt nyílvevője, amely lerombolja az édességből épített piramist, annak alkotóelemei pedig szétszóródnak az ünneplő istenek között. A Zeust is azonnal elbűvölő termék azonban az egyik isten ügyetlenkedésének következményeként aláhull a földre, és egy felső-középosztálybeli baráti társaság összejövételén landol. A halandók természetesen először rácsodálkoznak a váratlan ajándékra, majd elkezdnek nagy élvezettel fogyasztani a mennyből érkezett édességből.<sup>32</sup> A reklám egyfajta aitiológiként szolgál a márkának. Nem egyszerűen csak párhuzamot von az olasz csokoládégolyó és az istenek eledelének tartott *ambrosia* között, hanem egyben felidézi a Prométheusz-mítoszt is. A „divine secret” – ahogy a reklám nevezi a terméket – lehullása az emberek világába az istenek akarata ellenére következett be. Ezáltal az emberiség (tehát a fogyasztó) egy olyan exkluzív finomsághoz jut hozzá, amelynek élvezete korábban csak az istenek kiváltsága volt (vö. a korábbi Pepsi-reklámmal).

Hasonló, sőt még absztraktabb és eklektikusabb képi világgal dolgozik a korábban már elemzett Paco Rabanne parfüm-márka női fogyasztókat megcélzó, *Olympéa* névre keresztelt termékének reklámja (lásd a 3. képet).<sup>33</sup> A helyszín újfent egy sziklákra épült, a felhőkből előtörő, antik stílusjegyeket felvonultató város (sőt inkább már *akropolis*). Ebben az álomszerű, fekete-fehér-szürke világban különböző méretű, ókori görög és modern megjelenésű unatkozó, alsónadrágot viselő férfi modelleket látni mindenütt. Az általuk uralt kép eseménytelenységét egy szárnyas sportkocsi és az abból kiszálló gyönyörű, Aphroditére emlékeztető nő megérkezése töri meg. A jövővény arany ékszereket és koszorút visel, ruhája szabados és lenge, leginkább egy újraértelmezett tunikára hasonlít. A nőből olyan magabiztosság és erő sugárzik, hogy a Zeusz idéző, a hatalmas rádió mellett fekvő figura is meghökken a látványán, akárcsak azok a szobrok, amelyek – mint a Pygmalion-történetben – életre kelnek, hogy utána fordulhassanak. Egy rendkívül hosszú lépcső aljára érve Olympéának elég csak tapsolnia egyet, és máris mindenki figyelme rá irányul. Felvillan az Invictus-reklámból ismert maszkulin főszereplő is, ahogyan egy *sella curulis*-re hajazó széken ül, mellette a saját reklámjában megszerzett trófeája. A többiekhez hasonlóan őt is magával ragadja a nő szépsége. Olympéa nem vesz tudomást Invictusról,

hanem inkább önelégült mosollyal az ajkán belép egy medencébe. A kamera hátulnézetből rögzíti a pillanatot, amikor még ruháját magán viselve egy másodpercre kitekint a reklám nézőjére. Élise Pampanay értelmezése szerint itt a fürdés közben rajta kapott Artemis isteni ereje elevenedik meg, aki a rá leselkedő vadászt, Aktaiónt büntetésből szarvassá változtatta. Ezt az állítást egy, a reklámfilm rendezőjétől, Alexandre Courtès-tól származó idézettel is megerősít: „Az volt a kérdés, hogy felidézzük ezt a szinte isteni hatalom fogalmát. Amit a férfi izmaival idézünk fel, azt itt a szemek tekintete teszi. A jelenet sokkal intimebb, a fürdő felváltotta a stadiont. De valójában egy hódító, sikeres nő az, akiről szó van.”<sup>34</sup> S valóban, a reklám annak férfi párjához hasonló véget ér, pusztán felcserélődnek a szerepek: ezúttal Olympéa lep meg két izmos férfit zuhanyozás közben, akik zavarukban megpróbálják eltakarni ágyékukat. A reklám végén Olympéa pontosan olyan buja mosollyal köszön el a nézőktől, mint Invictus. Perspektívaváltás történik, az igéző női tekintet középpontba állítása annak a kimondatlan ígéretnek a megerősítése, hogy a termék használata révén a nő még csábítóbbá válhat, ezzel előnyhöz jutva a férfiak megszerzéséért folyó örök küzdelemben. Invictus szakmai sikert, népszerűséget és hódításokat is bezsebel, míg Olympéa csak a férfiak csodálatát. Annak ellenére, hogy a reklám azt sugallja, hogy erős és független, aki bármit megkaphat és elérhet, mégis a hagyományos nemi szerepének megfelelően mindössze ennyi jut neki. A tanulmány során bemutatott reklámokban mindössze a Pepsi *gladiatrix* sztárjai azok, akik erősen túlszexualizált megjelenésük ellenére mégis ki tudnak lépni ebből a skatulyából és az általában túlhangsúlyozott női rivalizáláson egyszerűen túllépve a római nép (vagy még inkább a fogyasztó) érdekeit előtérbe helyezni.

A tanulmány utolsó elemzendő alkotásaként a Danone sokak által ismert reklámja következik: a Danone Magyarország OIKOS termékcsaládja a 2010-es évek első felében került a magyar piacra. Az új márka népszerűsítésére a cég egy magyar gyártású, megjelenése óta a hazai tévé nézők ezrei által megismert reklámot hozott létre. Mivel a termék a görög joghurt, ezért a reklám készítői azzal a bizonyítással még saját megítélésük szerint sem túl frappáns ötlettel álltak elő, hogy a görög joghurt és a görög nép részleges névazonossága elegendő alapja lesz

majd a kreatív koncepciónak. A reklám-sorozatból a „Szókirakó” című videót választottuk ki, amely a hivatalos Danone OIKOS YouTube csatornán olvasható ismertetőben a következőket vetíti előre:

Íme, annak igaz története, hogy hogyan nevezte át Zeusz kedvenc krémm joghurtját. Zeusz partnere a játékban Pallasz Athéné, a tudás és az igazságos háború görög istennője.<sup>35</sup>

A reklám bővelkedik az „olymposi” kategóriára jellemző, már korábban felvázolt ismertetőjegyekben: a nyitóképen stilizált (a krémm joghurt textúráját megidéző) felhők között láthatóvá válik egy kapu, amelyen át a néző egy olyan varázslatos helyre érkezik, amely nemcsak az Olympos, hanem a keresztény Mennysország néhány ismertetőjegyét is magán viseli. A nézőnek, aki éppen a megfelelő pillanatban csatlakozott, nem pusztán azért van hatalmas szerencséje, mert benézhet ennek a csodálatos, földöntúli világnak az ajtaján, hanem mert egy elképesztő jelentőségű eseménynek, az Oikos termékcsalád megszületésének is a tanúja lehet. Az aitiológia a következőképpen zajlik le: Zeus és Pallas Athéné szókirakóst játszanak, melynek során a vesztesre álló főisten csaláshoz folyamodik annak érdekében, hogy egy nem létező szót (a reklám készítői elsiklanak afelett, hogy az ógörögben bizony létezik ez a szó) a pontszerzés érdekében mégis valódikként fogadtathasson el. A „mindentudó” Athéné ennek láttán haragra gerjed, és korholni kezdi ellenfelét. Zeus ezért önmaga utólagos igazolásának érdekében villámmal megteremti a látszólag üres fogalom mögött lévő tartalmat (a terméket). Athéné belekóstol az újdonságba, amitől azonnal megnyugszik és „Istenem, istenem” kijelentéssel értékeli annak „isteni” minőségét.

A reklám hasonló elemekkel és koncepcióval operál, mint a korábban bemutatott Ferrero Rocher-videó: párhuzamot von az istenek eledele, a nektár/ambrózia és a termék között. Tanulmányunk szempontjából a reklámnak az a jelene is érdekes, amelyben a nézők pár pillanat erejéig láthatják a játéktábláján már kirakott szavakat: „oikos, krémmesség, olympos, görög” (5. kép). A négy szóból kettő konkrétan magára a termékre vonatkozik, míg a másik kettő eredetének és teremtésének kontextusára. Jól látható az az asszociációs lánc, amelyen keresztül a termék magát az antikvitáshoz köti.

A reklámnak ez a jelene jól szemlélteti azt, ahogyan a kultúripar tekint az ókorra (és a történelemre általában). Bizonyos létező fogalmakat behoz, megteremtve ezzel az autentikusság látszatát, míg másokat önkényesen létrehoz, hogy céljainak eleget tegyen. Olyan egyszerűséggel szedi darabokra és válogatja át az antikvitást, mint a gyerekek a Playmobil játékkészletet. Ahogy John Berger találoan kifejti: „A reklámnak a maga előnyére kell fordítania az átlagos befogadó-vásárló hagyományos műveltségét. Amit történelemből mitológiából, költészetéből tanult az iskolában, felhasználható az elbűvölés legyártásában.”<sup>36</sup>

Az elemzett reklámok alapján az a következtetés vonható le, hogy a reklám-



5. kép. A Danone Oikos „szókirakós” reklámjának egyik ikonikus jelene

ipar előszeretettel használja fel az antikvitás közönséget szórakoztató szenzációit (mint a gladiátorjátékok), és szakrális tereit, mitológiai elemeit termékek vagy szolgáltatások népszerűsítésére. Az első kategóriában szereplő reklámokban alkalmazott képek rendkívül alkalmasak arra, hogy a néző számára egyértelműen kifejezzék, hogy a termék nyújtotta élmény, amihez most bármikor egyszerűen hozzájuthat, olyan eredeti és egyedülálló, amihez foghatót csak a letűnt történelmi korok emberei tapasztalhattak. Ennek kommunikálására nemcsak magát az antikvi-

tást, hanem az azt úgyszintén nagy szeretettel használó filmipart és tömegkultúrát is felhasználja. Míg a második kategória példái inkább annak üzenetét hordozzák, hogy amit a szolgáltató nyújt, az annyira egyedi és különleges, mintha egyenesen a természetfeletti, kézzelfoghatatlan és megismerhetetlen világ egy szeletét tenné elérhetővé a fogyasztó számára. Így, történelmi kontextusból kiragadva az antikvitás toposzai jól körülhatárolt, egyszerűen érthető kifejezőeszközök lesznek, amelyek képzettársítások formáját öltve már nem mutatnak túl önmaguknál.

## Jegyzetek

- 1 „Playmobil Római Birodalom TV-reklám”, 2009. 10. 5.; <https://www.youtube.com/watch?v=OUd-3PwW5tE>
- 2 Benjamin 1969, 301–334.
- 3 Benjamin 1969, 305.
- 4 Benjamin 1969, 306.
- 5 Benjamin 1969, 307.
- 6 Adorno–Horkheimer 2020, 157.
- 7 Adorno–Horkheimer 2020, 169.
- 8 Adorno–Horkheimer 2020, 171.
- 9 Adorno–Horkheimer 2020, 191.
- 10 Adorno–Horkheimer 2020, 200–201.
- 11 Adorno–Horkheimer 2020, 206.
- 12 „Ha a víz mesélni tudna – A Theodora ásványvíz 2020-as reklámfilmje”; <https://youtu.be/p22hCmpQvPk>
- 13 Proust 1983, 57–58.
- 14 Vö. az *advertisement* angol kifejezés latin gyökerével, az *adverto* igével.
- 15 „Ha totalitásban tekintjük, a spektakulum egyszerre az uralkodó termelési mód eredménye és terve. Nem a való világ függeléke, nem ráaggatott díszítés, hanem a valós társadalom irrealizmusának gyökere. Valamennyi különös megjelenési formájában – mint hír vagy propaganda, mint reklám, vagy mint közvetlen szabaddós fogyasztás – a spektakulum a társadalmilag domináns életmód mintáját adja.” Debord 1992, 2.
- 16 Williamson 1984, 167–179. Vö. az értéktöbblet és élvezettöbblet közötti kapcsolatról Žižek 2011, 37–67.
- 17 Williamson 1984, 152–166; Berger 1972, 129–134.
- 18 A kérdéshez lásd Dobos Barna és Gy. Molnár Kadosa írását ebben a számban.
- 19 A témához lásd a *Thersites* folyóirat 2017-ben megjelent 6. számának több tanulmányát is, különösen Morcillo 2017, xiii–xvi.
- 20 Például az ókori képzőművészet középkori recepciójához lásd Panofsky 1984, 294–307. A témához áttekintést ad Schein 2008, 75–85.
- 21 „Pepsi Commercial: We Will Rock You”, 2004; <https://www.youtube.com/watch?v=GNURcScKzVs>
- 22 McCullough 2008, 197–209.
- 23 A gladiátorok megítélésére és szerepére az ókori Rómában lásd Barton 1989, 1–36. Vö. Bièvre-Perrin 2015.
- 24 „Invictus – Paco Rabanne”, 2016. 3. 8.; <https://youtu.be/Q4sIMP5-7Atc>
- 25 A görög istenek megjelenítéséhez az antik képzőművészetben lásd Hedreen 2021, 1–23. Vö. Pampanay 2018.
- 26 Kanye West 2010. „POWER”: *My Beautiful Dark Twisted Fantasy*, Roc-A-Fella Records.
- 27 „Sky advertisement: Gladiator”, 2009. 4. 16.; <https://youtu.be/920afbbZLC8>
- 28 Vö. az Orangina üdítőmárka 2015-ös, „Shake the World” című reklámjával, ami vitathatatlanul a 2004-es Pepsi reklámját másolja; <https://www.youtube.com/watch?v=aq5mGW7FDBE>
- 29 Diak 2018, 4–19.
- 30 A teljes listához lásd Pampanay 2015.
- 31 „Ferrero Rocher ‘Food of the Gods’ TV Commercial”, 2010. 5. 6.; [https://youtu.be/zcz\\_gVaEy-s](https://youtu.be/zcz_gVaEy-s)
- 32 Az égből aláhullott „isten” tárgy nem volt ismeretlen a görög–római mondákban sem. Így hullott alá a Palladion, Athéné kultuszszobra, amely Tróját védelmezte, és Odysseus Diomédésszel együtt ellopta (Ov. *Fast.* VI. 419–460; Serv. *in Aen.* II. 162–179; Sil. *Pun.* XIII. 36–70); egyik másik történetvariáns szerint Aeneas kimentette Trójából, és magával vitte (Dion. Hal. I. 68–69). Az égi tárgyak között felidézhetjük a Numa idején hullott *clipeus* is, amelyről azonnal másolatot csináltatott a király (Dion. Hal. II. 71; Ov. *Fast.* III. 361–392; Plut. *Numa* 13). Hasonló motívum található a zsidó–keresztény mondákban is: a pusztai vándorlás során Isten mannát és fűrjetket küldött az éhező népnek (2Móz 16,1–35; 4Móz 11,5–9; Zsol 78,25–29 és 105,29–41).
- 33 „Olympéa, The Feminine Fragrance | PACO RABANNE”, 2018. 11. 12.; <https://youtu.be/FJowlpIkfk>
- 34 Pampanay 2018a.
- 35 „Danone Oikos Görög Krémjoghurt – Szókirakó”, 2015. 12. 31.; <https://youtu.be/XsjKe7CiT3c>
- 36 Berger 1972, 140: „Publicity needs to turn to its own advantage the traditional education of the average spectator-buyer. What he has learnt at school of history, mythology, poetry can be used in the manufacturing of glamour.”

## Bibliográfia

- Adorno, T. – Horkheimer, M. 2020. *A felvilágosodás dialektikája*. Budapest.
- Barton, C. A. 1989. „The Scandal of the Arena”: *Representations* 27, 1–36.
- Benjamin, W. 1969. „A műalkotás a technikai reprodukálhatóság korában”: uő: *Kommentár és prófécia*. Budapest, 301–334. Újabb fordítása (2003): K. Andrea – M. József ([http://aura.c3.hu/walter\\_benjamin.html](http://aura.c3.hu/walter_benjamin.html))
- Berger, J. 1972. *Way of Seeing*. London.
- Debord, G. 1992. *A Spektakulum társadalma*. Paris.
- Diak, N. 2018. „Introduction”: uő (szerk.): *The New Peplum. Essays on Sword and Sandal Films and Television Programs Since the 1990s*. Jefferson, 4–19.
- Bièvre-Perrin, F. „Britney Spears, Beyoncé, Pink et Enrique Iglesias – We Will Rock You (Pepsi)”: uő (szerk.): *Antiquipop*; <https://antiquipop.hypotheses.org/83>

- Hedreen, G. 2021. „On the Magnitude of the Gods in Materialist Theology and Greek Art”: *The Journal of Hellenic Studies* 1–23.
- McCullough, A. 2008. „Female Gladiators in Imperial Rome. Literary Context and Historical Fact”: *The Classical World* 101/2, 197–209.
- Morcillo, G. M. 2017. „Advertising Antiquity. Introduction”: *Thersites* 6, i–xxvi.
- Pampanay, É. 2015. „Un cadeau de l’Olympe – Ferrero Rocher”: F. Bièvre-Perrin (szerk.): *Antiquipop*; <https://antiquipop.hypotheses.org/518>
- Pampanay, É. 2018. „Invictus/Olympea: When Paco Rabanne’s Advertisements Have a Whiff of Antiquity (1/2)”: F. Bièvre-Perrin (szerk.): *Antiquipop*; <https://antiquipop.hypotheses.org/eng/1015eng>
- Pampanay, É. 2018a. „Invictus/Olympea: When Paco Rabanne’s Advertisements Have a Whiff of Antiquity (2/2)”: F. Bièvre-Perrin (szerk.): *Antiquipop*; <https://antiquipop.hypotheses.org/eng/1018eng>
- Panofsky, E. 1984. *A jelentés a vizuális művészetekben*. Budapest.
- Schein, S. L. 2008. „‘Our Debt to Greece and Rome’. Canon, Class and Ideology”: L. Hardwick – C. Stray (szerk.): *A Companion to Classical Receptions*. Oxford, 75–85.
- Williamson, J. 1983. *Decoding Advertisements. Ideology and Meaning in Advertising*. London – New York.
- Žižek, S. 2011. *A törékeny abszolútum. Avagy: Miért érdemes harcolni a keresztény örökségért?* Budapest.



Földváry Kinga (1974) a PPKE Angol-Amerikai Intézetének oktatója, fő kutatási területe Shakespeare és a reneszánsz irodalom, a kortárs brit irodalom, valamint az angolszász vizuális és populáris kultúra. Shakespeare-drámák filmadaptációiról szóló monográfiája *Cowboy Hamlets and Zombie Romeos: Shakespeare in Genre Film* címen 2020-ban jelent meg a Manchester University Press gondozásában.

## „Szerelemről szólj, múzsa...” Madeline Miller populáris eposzadaptációi

Földváry Kinga

Miért pont haragot zengjen a múzsa? És ki mondta, hogy csak férfiú lehet eposzi hős? Bár Homéros proposíciói így fogalmaznak, a kortárs populáris kultúra már szemlátomást nem tartja kötelező érvényűnek ezeket a hangsúlyokat, amikor az eposzok cselekményét akár film, akár televíziós sorozat, képregény vagy ifjúsági regény formájában újra elmeséli. A forrásművek és az általuk inspirált új műalkotások kapcsolata, az adaptált történetek, szövegek, jellemek utóélete és értékelése természetesen összetett probléma, hiszen szélsőséges értelmezésben az ókori irodalom nagy részét tekinthetnénk mítoszok és történelmi események adaptációinak, márpedig ha az adaptáció mint származtatott mű értéktelenebb, az eredetihez képest másodlagos alkotás, akkor mi marad kulturális örökségünkben? De akár autentikus homérosi származéknak, akár értéktelen utánzatnak tartjuk őket, az ókori eposzok által inspirált művek népszerűsége vitathatatlan. Hiszen ahhoz, hogy egy történet kereskedelmi vagy esztétikai értelemben sikeres legyen, nem feltétlenül kell újnak lennie – a hollywoodi filmek forgatókönyveit elnézve, de a tömegtermelést megcélzó populáris irodalmat vizsgálva is láthatjuk, hogy az adaptált szövegek üzleti szempontból a legjobb befektetésnek számítanak: ami több ezer éven át bevált, ma is jó eséllyel sikertörténet lehet. A hősök és kalandjaik tehát adottak, de visszatérő sikerük (vagy kudarcuk) titkát pontosan azokban az új hangsúlyokban, a folyamatosan a kortárs közízlés és populáris kultúra kontextusához igazított keretekben találjuk meg, amelyek egy-egy adott korhoz kötik a régóta ismert történetek újra elbeszélte változatait.

Tanulmányomban egy kortárs amerikai szerző, Madeline Miller két magyarul is megjelent regénye, az *Akhilleusz dala* (*The Song of Achilles*, 2012, magyar kiadás: 2014) és a *Kirké* (*Circe*, 2018, magyar kiadás: 2019) segítségével vizsgálom ezeket a tendenciákat, arra keresve a választ, hogy milyen módon – esetleg milyen áron – juthatnak az ókori eposzok alapján írt történetek a huszonegyedik században a bestseller-listák élére.

### Új témák, új szerepek

Érdekes módon a kortárs adaptáció nem azt kívánja meg elsősorban, hogy az adaptáló szerző saját korának anyagi valóságához igazítsa a történet részleteit, hanem sokkal inkább a kortárs közönség számára jól ismert és így egyér-



1. kép. Philippe-Auguste Hennequin: *Achilleus és Patroklos* (1784/1789, tollrajz), National Gallery of Art, Joseph F. McCrindle Collection (forrás: Wikimedia)

telmüen dekódolható műfaji és formai jegyek ügyes ötvözését igényli, valamint azt a pszichológiai realizmust, ami lehetővé teszi, hogy a mai olvasó azonosulni tudjon az ókori hős érzéseivel, félelmeivel, vágyaival. Minél szélesebb olvasótábort céloz meg egy mű, várhatóan annál univerzálisabb érzelme- ket próbál középpontba helyezni – márpedig a legősibb és leg- inkább örökérvényű téma egyszersmind a legelcsépeltbb is, amit már ezerszer és ezerféleképpen elmeséltek, mégis képes megindítani a befogadót ezeregyedszer is. Nem más ez, mint a szerelem, az a minden racionalitásnak ellentmondó érzelem, ami hétköznapi kisembert és szuperhőst egyaránt igájába hajt. De mivel a szerelmes férfi alakját a gyengeséggel azonosítja a patriarchális társadalom, a szerelemről való őszinte beszéd ha- gyományosan a nők privilégiuma, hiszen az erős férfi képéhez nem illik az érzelmek világa.

Mint a későbbiekben látni fogjuk, a huszonegyedik század- ra a női – nők által írt vagy női olvasótáborra megcélzó – iro- dalom sok sztereotípiát megőrzött a fentiek közül, elsősorban az érzelmekről való beszéd nőies voltát, de a nemi szerepek ábrázolásában mégis jelentős változásokat figyelhetünk meg. Ezek közül talán a legfontosabb, hogy a nők már nem csupán a férfiak kalandjainak dekoratív elemei, marginális biodiszkritei, esetleg tárgyiasított eszközei vagy áldozatai, hanem saját sze- mélyiséggel, akaratával és főként hanggal rendelkező, hús-vér alakok. Szép Heléna már nem csupán egy „arc, amelyért vízre szállt / Ezer hajó, s amelyért / Ilion égbe nyúló bátyjai föl- dig égtek”<sup>1</sup> – az ókori világ legszebb asszonya többi nőtársával együtt szót követel magának, és erre leginkább a kortárs popu- láris kultúrában kap lehetőséget.

A fentiek alapján már nem meglepő, hogy ha megvizsgál- juk az elmúlt két évtized legnépszerűbb angolszász regényeit, melyeket az ókori eposzok inspiráltak, akkor nem csupán ha- ragról és férfiakról szóló történeteket találunk, hanem sokkal inkább a szerelem minden alakváltozatáról, szenvedésről és szenvedélyről szóló regényeket, melyek főszerepében leg- többször nők állnak. A nők előtérbe kerülésében természetesen felismerhetjük a feminista kritika eredményeit is, de a legtöbb kortárs regény nem a militáns feminizmus hangján szól, hanem a széles olvasóközönség és még inkább a könyvkiadás igényei- hez igazított, olvasmányos és könnyen befogadható formában. Mint a későbbiekben is látni fogjuk, a népszerűség érdekében tett lépések esetenként pontosan a feminizmus társadalmi vív- mányai ellen hatnak, és a nőkről, nőknek, nők által elbeszél- t történetek egy része végeredményben megerősíti azt a konzer- vatív társadalmi berendezkedést, ami ellen szerzőjük látszólag sikra szállt.

A kortárs – jellemzően női szerzők által alkotott – művek egy része már címében is explicit módon kifejezi szándékát, hogy hangot adjon mindazoknak, akiket eddig a történelem és a hagyomány némaságra ítélt. Az új évezred terméséből a tel- jesség igénye nélkül említést érdemel Elizabeth Cook *Achilles* (2001) című regénye, mely az *Ilias* mellékszereplőinek, köztük nőknek is nagyobb szerepet adva, intim érzékenységgel mesél a legkiválóbb görögökről. Már címében is reflektál a korábban háttérbe szorított nőalakokra Margaret Atwood *Pénélopeiája* (*The Penelopiad*, 2005, magyar kiadás: 2007), mely Odysseus Ithakában várakozó feleségének nézőpontjából kommentálja az eposzok történetét; Margaret George *Helen of Troy* (2006) című műve gyermekkorától követi a trójai Helené sorsát; Pat

Barker *The Silence of the Girls* (2018) című regénye Briséis hangján meséli el az *Ilias* történetét, a regény közelmúltban megjelent folytatása pedig a némaságra ítélt lányok után az asszonyokat emeli címszereplővé: a *The Women of Troy* (2021) a legyőzött és zsákmányul ejtett trójai nők sorsát követi Tró- ja pusztulása után; Natalie Haynes regénye, *A Thousand Ships* (2019) pedig címe ellenére szintén nem az ezer hajóval Trója falaihoz érkező akháj hősökkel, hanem a történethez közvetve vagy közvetlenül kapcsolódó, halandó és halhatatlan nők sor- sával foglalkozik. (A magyar irodalomban is találunk hasonló szándékkal íródott szövegeket: Márai Sándor *Béke Ithakában* című regénye Pénélopé és Odysseus két fia nézőpontjából me- séli el a hős történetének folytatását, Szabó Magda pedig *A pil- lanatban* Vergilius *Aeneis*-ét írja újra Aeneas felesége, Creusa hangján.<sup>2</sup>) Ebbe a sorba illeszkedik Madeline Miller két regé- nye, az *Akhilleusz dala* (2012) és a *Kirké* (2018) is, melyek a kritikusokat ugyan megosztották, de az eladott példányszámok és lelkes rajongói kommentek alapján hatalmas közönségi- kert arattak, amiről a számos irodalmi díj mellett a *New York Times* bestseller-listáján elért előkelő helyezések is tanúsko- dik. (A 2021. december 19-i adatok alapján az *Akhilleusz dala* 59, a *Kirké* pedig már 70 hetet töltött a listán, és mindegyik volt listavezető is).<sup>3</sup>

### Mikor lesz populáris téma az ókor?

Tisztában vagyok vele, hogy a fenti lista egy részét erős túl- zással (sem) lehet a popkultúra tárgykörébe sorolni, és az is egyértelmű, hogy forrásukhoz való viszonyuk, nyelvezetük és stílusuk is eltérő, a felsorolt regények nem is teljesen azonos célközönséghez szólnak. Pat Barker Booker-díjas brit író- nő lírai hangvételű regényei a posztmodern irodalom számos jegyét magukon viselik, hasonlóan Barker korábbi műveivel, például az első világháború alatt játszódó *Felépülés*-trilógiához. Cook regényét egyes olvasók prózavershez hasonlítják költői nyel- ve miatt, a kanadai Atwood *Pénélopeiája* pedig a feminizmus szócsövének is tekinthető, de szórakoztató és közvetlen hang- ja ellenére egyszerre játszik a görög drámákból ismert kórus funkciójával is, amikor emléket állít annak a tizenkét szolgál- lónak, akiket Odysseus és Télemachos felakasztott büntetésül, mivel a kérőkkel háltak. Atwood rövid regénye a verses és prózai formák keveredése, valamint a kevésbé ismert szerep- lők miatt nyilvánvalóan kevésbé simul be a tömegirodalomba, mint a hagyományos történetmesélés eszközeivel operáló Mil- ler és Haynes olvasmányos, de irodalmi-esztétikai szempont- ból nem radikálisan újszerű művei. A *Penelopeia* egyébként a Canongate kiadó *Myths* (Mítoszok) című sorozatában jelent meg, Jeanette Winterson, A. S. Byatt, David Grossman, Philip Pullman és más, elsősorban nem populáris alkotóként kateg- orizált szerzők műveinek társaságában, tehát Atwood regényét már a kiadói környezet is a magaskultúra felé pozicionálja.

Felmerülhet a kérdés, hogy egyáltalán tekinthetünk-e popu- láris műnek olyan irodalmi alkotásokat, melyek a kanonizált klasszikus irodalom ismeretére építenek, ezáltal pedig egyfaj- ta elitista értelemben vett általános műveltséget feltételeznek. Szerencsére a klasszikus (akár ókori, akár későbbi korokban íródott) művekkel kapcsolatos kritikai álláspont jelentősen megváltozott az elmúlt évtizedekben, és a kultúratudomány ma

már egyre inkább fel- és elismeri, hogy Homéros, Shakespeare és más kanonizált szerzők nem valamiféle válogatott közönségnek írták műveiket, hanem a társadalom legszélesebb rétegei számára is elérhető és befogadható módon alkottak. Erre utal Madeline Miller is a *The Guardian* hasábjain, ahol azt hangsúlyozza, hogy a homérosi költemények mindenkinek szóltak és szólnak, hiszen az emberi élet teljességéről, a szerelem, a háború, a veszteség univerzális élményeiről máig is érvényes meglátásaik háromezer év után is frissek maradtak – Miller szerzői szándéka pedig nyíltan és tudatosan ennek az univerzális élménynek a mai olvasóval történő megosztása.<sup>4</sup>

Bár a populáris és magaskultúra pontos meghatározása és a két terület elkülönítése szinte lehetetlen feladat, még akkor is, ha vizsgálatunkat az irodalomra szűkítjük, az egyes formák és műfajok mégis bizonyos hagyományokba illeszkednek, felidéznek sztereotípiákat, olvasói elvárásokat ébresztenek. Az irodalom végtelen számú műfaja és formája közül a legváltozatosabb és ezáltal tömegfogyasztásra leginkább alkalmas műfaj pedig évszázadok óta minden kétséget kizáróan a regény – ez természetesen nem jelenti azt, hogy a regény önmagában populáris műfaj volna, de azt igen, hogy a hagyományos történetmesélésnek ma a regény az egyik leg rugalmasabb és legközérthetőbb írott formája, mely számos műfajával lényegében bármilyen olvasói réteghez el tud jutni.

Az ókori történeteken, mítoszokon vagy irodalmi forrásokon alapuló regény egyébként nem számít újdonságnak; Jon Solomon összefoglalója szerint az első ilyen jellegű mű, ami a klasszikus műveltséghez tartozó témát a populáris formával ötvözte, Edward Bulwer-Lytton *The Last Days of Pompeii* című, 1834-ben megjelent regénye volt, mely gyorsan népszerűvé tette az ókori történelmi regény műfaját is.<sup>5</sup> A történelmi regény, mely Jerome de Groot szerint például az elmúlt harminc év brit irodalmának legnagyobb hatása és leginkább időtálló műfaja,<sup>6</sup> fontos részt vállal a kulturális emlékezet fenntartásából és továbbadásából is. De a történelmi téma gyakran csak a cselekmény hátterét szolgáltatja, és különösen az alacsonyabb presztízsű ponyvairodalom szinte minden műfajában központi szerepet kap a romantikus cselekményszál, hiszen a szerelmi téma népszerűsége a populáris szerzők és olvasók körében is rendületlen.<sup>7</sup> A történelmi románcot pedig egyenesen a romantikus regény legnagyobb súlyú műfajának tekinti Lisa Fletcher, aki monográfiájában hangsúlyozza, hogy a romantikus történelmi regény hagyományosan heteroszexuális szerelmi kapcsolat köré épül, és a populáris irodalom népszerű műfajaként ezek a regények nem csupán képviselik, hanem fenn is tartják azokat a társadalmi normákat, melyek évszázadok óta a nyugati társadalmak alapját képezik<sup>8</sup> – erre kiváló példa lesz egyébként Miller mindkét regénye. A valódi újdonság vagy műfaji fordulat a huszonegyedik századhoz köthető, amikor a regényekben a nők látványosan átvesszik a domináns szerepet,



2. kép. Jacques-Louis David: *Patroklos* (1780, olajfestmény), Musée Thomas Henry (forrás: Wikimedia)

mint ez a fent felsorolt, az ókori kultúrából táplálkozó populáris művekben is megfigyelhető.

Ha csupán a kortárs műveket és az alkotók által kinyilatkoztatott szerzői szándékot nézzük, valóban azt láthatjuk, hogy a huszonegyedik század nőírói végre igazságot tesznek az évezredek óta elhallgatott és elnyomott szereplők szenvedéseiért. Pedig ha visszatekintünk az ókori irodalomra, a kép ennél jóval árnyaltabb. Bár a homérosi eposzok hagyományosan férfias témáról szóló költemények – az *Ilias* a trójai háborúról és Achilles haragjáról, az *Odysseia* pedig Odysseus bolyongásairól szól –, az is nyilvánvaló, hogy már ezek sem nélkülözik a női szereplőket, és még a felszínebb, futó utalásokból is sokat megtudhatunk a korabeli nők sorsáról, nem beszélve arról, hogy hány esetben kerülnek éppen a nők sorsfordító helyzetekbe. Homérosnál a nők és gyermekek szenvedése ad tragikus színezetet a műveknek, bár a nők és gyermekek alapvetően tárgyiasított alakok – rabszolgaként ők képezik a zsákmány jelentős részét, és a férfias küzdelmek célját és eredményét is rajtuk mérhetjük le. Mégsem kizárólag áldozatként vagy adásvételre alkalmas csereeszközként jelennek meg, hanem tevékeny ágensként is láthatjuk őket, elég, ha csak Helenére, Thetisre vagy Athénére gondolunk.<sup>9</sup> Az *Odysseia* értékelésekor pedig rendszeresen az is elhangzik, hogy a háborús – férfias – *Iliasszal* ellentétben a „férfiuról” szóló eposzban tulajdonképpen a nők dominálnak. Nausikaa, Kirké, Kalypsó, Pénélopé, de természetesen Pallas Athéné szerepe is meghatározó a cselekmény alakulásában. A görög-római irodalomban több mű pedig egyenesen központi témájává emelte a nőket: a Hésiodosznak tulajdonított *Asszonykatalógus* is számos fontos nőt sorol fel, bár a fennmaradt töredékek tanúsága szerint ők inkább házasságuk révén szolgáltak rá a hírnévre, pontosabban azért, hogy istenektől fogantak gyermeket. Ovidius *Hősnők levelei* címen ismert szerelmi elégiái pedig mitológiai hősnők szeretőjükhöz vagy férjükhöz írt leveleit tartalmazzák, leginkább a férfiak kegyetlen bánásmódját panaszolva. De ugyan-



3. kép. Gavin Hamilton: *Achilleus Patroklos halálát siratja* (1760–63, olajfestmény),  
National Galleries of Scotland (forrás: Wikimedia)

így találunk híres hősnőket a drámai irodalomban is: Euripidész számos női témájú drámája közül az *Iphigeneia Aulisban* Miller forrásai között is szerepel, de az ifjabb Seneca is írt drámát Médeáról, Phaedréről, a trójai és a föníciai nőkről egyaránt.

A kortárs populáris kultúra azonban ennél többre vágyik: nem elég, hogy tudunk arról, hány asszony, lány, nővér, anya és özvegy sorsa kapcsolódott közvetve vagy közvetlenül az epikus férfihősök kalandjaihoz, hanem az ókori szövegekben leírt események mellé a ma megszokott lélektani mélységekkel szeretnénk hallani történetüket, hogy a férfiak nézőpontja mellett (sőt, gyakran helyett) a nők meglátásai kerüljenek végre előtérbe. Ez a pszichológiai univerzalizmus sok szerzőnél kiváltja a cselekményt illető invenciót: Madeline Miller jól ismeri az ókori auctorokat, és a homérosi eseményeket gyakran kiegészíti más szövegekből származó részletekkel, de az eseményeket nem változtatja meg, sokkal inkább érzelmi leírásokkal tölti ki azokat a helyeket, melyeket a ránk hagyott ókori szövegek nyitva hagytak, és kortárs lélektani érzékenységgel közelíti meg az emberi kapcsolatok mindenkor problémáit és konfliktusait. Ez a módszer egyébként szintén nem Miller invenciója, hanem a legtöbb női hangra adaptált műre jellemző, sőt, az eposzok történetén túl más ókori nők irodalmi utóéletében is megjelenik. Vanda Zajko idézi például Margaret Reynolds tanulmányát Sapphó lankadatlan népszerűségéről: Reynolds szerint éppen azért, hogy nagyon keveset tudunk

Sapphó életéről, társadalmáról, jelleméről vagy akár külsejéről, a sapphói élet és életmű olyan űrként tud funkcionálni, amit bárki betölthet, összekötve a töredékeket és kitöltve a réseket, hogy a hiányból létrejöhessen egy új, élő, létező entitás.<sup>10</sup> Tamás Ábel éppen a fragmentált sapphói életmű csendjeinek olvasatára tesz kísérletet a híres 31. Sapphó-töredék cattullusi „fordítása”, az 51. carmen lacunája kapcsán.<sup>11</sup> Érdekes módon, bár a tudós szándéka más, mint a regényíróé, aki a hiányokban elsősorban kreatív elbeszélői lehetőséget lát, mindkét olvasat arra a feltételezésre épül, hogy a töredékből valamilyen egész hozható létre – de míg a tudomány a szándékolt hiányok fel- és elismerésével, a regényíró azok elfedésével dolgozik.

### Műfaji hibriditás

Miller regényeinek első és legfontosabb eleme is ez az összefüggő és lebilincselő történetmesélés, hiszen a populáris irodalom jellemzően cselekményközpontú, a művekben nem az esztétikailag árnyaltabb költői eszközök vagy szerkezeti megoldások használata dominál. Ugyanilyen fontos azonban, hogy az olvasótábor igényeihez igazodva Miller olyan hőseket választ regényei főhősének, akiknek küzdelmeivel, problémáival, hétköznapi aggodalmaival olvasók széles köre tud valamilyen mértékben azonosulni. Nem azok a hőszok ér-

deklik, akik eleve szépnek-nagynak-hősnek-világmegváltónak születtek, hanem sokkal inkább az elhanyagolt, kisemmizett, félreismerett és félreállított, esetleg kisebb-nagyobb testi fogyatékkal született hétköznapi karakterek, akik azért küzdenek életükben, hogy őket is elfogadják olyannak, amilyenek, de akik gyakran saját identitásukat is komoly küzdelem árán tudják csak elfogadni.

Mivel pedig a populáris irodalom fontos eszköze a romantikus cselekményszál is, ami azt ígéri az olvasónak, hogy bárki, tehát a hozzá hasonló hétköznapi ember is esélyt kaphat a szerelemre, a boldogságra, az önmegvalósításra, Miller regényei is ennek rendelik alá cselekményüket, az *Akhilleusz dala* és a *Kirké* egyaránt a szerelmi szál beteljesedésével éri el a konklúzióját. A félreismerett, gyengének vagy gonosznak beállított, és ezért boldogságra méltatlannak ítélt hősök – Patroklos és Kirké – végül hosszas küzdelem után elérik, hogy társuk oldalán boldogok lehessenek, bár életük során emberek és istenek is számos akadályt gördítettek boldogságuk útjába. Patroklos számára ez a boldogság már csak a túlvilágon érkezik el, de mivel életében előítéletek, az előre megjövendölt halál veszélye, a trójai háború traumája árnyékolta be Achilleusszal való kapcsolatát, így a túlvilágon való elválásztatatlan öröklét sok szempontból még tisztább boldogságot is hozhat számára, mint ami az életben megadatott neki. Mind Patroklos, mind Kirké azáltal érdemli ki a boldogságot, hogy képesek lemondani önmagukról, másokért feláldozzák életüket, biztonságukat vagy privilegiált helyzetüket – Patroklos az életét áldozza Achilleus hírnevéért, Kirké pedig az örök életet adja oda, hogy Télemachos halandó társa lehessen –, és korábbi vétkeikért bűnhődve feloldozást nyernek. Ez az örök és elvászthatatlan szerelem a populáris kultúra egyik alapvető formulája,<sup>12</sup> ami gyakran jelenik meg más műfajokba ágyazva, de Millernél is a konklúzió teszi világossá, hogy a szerelem a regények legfontosabb eleme. Az *Akhilleusz dala* nem a háború végével vagy Patroklos (esetleg Achilleus) halálával zárul, hanem azzal a pillanattal, amikor a két szerelmes végérvényesen egymásé lehet, és Kirké története sem Odysseus távozásával vagy halálával, esetleg Scylla kővé változtatásával teljesedik ki, hanem Kirké halandóvá válásával.

Miller tehát valójában nem egy új Homéros, hanem egy népszerű irodalmi műfaj igényes és ezért sikeres képviselője – de a műfaj valódi titka a hibriditás, az a rugalmasság, amivel számos műfaji csoport jegyeit ötvözni tudja, és ezáltal olvasók széles rétegeit meg tudja szólítani. A klasszikus téma ráadásul az igényesebb, magát műveltnek tartó olvasó várakozását fokozhatja a szövegekkel kapcsolatban, miközben a ponyvaregények kedvelői is találnak kellő mennyiségű kamaszos lelkizést és részletgazdagon leírt szexjeleneteket. Nem meglepő módon ez a kettősség megosztja az olvasókat – a kritikusok egy része az ifjúsági irodalom érzélgősségét és giccsbe hajló szerelmi jeleneteit sokallja a szövegekben, különösen az *Akhilleusz dal*ában, másokat az enyhén tanáros hang zavar, amivel Miller szinte az olvasó szájába rája a trójai háború eseményeit, vagy a görög kulcsfogalmakat és azok magyarázatát. Utóbbiak közül a legfontosabb az „Arisztosz Akhaión”, a legkiválóbb görög, ami összesen tizenhárom alkalommal fordul elő a szövegben, és Achilleus jellemének és sorsának kulcsává válik. De hiába fanyalognak a kritikusok, Miller sikerének talán éppen ez az egyik titka: olyan alapos és precíz filológiával ku-

tatja regényei hátterét, majd ezeket könnyen befogadható formában tálalja olvasójának, hogy nem kelt csalódást az ókori irodalom ismerőiben sem, de a történetmesélés könnyedsége miatt a fiatal és kevésbé művelt olvasó számára is élvezhető műveket hoz létre.

Ha a klasszika-filológusokat hidegen hagyja is, Miller az olvasói fórumok és blogbejegyzések tanúbizonysága szerint elsősorban a tinédzser és fiatal felnőtt, és leginkább női olvasókat viszont egyértelműen magával tudja ragadni. A fiatal nők körében aratott siker nem véletlen, hiszen a történelmi, sőt, háborús alaptörténetek ellenére Miller regényei számos olyan műfaj elemeivel operálnak, melyeket inkább a női olvasók (és szerzők) kedvelnek. A romantikus lektűr elemein túl a személyes hang, az egyes szám első személyű narrátor emlékeztünkbe idézi a memoár vagy a napló jellegzetesen női műfaját is, hiszen a társadalmi hagyomány által tabutémának bélyegzett érzelmek, a lelki és testi intimitás kifejezésének egyetlen bevett formája hosszú évszázadokon át a néma tanú, a napló volt. De felbukkan nyomokban még a kortárs angolszász (és globális) könyvkiadás zászlóshajója, a fantasy is a regényekben. A kortárs fantasy népszerűsége magyarázhatja azt, hogy egy túlnyomórészt vallástalan huszonegyedik századi nyugati közönségnek miért lehet vallásos szertartásokra vagy természetfeletti képességekkel felruházott szereplőkre alapozni a regények egyes fordulatait. Az ókori irodalom remekeiben még természetes módon jelenlevő hitvilág nem tűnik el Millernél, és csak bizonyos mértékben racionalizálódik; de a huszonegyedik század varázslótanoncokon, vegetáriánus vámpírokon és más különleges képességekkel felruházott populáris hősein edzett közönsége számára egy tengerből váratlanul felbukkanó istennő vagy egy gyógynövényekkel varázsoló boszorkány egyáltalán nem számít rendkívüli jelenségnek.

Emellett Kirké alakjában megfigyelhetünk egy másik tendenciát is, ami a kortárs populáris kultúra egy szintén népszerű műfajcsoportjára jellemző, elsősorban a horror különböző változataiban felbukkanó szörnyalakokra. A szörny mindig is kulturális szimbólum volt, egy adott mű keletkezésekor jellemző társadalmi félelmek kivetülése, a „másik” szintetizált formája, és ma már közhely, hogy az 1990-es évek, és különösen az ezredforduló óta sajátos változásokat figyelhetünk meg a szörnyek ábrázolásában. A huszonegyedik századi szörnyeket vizsgálva egyértelmű, hogy már nem a végtelen gonoszság, embertelen vagy lelketlen viselkedés jellemzi őket, és legtöbbszörükre egyáltalán nem igaz, hogy kétdimenziós sablonfigurák lennének. A kortárs szörnyeknek lelke van, méghozzá érzékeny és sokat szenvedő, de együttérzésre is képes lelke, ezáltal a kortárs szörny gyakran sokkal emberibb és emberségesebb, mint azok az emberek, akiket szembeállít velük a történetekben ábrázolt társadalom. Így Miller olvasóját sem lepi meg, amikor megtudja, hogy Kirké, aki disznóvá változtatta Odysseus társait, és egy évig hátráltatta a hőst hazaútján, hosszú élete során milyen sok trauma és bántalmazás hatására vált ilyen gyanakvó lénné, de lelkiismeretét soha nem vesztette el, és addig nem nyugszik, amíg a lehetőségekhez mérten nem teszi jóvá régi bűneit.

## Férfiszerelem, asszonysors?

A fentiekben részletesen tárgyaltuk a nők domináns szerepét a kortárs populáris irodalomban, Miller *Akhilleusz dala* című regénye ezért első látásra kivételnek tűnik, hiszen narrátora nem nő, hanem férfi – Patroklos, Achilleusz barátja és társa –, és a hűséges narrátor figyelme nem meglepő módon Achilleuszra irányul, tehát akár úgy is tűnhet, hogy az *Iliász*hoz hasonlóan klasszikus férfias hőstörténetet olvasunk. Achilleusz valódi szuperhős, akinek isteni származása már gyermekkorától sugárzik minden mozdulatából, és aki örökké beárnyékolja a szintén hercegi születésű, de átlagos képességű Patroklost. A huszonegyedik század olvasója azonban Patroklosban már nem feltétlenül a görög férfibarátság példáját, a szolgálatkész társat látja, a „therapónt”, aki egyszerre szolgálattevő és rituális másik én,<sup>13</sup> aki Achilleusz helyett vállalja a halált.<sup>14</sup> Patroklos egyfelől a mainstream melodramák leggyakoribb hőseihez hasonlít: olyan háttérfigura, aki gyermekkorától láthatatlannak érzi magát, aki semmivel nem tűnik ki a tömegből. Messze nem olyan jóképű, erős vagy ügyes, mint Achilleusz, és első gyermekkori találkozásuk előrevetíti egész kapcsolatukat: az apjának minden pillanatban csalódást okozó Patroklost lenyűgözi a földöntúli szépséggel és tehetséggel megáldott idegen:

Csak bámulom, amint apám felemeli az ölemből a koszorút, és megkoronázza őt, a levelek szinte feketének tűnnek világos hajában. Apja, Péleusz mosolyogva és büszkén jön érte. Péleusz királysága kisebb, mint a miénk, de azt beszél, hogy a felesége egy istennő, az emberek pedig imádják. Apám irigyen figyeli őket. Az ő felesége ostoba, a fia pedig még ahhoz is lassú, hogy a legfiatalabbak között versenyezzen. Hozzám fordul.

– Ilyen egy igazi fiú – mondja.<sup>15</sup>

Ráadásul Patroklost gyerekkori vétke (az *Iliász* XXIII. énekében is említett akaratlan gyilkosság) egész életén át kísérti. Miller azonban már ezt a gyilkosságot is a nehéz gyermekornak tudja be: az apja által látványosan elhanyagolt fiú egy nála nagyobb és erőszakosabb társától próbálta megvédeni saját magát, amikor bekövetkezett a baleset. A hősi ambíciókkal nem rendelkező fiatalember akkor válik mégis hőssé, amikor egy drámai fordulóponton vállalja azt a rituális áldozatot, amivel a világrendet helyre lehet (és kell) állítani, csakúgy, mint az *Éhezők viadala* vagy más Young Adult művek önfeláldozó főhősei – és erre természetesen a szerelem motiválja.

Patroklos tehát nem született hős, de Millernél épp ettől lesz annyira szerethető, hiszen a kisemberrel könnyű azonosulni: ki ne érezte volna magát másokhoz képest jelentéktelennek, sőt, egyenesen láthatatlannak? Achilleuszsal való kapcsolata viszont egyértelműen homoszexuális vonzalom, sőt, mindent



4. kép. Wright Barker: *Kirké* (1889, olajfestmény), Cartwright Hall Art Gallery, Bradford, UK (<https://commons.wikimedia.org>)



elsőprő szerelem, ami a gyerekkori első találkozás óta meghatározza Patroklos életét és sorsát, bár sokáig maga sem érti kapcsolatuk természetét. Ez a szerzői döntés nem csupán egy irodalmi divat kiszolgálására szolgál, bár kétségtelen, hogy a kortárs irodalomban jóval kevésbé számít tabutémának a homoszexualitás, mint az előző századokban. De éppen Achilleust és Patroklost már Aischylos is szeretőkként ábrázolta, és bár az *Ilias* nem teszi egyértelművé kapcsolatuk jellegét, már az ókorban is volt hagyománya ennek az értelmezésnek,<sup>16</sup> a 19. század végén pedig az angolszász irodalomban is egyre általánosabbá vált az ókori görög kultúrának a homoszexualitással való azonosítása. Ez a kapcsolat éppen a huszadik században kezdett elhalványulni, amikor a homoszexualitás egyre szélesebb körben nyert társadalmi elfogadást,<sup>17</sup> de teljesen nem tűnik el a huszadik század második felében sem, például a brit Mary Renault történelmi regényeiben az ókori görög hősök, köztük Thészeus és Nagy Sándor szerelmi történeteinek keresztül foglalkozott számos erkölcsi és filozófiai kérdéssel.<sup>18</sup> Szintén nem homérosi, de az antikvitásban is jól ismert hagyománya van annak a történetnek, mely szerint Achilles Skyros szigetén női ruhában próbál elrejtőzni a trójai háború elől, és ott teherbe ejti Déidameiát.<sup>19</sup> Publius Papinius Statius *Achilleis* című csonka eposza szerint Achilles beleszeret a lányba és megerőszkolja, más források szerint Déidameia a szerelmes fél, Thetis pedig hol fia életéért aggódó anya, hogy alattomos kerítő. A lányruhába bújtatott férfi könnyen válhatna komikus-sá, és Homérosnál nyilvánvalóan ezért sincs semmilyen utalás Achilles szexuális vagy szerelmi életére, hiszen az eposz témája a háború és a háborúban szerzett dicsőség.<sup>20</sup> A Kr. e. 5. század közepétől azonban közel egy évezreden át feltűnően sok vizuális ábrázoláson, valamint az epikus ciklus több művében is felbukkan a transzvesztita Achilles, részben talán éppen a túlságosan egysíkú homérosi hősképp ellentételezéseként. Ezekben a narratívákban az álruha hol a megtévesztés eszköze, tehát súlyos jellemhiba, máshol viszont a felnőtté és hőssé váláshoz, a férfi identitás tudatos vállalásához szükséges állomás,<sup>21</sup> melynek sikerét bizonyítja, hogy Achilles végül leveti a női ruhát, és vállalja hősi küldetését.

Miller több fejezetet is szentel a skyrosi epizódnak, de kis csavarral ezt is a két ifjú hős szerelmének megerősítésére használja: az ő verziójában Thetis az, aki mindenkit megtéveszt, és Achilleust kizárólag azzal tudja rávenni a Déidameiával való együttlétre, hogy megígéri neki, Patroklos előtt majd felfedi hollétét. A homoszexualitás vagy a transzvesztizmus ábrázolása tehát nem szerzői újítás, vagy akár a kortárs közízlés irányába tett engedmény, hanem inkább annak jele, hogy Miller meglátta a témában már évezredek óta rejlő lehetőséget a kortárs sikerre. Achilleusért epedve Miller Patroklosa ugyanolyan érzelmi mélységeket tud átélteni és megosztani olvasójával, mint ami a romantikus regényekben, különösen az ifjúsági vagy fiatal felnőttek számára írt művekben központi szerepet kap. Az intimitás, az érzelmek részletes leírása pedig ezért teszi ezt a regényt is jóval inkább a női olvasótábor számára vonzóvá, hiszen a férfias műfajként definiált kategóriák, mint a krimi, a science fiction vagy a horror, esetleg a sötét fantasy, jóval kevésbé operálnak ilyen érzelmeleírásokkal, és sokkal inkább a fordulatos cselekményre, a veszélyre és kalandra, a feszültségkeltésre és -oldásra összpontosítanak. Az ifjúsági irodalom viszont különös hangsúlyt fektet az identitáskeresésre, ami a



5. kép. John William Waterhouse: *Kirké Odysseusnak nyújtja a kelyhet* (1891, olajfestmény), Gallery Oldham, Oldham (forrás: Wikimedia)

szereplők (és olvasók) korosztályának megfelelően egyfelől a szexuális identitást jelenti, másfelől pedig a kortársi csoportban és a társadalomban elfoglalt helyet, beleértve a hivatás megtalálását is. A kortársi kapcsolatok, barátságok és ellenségek tehát ugyanolyan fontosak, mint a szerelem, és lényegi szerepet játszanak a saját sors megtalálásában.

Bármilyen meglepő, Miller két hőseit, Patroklost és Kirkét ez a társadalmi hivatás is összekapcsolja, ugyanis mindketten a másokért végzett munkában, a hagyományos női szerepnek számító gondoskodásban és gyógyításban találják meg önmagukat, és azt a feladatot, ahol tehetségüket, szorgos munkával megszerzett tudásukat hasznosítani tudják. Miller részletesen leírja, hogy Patroklos békeszerető lelke, de a gyerekkori gyilkosság egész életén át kísértő emléke miatt sem tud és akar a harctéren hírnevet szerezni magának (egyedül élete utolsó napján képes halomra ölni a trójaiakat, mert ekkor mintha Achilles páncéljával együtt a legkiválóbb akháj harci erejét és vérszomját is magára öltötte volna, de ez végzetesen rövid ideig tartó illúzió). A trójai háborúban addig nem is találja helyét, amíg fel nem fedezi az orvosi sátrat, ahol Machaón mel-

lett hasznosíthatja mindazt, amit ifjúkorában a kentaur Cheirón oldalán tanult. Nem is csupán a csatatér borzalmaitól menekül az összetört testek közé, hanem szinte nosztalgiát érez a gyógyításra váró testek között, hiszen a gyógyszeres üvegcsék és kenőcsök mind ifjúkora legboldogabb éveire emlékeztetik. „Több tucat gyógynövény volt itt, amelyek mind felidéztek bennem a kentaur türelmes ujjait, a rózsaszín barlang édes, zöldes illatát.”<sup>22</sup> Machaón sátrában hamarosan nemcsak a háború sebesültjeit gyógyítja, hanem segít világra hozni a katonák rab-szolganőinek gyermekeit, és közben lassan megismeri a köz-



6. kép. John William Waterhouse: *Circe Invidiosa / A féltékeny Kírké* (1892, olajfestmény), Art Gallery of South Australia (forrás: Wikimedia)

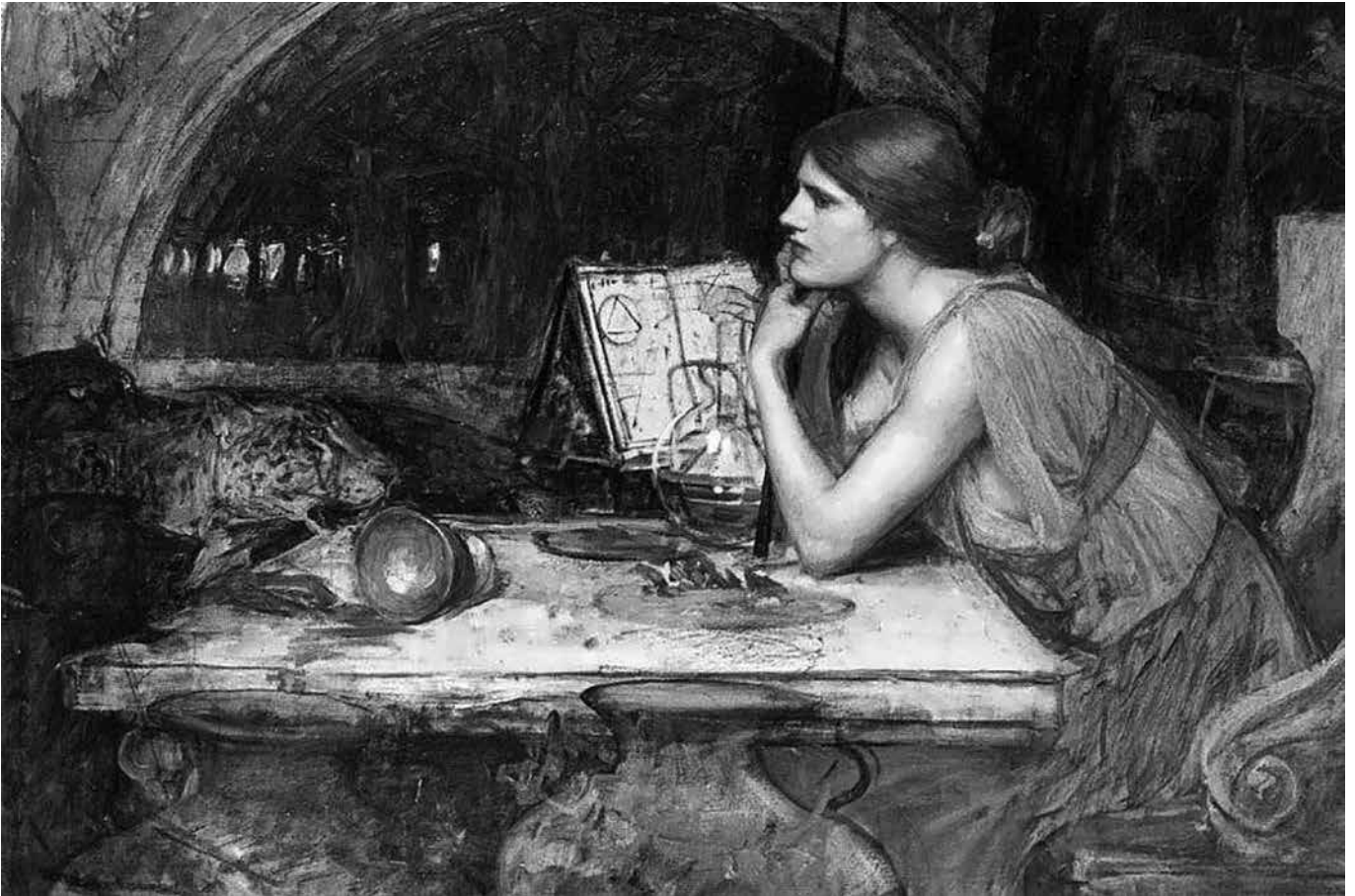
emberek és királyok testi-lelki panaszait. Szinte meglepetten állapítja meg, hogy gyógyító tehetségével hírnevet és rangot szerzett magának a táborban, és ez újabb alkalom arra, hogy a két főhős jelleme közti különbség kiderüljön. Míg Patroklos lassan a tábor összes lakójának nevét tudja, és hálás betegek előre köszönnek neki a táborban, Achilles számára a közemberek egyformák és említésre sem érdemesek: „Egyszerűbb, ha ők emlékeznek rám.”<sup>23</sup>

Kírké pedig, aki születése szerint nimfa, Hélios napisten gyermeke, szintén abban a tudatban nő fel, hogy ő az ereiben csörgedező titánok vére ellenére semmilyen különleges képességgel nem rendelkezik. A „kisebb istennők közül is a legkisebbek”<sup>24</sup> családjában is ő a legszürkébb és legjelentéktelenebb, amíg a halandó Glaukos iránti szerelme arra nem készíti, hogy az istenek véréből sarjadó gyógynövényekkel halhatatlanná tegye a férfit, majd később féltékenységből Skylát nimfából tengeri szörnyeteggé változtassa – ezért a tettéért viszont örök száműzetés a büntetése. Boszorkányságát a későbbiekben is a legtöbbször önvédelemre használja, míg Odysseus, és főleg Télemachos oldalán meg nem találja valódi hivatását, a gyógyítást. Amikor a regény utolsó oldalain felrémlik előtte egy boldog jövő képe Télemachos oldalán, mindketten embertársaikról gondoskodnak:

Újra és újra átszeljük a tengereket, az én varázserőmből és az ő ácsmesterségéből élünk majd, és amikor másodszor is megérkezünk egy városba, az emberek előjönnek a házaikból, hogy köszöntsenek bennünket. Télemachosz befoltozza a hajóikat, én pedig varázslatokat mondok csípős legyek meg lázak ellen, és élvezetünket leljük abban, hogy egyszerűen megjavítjuk a világot.<sup>25</sup>

Az *Akhilleusz dalához* hasonlóan itt is a gondoskodó női szerep az, ami a kívülállót, a kitaszított, száműzött, rettegett szörnyet alkalmassá teszi arra, hogy befogadásra találjon a társadalomban.

Ebből is látszik, hogy Miller regényeit láthatóan nem a feminista kritika militáns irányzata motiválja, nem azért beszél nőkről vagy a nők érzelmeiről, mert ezzel valami újat akar állítani akár a kortárs, akár az ókori nők helyzetéről. Történeteiből, ha úgy vesszük, nem tudunk meg sok újat: a nők és a gyengék még mindig árucikkek, kereskedelmi termékek, a háború kiváltó okai, megszámlálható eredményei és áldozatai, a hősök zsákmányai és trófeái, és ami történik velük, azt már korábbi szerzők (nagyraest férfiak) számtalanszor leírták. Amit hozzátesz az ókorból ránk maradt történetekhez, az a tematikus hangsúlyeltolódás, mellyel azt állítja és bizonyítja, hogy a hagyományos női szerepek – a szerelem, az erős férfi gyengéd társa, a gondoskodás, az anyaság, az otthon megteremtése és melegen biztosítása – mind a férfikalandokkal egyenrangú és elbeszélésre érdemes narratívák. Ez is természetesen a feminizmus egy formája, és a mellékszereplők főszereplővé emelése nem jelentéktelen szándék vagy teljesítmény, bár nem is újdonság, ahogy Kárpáti Bernadett tanulmányaiból is látható.<sup>26</sup> Az angolszász populáris kultúra azonban, minden látszat ellenére, a nemi szerepek terén alapvetően konzervatív. A trójai háború Patroklos hangján elbeszélte története sem a homoszexualitás népszerűsítéséről szól, vagy egy olyan világról, ahol az egyenmű kapcsolatok képezik a normát. A kortárs populáris



7. kép. John William Waterhouse: *Kirké: A varázslónő vázlata* (1911–1914, olajfestmény), magángyűjtemény (forrás: Wikimedia)

kultúra konzervatív alaphangját bizonyítja, hogy Millernél a két szerelmes fiatalember testi kapcsolata ugyan nyílt titok, és senki nem tiltja el őket egymástól (bár Thetis mindent elkövet, hogy eltávolítsa Patrokloszt fia közeléből), de a túlzott érzelmi függés árt Achilles hírnevének, és ezáltal elrendelt végzetének rovására mehet. Így Patroklosz önfeláldozó halála nem arról szól, hogy élete végén ő is sikeres hőssé válik, hanem épp ellenkezőleg: azt erősíti meg, hogy a szerelmes sorsa a katonához képest alárendelt szerep a férfitársadalomban.

A férfiszerellemmel ellentétben a házasság a társadalom által legitimált kapcsolat, így Odysseus szerelmi házassága is felsőbbrendű az alkalmi kalandnál. De az, hogy a bolyongásaiból hazatért hős soha többé nem lesz boldog, szintén a férfiközpontú társadalom kritikája. Miller értelmezésében ugyanis nem a tíz év során megismert nimfák és más csábítások, hanem pontosan a háborús traumák, a kényszerűen megtanult kegyetlenség és erőszak vitték végbe rajta azt a személyiségváltozást, ami alkalmatlanná teszi a családi életre. A homérosi ütközetek és a kortárs háborúk emberi testre és lélekre gyakorolt hatása közötti párhuzamokat egyébként már a második világháború óta egyre jelentősebbé váló traumakutatások is feldolgozták; Jonathan Shay két monográfiát is szentelt a vietnámi háború, valamint a civil társadalomba való visszatérés traumáinak, az elsőben Achilles, a másodikban Odysseus alakját állítva a középpontba.<sup>27</sup> Miller tehát a Kirkében sem írja újra a patriarchális társadalom normáit; történetében a happy end azt jelenti, hogy a mellőzött vagy különleges képességei miatt kítaszított

hős – Kirké, és Télemachos, nem pedig Odysseus – végre sikerrel beilleszkedik ebbe a társadalomba. A társadalom rendjét fenyegető szörny (a házasságon kívüli kapcsolatokat élvező és támogató egyedülálló nő), aki ijesztő, idegen, kívülálló, és ennek következtében száműzött volt, a regény végére boldog monogám kapcsolatra lép, és esélyt kap a hagyományos családi boldogságra is. Márpedig ebben a műfajban a hétköznapi ember boldogsága magasabb rendű a halhatatlan létnél is, ahogy Kirké fogalmaz a regény utolsó soraiban: „Régen azt hittem, az istenség a halál ellentéte, de most már tudom, hogy az istenek halottabbak bármínél, mert változatlanok, és minden kifolyik a kezükből.”<sup>28</sup>

## Jegyzetek

- 1 Marlowe 1961, 374.
- 2 Lásd Kárpáti 2017; 2018; 2019.
- 3 Lásd „Paperback trade fiction” 2021.
- 4 Miller 2012.
- 5 Solomon 2007, 528. – A regény újabb magyar kiadása *Pompeji utolsó napjai* címen 1987-ben jelent meg az Európa Kiadónál Kaposi Tamás és Tandori Dezső fordításában.
- 6 Lásd de Groot 2019, 169.
- 7 Slim 2015.
- 8 Fletcher 2016, 3.
- 9 Lásd Lateiner 2004, 20; Felson–Slatkin 2004.
- 10 Zajko 2007, 393.
- 11 Lásd Tamás 2016, 30–39.
- 12 Lásd Cawelti 1976, 41–42.
- 13 Mogyoródi 2007, 6.
- 14 Nagy 2013, különösen 146–68.
- 15 Miller 2014, 8–9.
- 16 Lásd Fantuzzi 2012.
- 17 Brown 2007, 438.
- 18 Brown 2007, 446.
- 19 Lásd Fantuzzi 2012, 21–97.
- 20 Fantuzzi 2012, 3.
- 21 Guidetti 2017, 197.
- 22 Miller 2014, 236.
- 23 Miller 2014, 248.
- 24 Miller 2019, 9.
- 25 Miller 2019, 458.
- 26 Kárpáti 2018, 105–119.
- 27 Shay 1995; 2002.
- 28 Miller 2019, 460.

## Bibliográfia

- Brown, S. A. 2007. „Hail, Muse! et cetera”. Greek Myth in English and American Literature”: R. D. Woodard (szerk.): *The Cambridge Companion to Greek Mythology*. Cambridge, 425–452.
- Cawelti, J. G. 1976. *Adventure, Mystery, and Romance. Formula Stories as Art and Popular Culture*. Chicago–London.
- de Groot, J. 2019. „Transgression and Experimentation. The Historical Novel”: P. Boxall (szerk.): *The Cambridge Companion to British Fiction: 1980–2018*. Cambridge, 169–184.
- Fantuzzi, M. 2012. *Achilles in Love. Intertextual Studies*. Oxford.
- Felson, N. – Slatkin, L. M. 2004. „Gender and Homeric Epic”: R. Fowler (szerk.): *The Cambridge Companion to Homer*. Cambridge, 91–114.
- Fletcher, L. 2016. *Historical Romance Fiction. Heterosexuality and Performativity*. London – New York.
- Guidetti, F. 2017. „The Hero’s White Hands. The Early History of the Myth of Achilles on Scyros”: D. Campanile – F. Carlà-Uhink – M. Facella (szerk.): *TransAntiquity. Cross-Dressing and Transgender Dynamics in the Ancient World*. London – New York, 181–201.
- Kárpáti B. 2017. „Ellen-Aeneis? Az átírás lehetőségei és korlátai Szabó Magda *A pillanat* című regényében”: *Ókor* 16/4, 69–81.
- Kárpáti B. 2018. „A magány narratívái – (Ki)mondás és (el)hallgatás Szabó Magda *A pillanat* és Christa Wolf *Kasszandra* című regényében”: Körömi G. – Kúspér J. (szerk.): *Kitáruló ajtók: Tanulmányok Szabó Magda műveiről*. Eger, 105–119.
- Kárpáti B. 2019. „Az Aeneis görbe tükre: A mimikri kérdése Szabó Magda *A pillanat* című regényében”: V. Gilbert E. – Soltész M. (szerk.): *Szabó Magda száz éve. A PTE BTK centrumú Kortárs Világirodalmi KutatóKör, a PTE BTK Modern Irodalomtörténeti és Irodalomelméleti Tanszéke, valamint a PTE BTK Klasszikus Irodalomtörténeti és Összehasonlító Irodalomtudományi Tanszéke közös konferenciájának előadásai. Pécs, 2017. október 25–26*. Budapest, 171–184.
- Lateiner, D. 2004. „The Iliad. An Unpredictable Classic”: R. Fowler (szerk.): *The Cambridge Companion to Homer*. Cambridge, 11–30.
- Marlowe, C. 1961. „Doktor Faustus” (ford. Kálnoky L.): Szenczi M. (szerk.): *Angol reneszánsz drámák*. I. Budapest, 305–385.
- Miller, M. 2012. „My Hero: Homer”: *The Guardian* <https://www.theguardian.com/books/2012/jun/01/my-hero-homer-madeline-miller>
- Miller, M. 2014. *Akhilleusz dala*. Ford. Szigeti J. Budapest (eredetileg *The Song of Achilles*. New York, 2012).
- Miller, M. 2019. *Kirké*. Ford. Frei-Kovács J. Budapest (eredetileg *Circe*. New York, 2018).
- Mogyoródi E. 2007. „Szabadság és erkölcsiség a homéroszi világban”: *Ókor* 6/1–2, 3–11.
- Nagy G. 2013. *The Ancient Greek Hero in 24 Hours*. Cambridge, MA – London.
- „Paperback trade fiction” 2021. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/trade-fiction-paperback/>.
- Shay, J. 1994. *Achilles in Vietnam. Combat Trauma and the Undoing of Character*. New York.
- Shay, J. 2002. *Odysseus in America. Combat Trauma and the Trials of Homecoming*. New York.
- Slim, C. 2015. „Do Writers Write What Readers Want to Read?”: *Kadaxis.com* <https://kadaxis.com/blog/2015/6/17/do-writers-write-what-readers-want-to-read>.
- Solomon, J. 2007. „The Vacillations of the Trojan Myth. Popularization & Classicization, Variation & Codification”: *International Journal of the Classical Tradition* 14/3–4, 482–534.
- Tamás Á. 2016. „Fekete négyzet: Catullus 51,6 megszakadó hangjáról”: *Ókor* 15/3, 30–39.
- Zajko, V. 2007. „Women and Greek Myth”: R. D. Woodard (szerk.): *Cambridge Companion to Greek Mythology*. Cambridge, 387–406.

Dobos Barna (1991) az ELTE BTK Ókortudományi Doktori Programjának hallgatója; folyóiratunk szerkesztője. Kutatási területe: Ovidius költészete, különösen a *Fasti*.

Legutóbb írása az *Ókorban*: *Terminus himnusza* (Ov. Fast. II. 639–684) és a *Carmen saeculare* (2020/4).

Gy. Molnár Kadosa (1989) magyar és történelem szakos általános iskolai tanár. Érdeklődési területe: a populáris kultúra és annak pedagógiai bevonhatósága.

# Elmerülni a virtuális múltban

## *Assassin's Creed: Odyssey* (Multiplayer mode)

Dobos Barna – Gy. Molnár Kadosa

### Bevezetés

**H**a még nem is tart ott a tudományos élet, hogy a populáris kultúra alkotásait, köztük a videójátékokat, hasonlóan kezelje, mint a klasszikus művészeti ágba tartozókat – nem is beszélve a felosztás erősen megkérdőjelezhető voltáról –, e lassú, bár olykor igen látványos paradigmaváltás nevében érdemes komolyabb figyelmet fordítani a milliőkat elérő, milliők életére ható és milliők által rajongásig szeretett produktumokra, köztük a videójátékokra, amelyek (újra)felfedezése során az első komolyabb kihívás az egységes leíró nyelv megalkotásának kényszere volt: a játékokat az értelmezők jelentős része a narratológia eszköztárával próbálta megragadni, e hermeneutikai sémába beilleszteni, ám be kellett látniuk, hogy a videójátékok ellenállnak e kísérletnek.<sup>1</sup> A témával már egész korán komolyan foglalkozó kutatók egyike, Jesper Juul nem lát különbséget egy akció-videójáték és egy kanonizált – mind poétikailag, mind esztétikailag kiemelkedő – költemény élvezete között.<sup>2</sup> Látszólag megoldást jelentett a szimuláció fogalmának és értelmezési keretének bevezetése, ám amit nyertek a réven, elvesztették a vámon. A *Game Studies* kibontakozásakor a kutatók egy része a – végre a technológiai paradigmaváltás miatt berobbanó – videójátékok miatt egyenesen a reprezentáció (vagyis a narratívák által leképezhető, megérthető és közvetíthető világ) uralmának megtöréséről beszéltek, mivel a szimuláció, a jelgenerátorok poétikájára épülő kalandjátékok által teremtett szövegkorpusz látszólag nem engedelmeskedik a klasszikus irodalomtudomány és szemiotika eszközrendszerének.<sup>3</sup> Frasca kifejti, hogy a nem virtuális játékok már évezredek óta jelen vannak szimulációként az életünkben, de a szimulációkkal csak a videójátékok miatt kezdtek el komolyabban foglalkozni a kutatók, akik arra eleve a narratológia felől érkező kísérletekkel válaszoltak. Érdemes a fő különbséget idéznünk: „habár a szemiotikai szekvenciák mindkét esetben azonosnak tűnnek, a szimuláció nem értelmezhető kizárólag a kimenet szempontjából”.<sup>4</sup>

Ám amennyire Frasca a szimuláció javára szeretné eldönteni a narratológia és a ludológia „párharcát”, az általunk is tárgyalt videójáték szemléletesen példázza, hogy egy igen komplex jelenséggel van dolgunk. A megoldás így valahol e szempontrendszerek hibrid alkalmazásában rejlik, ami a kaland- és szerepjátékok esetében hatványozottan igaz, mivel a videójátékok úgy bontanak ki egy történetet, hogy abban a bejárt, feltérképezett és fokról fokra megismert világ mint tér kiemelt szereppel bír, olykor nagyobb, mint maga a történet – a teoretikusok ezért ezt a digitális „elbeszélismódot” *spatial story*-nak keresztelték el.<sup>5</sup> A videójátékok esetében azért sem beszélhetünk tisztán narratívákról, mivel sem a játékosok, sem a játék készítői nem bírnak teljes kontrollal az események felett, így a történet alakulásának menetében sem.<sup>6</sup> A döntés a játékos kezében van (látszólag), ám a döntési szabadság mértékét a fejlesztők szabják meg, ők döntenek a játék megírása során arról, hogy például egy küldetést hogyan lehet befejezni: csak egy megoldás fogadható el, vagy van lehetőségünk kerülőutakra, esetleg egyes küldetéseket ki is hagyhatunk. A játék, az események sora csak a játékos játékfelülettel megvalósuló interakciója miatt indulhat el, ám a rendszer mögött ott a fejlesztő: a szerző és a befogadó között egy olyan medialiszt kapcsolatot érhetünk tetten, amely egyáltalán nem jellemző a nem digitális médiumokra.<sup>7</sup>

Mivel a narratívák egyrészt a megélt és nyelvileg megformált tapasztalatot rendszerezik és ennek lesznek reprezentánsai, a beszélő (író) eközben kifejezésre is juttatja e tapasztalatokat, hozzáférhetővé téve azt az azonos kódot értő másik fél számára is. A videójátékok során megélteteket is elbeszélhetjük, a tapasztalatokból összeállhat egy narratíva, ám ez a tapasztalati tér egy tudatosan a játékos számára tervezett rendszerben valósul meg, így amellett, hogy a játékosok a játékmenet során mintegy narratívába rendezik tapasztalataikat, a játék tervezői e tapasztalatokból vagy cselekedetekből kibontakozó játékmenetet egy előre megírt történet (*story*) részévé teszik;<sup>8</sup> ezért is vihet félre, ha a narratológia fogalmaival akarjuk az élményt, a játékmenetet megragadni. A *spatial story*ban és az e fogalomra épülő értelmezési keretben viszont mind a fejlesztők által a játékosok rendelkezésére bocsátott (tapasztalati) tér, mind a játékmenet és a belőle adódó narrativizálható tapasztalat, valamint az ebből kibontakozó, a tér megismerésével és bejárásával lineárisan haladó történet kellő hangsúlyt kap.

A videójátékok évtizedes történetében a különböző műfajok és alműfajok rendre kialakították saját, jól felismerhető jellemzőiket, úgy a látványvilág (vizuális és performatív szféra), mint az irányítás (kinetikus és taktilis mező) tekintetében. Külön kategóriába sorolandók az ókori görög–római világot feldolgozó játékok, melyek iránt folyamatosan növekszik a tudományos érdeklődés is. Ezek között nagy számban találunk olyanokat is, amelyek merészen hozzányúlnak az antikvitás adta kerethez.

### Assassin's Creed: Odyssey

A videójátékok világa már idejekorán rögzült keretekkel és szabályokkal bíró műfajokra és alműfajokra tagozódott; közülük a kalandjátékok és szerepjátékok kínálták azt a sajátos mintát, amelyet követve és – a sorozat egyes részeinél – eltérő arányban felhasználva a Ubisoft játékfejlesztő cég megalkotta az azóta komoly hírnévre szert tett játéksorozatát, az *Assassin's Creedet*.<sup>9</sup> Amíg az első részekenél a fejlesztők jobban követték a kalandjátékok hagyományait (harcrendszer, küldetések), addig egy évtizeddel később azt látjuk, hogy egy potenciálisan szélesebb játékosközönség felé nyitottak inkább, és jellemző elemeket és megoldásokat kölcsönöztek a népszerű szerepjátékokból. E műfaji kevertséget hordozza magán e tanulmány tárgya is, az *Assassin's Creed: Odyssey*, a Ubisoft kiadó 2018 októberében megjelent, nagy költségvetésű akció/kaland-RPG videójátéka,<sup>10</sup> amelyben – a sorozat második ilyen témájú tagjaként – az antikvitásban merülhetünk el virtuálisan;<sup>11</sup> legalábbis a fejlesztők ezt ígérik minden leendő játékosnak.

Ha a Ubisoft sikerét alaposabban meg akarjuk érteni, érdemes először kicsit távolabbról megnéznünk az első *Assassin's Creed* néven futó játék megjelenése óta a transzmedialitás lehetőségeit kihasználó és továbbalakító franchise-t.<sup>12</sup> A játék története – az egyes részek kerete – egy fiktív idősíkon, a mi jelenünk alternatívájában játszódik: eszerint az Abstergo nevű cég kifejlesztett egy olyan gépet, az Animust, amely képes újra átélhetővé és vizuálisan megjeleníthetővé tenni a múlt eseményeit; az emlékeket a DNS hordozza, így ha egy fontosabb személy emlékeit ismét látni szeretnénk, annak egyeneságú leszármazottjára van szükségünk. A játék hangsúlyosan egy szimulált világba hívja meg a játékost, amelynek a sci-fi

kerettörténet adja a külső verifikáló rétegét. Az Abstergo vezető tudósa, Warren Vidic a Templomos Rend belső körének tagjaként megszállottan keresi az Éden almáját, azt a varázslatos high-tech tárgyat, amellyel az embereket szabad akaratuktól megfosztva irányítani lehet. A Templomosok ellen évszázadokon át küzdött a bérgyilkosok (aszasinok) szövetsége. Ebben a küzdelemben kapcsolódunk be az első játéktól kezdve, melyet a játékok mellett az egyes részekhez írt regények, képregények és albumok révén a maga teljességében megismerhetünk; ezt egészíti ki online az *Assassin's Creed* fandom oldala.<sup>13</sup> A transzmedialitás jegyében itt említendő a 20th Century Fox 2016-os kísérlete arra, hogy a franchise-t a filmek világába is átvigye (Justin Kurzel rendezésében), amelyet több szempontból is kudarcnak tekinthetünk.<sup>14</sup>

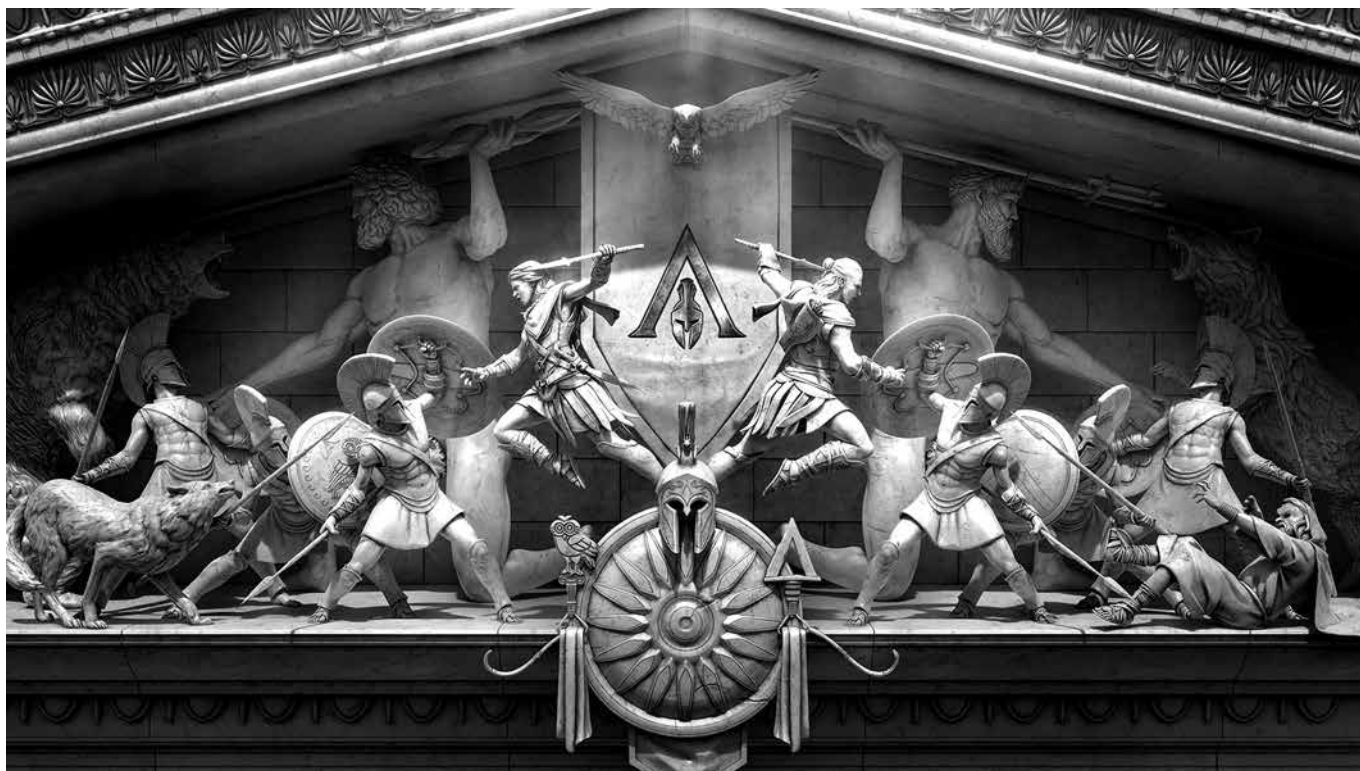
Ahogy a sorozat többi része, úgy az *Odyssey* is a múltba helyezi cselekménye döntő részét, ezúttal az 5. század végi görögség világába. A videójáték kapcsolódik az antik Hellas populáris kultúrában élő változatához. Merít belőle, és hozzájárul ahhoz a jel- és ismerethalmazhoz, amely filmekben, tévésorozatokban, videójátékokban, népszerű regényekben és fan fictionokban, fórumbeszélgetésekben, internetes mémekben ölt testet. A történet szerint egy Spártából menekülni kénytelen karaktert alakítunk, akit lehajítanak a Taygetosról, de túléli, és száműzöttként próbál életben maradni. Kiválóan képzett harcosról lévén szó megélhetését *misthios*ként, vagyis zsoldosként éli; Alexios vagy Cassandra (attól függően, hogy melyik szereplővel akarunk játszani) már komoly adóssággal küszködik, a hurok egyre szorosabbra fonódik nyaka körül, amikor feltűnik egy ismeretlen jótevő; kalandjaink itt veszik kezdetüket.

Előljáróban a játék keretére, alapvető jellemzőire is érdemes néhány gondolatot szólni. Az *Odyssey* egy külső nézetes akció-RPG videójáték, ennek megfelelően a konzolt vagy számítógépet használó játékosok külső nézetes megjelenítésben látják a képernyőn megjelenő avatart (a kamera a szereplő háta mögött, valamivel fölötte lebeg). Egy-egy gomb megnyomása vagy nyomva tartása szükséges a karakter (Kassandra vagy Alexios) valós idejű mozgatásához (gyaloglás, futás, úszás, illetve az *Assassin's Creed*-sorozatban megkerülhetetlen falmászás), a harci cselekvésekhez (vágás vagy szúrás fegyverrel, védekezés, félreugrás) és a környezettel való interakciókhoz (olvasás, beszélgetés kezdeményezése, tárgyak eltevése, lopás stb.).

Szintén egy gombnyomás szükséges a játékmeneten belül, a szimulált ókori játékvilághoz kapcsolódó menü megnyitásához. Itt található a játékvilág térképe, a főszereplő aktuális küldetesei, célpontjai, felszerelése és képességfája; egy másik gomb pedig az ókori játékvilágon kívüli, a szimuláció külső rétegéhez tartozó menüt nyitja meg, ahol többek között a játék mentése, másik mentés betöltése vagy a technikai beállítások érhetők el. Az előbbi a videójátékon belüli videójáték (az *Odyssey*-n belül az Animus) szintje, a szimuláción belüli szimuláció, a gépezeten belüli szimulált gépezet felülete, utóbbi a szimuláció külső szintjét jeleníti meg, azt, ahol a játék a játékost játékosként és nem avatarként szólítja meg.

A Ubisoft alkotása nem csupán egy múltban játszódó popkultúrális produktum, hanem olyan mű, amely a múlt átélhetőségének problémáját helyezi a középpontba: mind a részletgazdag Hellas-szimuláció, a fotórealisztikus háromdimenziós





1. kép. Az *Assassin's Creed: Odyssey* nyitóképe

megjelenítés, mind a sci-fi kerettörténet, amelybe a szimulált ókori cselekmény ágyazódik, arra hívják fel a játékost, hogy tudatosítsa a játékban megjelenő múltbeliséget. Az *Odyssey* tehát az ókorral való találkozást kínálja a befogadónak, azaz a játékosnak. Ez az ajánlattétel többszörösen összetett módon, többszörös műfaji keretezésben valósul meg, a játékban megjelenő ókor, ókoriság pedig ezen kereteken belül ölt formát. A pszeudo-középkor fogalmához hasonlóan<sup>15</sup> az itt megjelenő ókor egy digitális pszeudo-ókor, a populáris kultúra ókor-szimulákroma, amely ráadásképpen egy hangsúlyos sci-fi narratívába van ágyazva.<sup>16</sup>

Az *Odyssey* játékmenete, tehát az egymást követő cselekvések, amelyekkel a játékban előrehaladhatunk, az RPG (szerepjáték) és az akció elemeit ötvözik. A főbb játékbeli tevékenységek az utazás és felderítés, valamint a lopakodás és a harc (akciójáték), továbbá a több választási lehetőséget felkínáló párbeszéd-szempontok, amelyek kisebb-nagyobb mértékben befolyásolják a játékbeli világ állapotát (RPG).

Szintén az RPG műfajához köti a játékot az avatar, tehát a játékos által irányított szereplő módosíthatósága:<sup>17</sup> a főszereplő bizonyos tulajdonságai nem léteznek előre adott módon, a játékos feladata ezeket kialakítani, illetve bizonyos lehetőségek közül választva megadni (ilyenek a harci képességek, a felszerelés és a fegyverzet, utóbbi következményeként pedig a külső megjelenés, vagy a főszereplőnek a játék indításakor meghatározható neve).

Milyen jellegű RPG-nek tarthatjuk az *Assassin's Creed: Odyssey*-t? William J. White *The Right to Dream of the Middle Ages. Simulating the Medieval in Tabletop RPGs* című cikkében, amelyben azt elemzi, hogy bizonyos asztali RPG-k miképpen szimulálják a középkort, feleleveníti a szerepjátékok online fórumokon kialakult hármas modelljét.<sup>18</sup> A modell,

amely a kilencvenes évek elejének szerepjátékos fórumain jött létre, három alapvető attitűdöt állapított meg (aszerint, hogy a játékosok között milyen, a játék céljára és szellemére vonatkozó szerződés születik): ezek a *gamist* attitűd, amely a képességeket megmozgató játékkihívásokat, a játszást helyezi előtérbe, vagyis azt, hogy akik játszanak, izgalmas kihívásokkal szembesüljenek; a kibontakozó történetre fókuszáló *narrativist* attitűd; végül a *simulationist* attitűd, amikor a cél egy koherens, belső törvényekkel rendelkező, játékon belüli világ létrehozása.

Ha kölcsönvesszük az asztali szerepjátékok modelljét, megállapíthatjuk, hogy az *Odyssey* elsősorban a *gamist* kategóriába esik. Azaz olyan szerepjáték, amelyben a játékmenet elsősorban aköré szerveződik, hogy a játékos számára kellően motiváló kihívásokat támasszon – nem a koherens játékvilágban való megmerítkezés köré (*simulationist*), és csak kisebb részben a kibontakozó történet köré (*narrativist*). A játékos tehát az *Odyssey*-ben a játékbeli avatart a kihívások teljesítésének eszközeként használja, mozgatja és alakítja. Ennek egyértelmű manifesztációja, hogy a főszereplő alakítása döntően két síkon lehetséges, illetve szükséges a játékban való haladás érdekében: ez a karakter fegyverzete és harci képességei. Nem spórolhatjuk meg, hogy időt szenteljünk Kassandra képességfájának, és ezerszer is megváltoztathatjuk fegyvereit, páncélját vagy hadihajója kialakítását, annál kevesebbszer alakíthatunk rajta bármi mást.

Az erősen korlátozott, mondhatni egysíkú játékmenet mellett ugyanakkor nem jelentéktelen az *Odyssey* narratív dimenziója: a játékosok, akik végigjátsszák a játékot, néhány párhuzamos történetváz valamelyikét ismerik meg. A választható párbeszéd- és reakció-elemeknek köszönhetően a történet alakulása és végkimenetele függ a játékos választásaitól. Nincs azonban mód például személyiségjegyek alakítására, a kü-



2. kép. Cassandra és Alexios

lőnböző közösségek, konfliktusok, helyszínek, történetshálók iránti mélyebb elköteleződésre, vagy a szimulált világhoz fűződő más kapcsolatok kialakítására.

A játékművet tehát az elmerülés (*immersion*) lehetőségei terén alulmúlja mind a narratív sítót, mind a szimulált ókori játékvilágot, amelyek többet ígérnek az előzőnél. Így a játék korlátozza a benne való elmerülés fokát, s ha innen nézve azt is megvizsgáljuk például, mennyiben képes az *Odyssey* kulturális örökség közvetítésére, meg kell állapítanunk, hogy a játékosok számára elérhető interakciók túlnyomórészt nem szolgálják a korszakhoz kapcsolódó kulturális perspektívák, kulturális örökség (gyakorlatok, jelentések, értékek) megismerését sem.<sup>19</sup> Érzésünk szerint miközben a többszörös keretezés és a szimulált ókori környezet igen izgalmas és vonzó játékvilágot hoznának létre, híven a fejlesztők ígérétehez, a játékművet (*gameplay*), a játékvilág és a végigjátszható narratíva darabos, nehézkes illeszkedése levon abból az esztétikai potenciálból, amelyet a produktum egyébként körvonalaz.

A következőkben ezt az ambivalens érzést és tapasztalatot járjuk alaposabban körbe, miközben az *Odyssey* műfaji meghatározására is kísérletet teszünk. Bemutatjuk azt a keretet, melynek összjátéka egy a múlt átélhetőségének, az antik világban való elmerülésnek a fiktív lehetőségével kecsegtető művet hoz létre, hasonlóan, mégis másképpen, mint más műközpontú műfajok (például a történelmi regény). Szó lesz a videójátékról mint keretről, az akció és a *role playing game* műfajáról, a pseudo-ókor fogalmáról (annak virtuálisan felépített környezetéről és a megismerés különböző lehetőségeiről), és fontos szerepet kap a sci-fi és a bosszútörténet zsánere is. Eközben kiemelünk néhány olyan epizódot is a játékból, amelyek egy klasszika-filológusnak, az ókorral közelebbi viszonyt ápoló játékosnak jelentésségek lehetnek, úgymint a romok esztétikai és dramaturgiai funkciója a játékban, valamint az „eredeti” görög nyelvű történelmi forrás viszonya és szerepe az Animus által meg- és felidézett szimulált múlthoz képest.

## Szimulált ókor: pszeudo-ókor?

Ahogy a Daniel T. Kline szerkesztette *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages* című könyv előszavában olvashatjuk, a populáris kultúrának és benne a videójátékoknak köszönhetően a középkorra vonatkozó tudásunk új, önálló formát öltött: a filmek, könyvek, játékok középkoriságra vonatkozó jelei és jelentései egy megálmodott középkort hoztak létre, és *pszeudo-középkoriság*-ként léteznek, jelentések olyan hálózataként, amelyben az újabb és újabb alkotások eredetije elsősorban nem a történelmi korszak valósága, hanem más pszeudo-medievális alkotások.<sup>20</sup> Az ilyen, egymást palimpszesztiként felhasználó, átiró vagy éppen parodizáló

művekben a középkor szimulákruma van jelen, s ha játékosként elindítunk egy pszeudo-középkori stratégiai játékot vagy fantasy kalandjátékot, akkor is a középkoriság atmoszféráját fogjuk érezni, ha nem rendelkezünk stabil történettudományos ismeretekkel a korszakról.

Egyelőre úgy tűnik, hogy a videójátékok világában a középkor az ókorhoz képest jóval nagyobb arányban van jelen. A populáris kultúra egyik legjelentősebb alakzata, a fantasy alapvető módon kapcsolódik a középkorhoz, pontosabban a képzelte középkorhoz – a fantasy hagyománya pedig a romantikában gyökerezik, amely nemcsak a múlt elképzelésének és felhasználásának alapította meg új módjait, hanem kitüntetett figyelemmel fordult a középkor felé is. Aligha jelentéktelen tény a kérdés szempontjából, hogy – ahogy Umberto Eco fogalmaz –: „sorsszerűség kapcsolja össze a történelmi regényt és a középkori témákat”.<sup>21</sup> Az ókor nem rendelkezik olyan horderejű képviselővel a populáris kultúrában, mint amilyen a fantasy a középkor számára.

Am középkor ide vagy oda, az egymásra hivatkozó, egymást megidéző termékek és művek révén egy, a pszeudo-középkorisághoz hasonló pszeudo-antikvitás jelenléte is föltehető, amely már elsősorban a különböző popkulturális reprezentációk dimenziójában fog jelentéssel bírni. Az *Assassin's Creed: Odyssey* esetében igen világos, hogy milyen mértékben képes a produktum támaszkodni az antikvitás popkulturában élő változatára, s ezzel egy időben maga is részt vesz a pszeudo-ókor létrehozásában. A játék különleges esete a szimulációnak és autenticitásnak: miközben számos ponton hivatkozik történelmi referenciákra, rengeteg popkulturális párhuzam is jellemzi, direkt utalásoktól kezdve műfaji gesztusokig – így egyszerre működhet szimulációként (játékba hozva a történelmileg hiteles reáliákat) és emlékeztethet a *Xena* című sorozatra vagy idézheti a *300* című filmet.<sup>22</sup> Az előbbire az egyik választható avatar, Cassandra személye és karaktere révén asszociálhatunk. A rettenthetetlen harcosnő alakja, valamint a játékművetből adódó szenvtelen gyilkolási kényszer egyaránt az ismert sorozat főszereplőjével hozhatja közelebbi viszonyba a játék által megjelenített egyik főhőst. Zack Snyder klasszikusát – azon túl, hogy a spártaiak kiemelt szereppel bírnak az

események során, főhősünk is onnan származik – a játék nyitó-jelenete is megidézi: a játék irányítási felületét egy – a filmből ismert – helyszínen, a thermopylai szorosban gyakorolhatjuk be a legendás spártai királyt irányítva. A játék által „életre keltett” spártaiak kidolgozása során a játék sokat merített Snyder filmjének látványvilágából, amely viszont mint képregény-adaptáció egy újabb médium felé nyithat.

A játék bizonyos csatornáin keresztül képes történelmi hi-telességet sugallni, és a rengeteg belerejtett ismeretnek kö-zönhetően nagyon is indokolt arról beszélni, mennyire ké-pes autentikus kulturális örökséget közvetíteni; míg másutt az *Odyssey* alaphangja egyértelműen a képzelt, popkulturális ókorral való játszadozás.

### A játék (felületi és narratív) keretei

Videójátékról szólván érdemes felidéznünk azt, amit Gada-mer a játékokban megjelenő szubjektivitásról állít, azaz, hogy a játék során olyan szubjektumok tűnnek fel, amelyeket nem tekinthetünk azonosnak a felhasználó tudatával.<sup>23</sup> Máské-pen: szemügyre vehetjük, hogyan tekint a játék a játékosra. A fentebb említett különböző menük jelenléte is jelzi, hogy az *Odyssey* a szoftver elindításától kezdve többféle szubjektumot is körvonalaz, amelyeket – azaz a különböző nézőpontokat – a játékosnak mintegy felkínál. Ezek értelmezéséhez érdemes megvizsgálnunk a programban egymást követő felületeket és üzeneteket.

Az *Odyssey* elindítását követő első felület, amelyet a játé-kosok láthatnak, egy, a képernyő közepén megjelenő nyitókép – a médiumtól idegen hasonlattal: a legkülső borító. A kép kö-zepén fegyverbe öltözött férfialak látható, pajzs nélkül, jobb kezében lándzsával, bal kezében lándzsavéggel. A kép elő-terében, mintegy belépve a képbe fegyveres alakok részletei tűnnek fel, a fűben pedig elszórt tárgyak – eldobott pajzs, si-sak, nyílvevők – utalnak arra, hogy harci jelenetet látunk. A háttér, amelyet egy öböl és az azt övező sziklás táj tölt ki, további, a görög antikvitas világát előhívó képi elemekkel van telezsúfolva: dór oszlopok (már egy rom részeként), *triér*ések, gigantikus Poseidón- és Athéné-szobrok, klasszikus stílusú templom. Ez a nyitókép egyszerre kapcsolja a produktumot a virtuális időutazás köré épülő *Assassin's Creed*-sorozathoz, a görög ókor világához és az akció zsáneréhez.

A következő, automatikusan feltűnő képernyők a videójá-tékre mint a külvilágban létező produktumra irányítják a fi-gyelmet: nézőjüket tehát a szoftver futtatójaként, a számítógép vagy játékkonzol használójaként szólítja meg. Ilyen üzenet a videokártya-gyártó és a Ubisoft logója, a fényérzékenységi figyelmeztetés („Figyelmeztetés: olvassa el, mielőtt játszik”), az információ az automatikus mentésekről, és a sajátos nyilat-kozat, amely a játékot mint történelmi fikciót határozza meg, és egyben igyekszik elválasztani azt a külvilág társadalmi-po-litikai-ideológiai referenciáitól:

*Inspired by historical events and characters, this work of fiction was designed, developed, and produced by a mul-ticultural team of various beliefs, sexual orientations and gender identities.*

E fiktív alkotást, amelyet történelmi események és szemé-lyek inspiráltak, egy – különböző vallású, szexuális irá-nyultságú és genderidentitású – multikulturális csapat ter-vezte, fejlesztette és alkotta meg.<sup>24</sup>

A „press any key” utasítást tartalmazó képernyő, a főmenüt megelőző nyitókép az a borító, amelyet érthetünk a játékba való belépés kapujaként, és amely egy más (a játékos számára felajánlott) szubjektivitás felé való elmozdulást is jelez. En-nél a képernyőnél indul el a játék zenéje, ezen a nyitóképen látható, timpanonszerű elrendezésben, szoborszerű ábrázolá-sal a főszereplő két alternánsa, Cassandra és Alexios, amint (baljukban ugyanannak a lándzsavégnek kétszeri változatával) páncélos-pajzsos katonák felé ugranak, és ez a nyitókép vezet – immár nem automatikusan, hanem a játékos interakcióját kö-vetően – a játék főmenüjéhez.

A *bármely gomb megnyomását* követő főmenü a hasonló videójátékok hagyományait követi, nem tartogat meglepetése-ket. A menüpontok itt még mindig egy felhasználót szólítanak meg, akinek külvilágbeli létezése ezen a szinten is nyilvánva-ló (erre utal például a Store vagy a Ubisoft Club menüpont jelenléte), de ekkor már a játékon belüli képzeletbeli világ is megjelenik: a fent leírt kép, a menü stilizációja és a zene jelen-léte hordozza azt. Ugyanakkor amit itt látunk, már a gépezet által szimulált gépezet felülete: a menü úgy reagál a játékos utasításaira, mint egy számítógép a játékon belül. Noha a vi-deójátékok túlnyomó többségére jellemző ez, később, a sci-fi kerettörténet kapcsán sajátos jelentőséget kap, s így azt látjuk, hogy a játék fejlesztői lépésről lépésre, izgalmas módon mos-sák össze a diegetikus és extradiegetikus szinteket.

Amennyiben új játékmenetet kezdünk, a következő szint, amellyel játékosként találkozunk, nem a szimulált ókor – noha néhány percig, hogy bizonyos előzményeket megismerjünk és az alapvető irányítási sémát elsajátítsuk, először a perzsákkal szembeszálló Leónidast kell irányítanunk –, hanem egy kortárs politikai thriller, amely azonnal high-tech sci-fibe is fordul. A főszereplő, akire a videójelenetek fókuszálnak, és akit ava-tarként irányítunk, a kutató-kalandor Layla Hassan, aki, hogy bizonyos nem emberi eredetű tárgyak nyomára bukkanjon, az Animus nevű gép segítségével éli újra a múlt eseményeit.<sup>25</sup>

A sci-fi történet szerint a DNS megőrzi az egyén és felme-női emlékeit, az Animus pedig képes felhasználni a beletáplált genetikai anyagot arra, hogy az emlékeket háromdimenziós virtuális valóságként rekonstruálja. Azaz az ókor szimulációját a sci-fi műfaja keretezi. A kerettörténet egyfelől a múlt test-közelből való megismerhetőségének a sci-fi fantáziája, ahol a narratíva színre viszi magát az elmerülést (*immersion*), a vi-deójátékok egyik alapfogalmát, amely megkerülhetetlen, ha a videójátékok működésmódját jobban meg akarjuk érteni, hiszen túlnyomó többségükről elmondható, hogy céljuk egy virtuális világba vagy legalábbis jelentésfolyamatba bevonni a játékos. A belemerülés az utóbbinak azt a mentális állapotát jelenti, amely során úgy kapcsolódik jelen időben a képzelet-beli világhoz, mintha az részben valós lenne.<sup>26</sup> Másfelől ez azt jelenti, hogy az Animus a videójátékon belüli videójáték, hasz-nálója, Layla Hassan pedig a játékos játékon belüli alteregója.

A fenti kerettörténet értelmében az Animus maga is egy – noha komoly célú – videójáték, így mindaz a plusz információ, amit a játékos a képernyőn az ókori környezet *elé* vetítve lát

(a HUD), magyarázatot nyer: nem azért van ott, mert *ez egy videójáték*, hanem mert az Animus egy videójáték. A játékos pedig nem vagy nemcsak egy ókori szereplőt irányít, hanem egy másik – fiktív – játékost. Ez a megoldás a videójáték műfajára vonatkozó önreflexiót tesz lehetővé (noha a készítő ezt a lehetőséget jobban is kiaknázhatták volna).

Mindez másrészt újraakasztja az *Odyssey*-ben megjelenő menüket, interaktív felületeket, felhasználói tevékenységeket, hiszen ezek egy része a sci-fi keret szerint az *Odyssey*-t elindító játékos számára közvetlenül nem látható, hanem az Animusban levő Layla Hassan szemei előtt tűnik fel. Az így felbukkanó üzenetek további filológiai finomságaira a talált szöveg toposzával foglalkozó következő részben térünk ki részletesebben. Az ilyen módon többszörös keretezést rafináltan építi az első bootolási jelenet: amikor az *Odyssey* játékos (immár több szinten átjutva) először készül neki, hogy az ókori avatar, Cassandra vagy Alexios bőrébe bújjon, az egyben Layla belépése az Animusba; a gépben elhelyezkedő Laylával munkatársa az Animusra, a szimulációra és az ókorra vonatkozó információkat oszt meg, amelyek ugyanakkor az *Odyssey*-t irányító játékost látják el fontos ismeretekkel. Amikor pedig a konfigurációra vonatkozó döntéseket kér tőle, akkor játékosként olyan választásokat tesz meg, amelyek egy akció-RPG videójátékban megszokottak (a játék nehézségi szintje, a térképen megjelenő információk, az avatar neve), ám mindeközben nézőpontja elválaszthatatlanná válik Layla Hassanétól.

A szubjektum-konstrukció tehát, amelyet a játék ezen a szinten felkínál, egy alteregóé, egy videójátékban belüli játékosé (aki ugyanakkor egyáltalán nem *játekből*, hanem komoly tétékért vesz részt a szimulációban). Ennek megfelelően a kontrollert kezében tartó játékos, aki elindítja az *Odyssey*-t és irányítani kezdi a képernyőn megjelenő figurákat, nem egyszerűen annak fikcióját fogadja el, hogy a cselekmény az ókorban játszódik. Nem annak a fikciónak veti alá képzeletét, hogy az ókori Hellast látja – hanem azzal szemben kell felfüggesztenie a hitetlenkedését, hogy a fiktív kerettörténet főhőse látja azt az Animus segítségével. A játék így mintha a *hitelenség akaratlagos felfüggesztésének* elve révén a beleélés, az empátia és a fantázia jelentős energiáit lenne képes mozgósítani,<sup>27</sup> ám e médium-tudatos befogadás hamar átadja a helyét az elmerülésnek, vagyis a szubjektum öntudatlanul fogja figyelmen kívül hagyni a vízió (többszörösen) közvetített jellegét.<sup>28</sup> Ugyanakkor nem kizárt, hogy ezzel feszültségben vannak és elidegenítésként hatnak az (akár szándékoltan, akár a készítői szándéktól függetlenül) parodisztikus vagy a negyedik falat nyilvánvalóan áttörő elemek (például Leónidas és a „300-giccs” a játék elején), vagy, amiről később szó esik, a játékmenet maga, amennyiben túlságosan ismétlődővé válik és kiürül. E kiszólások csak kiemelik, hogy ez egy fiktív alkotás, nincs visszamenőleg verifikáló ereje Snyder filmjét tekintve, vagyis csak azért, mert az Animus egy 300-ból ismert jelenettel indít, még nem gondolják azt a fejlesztők, hogy ezzel a „hiteles” antik csatajelenettel – az Animusnak köszönhetően – a 300-ban látottakat tennék hitelessé. Inkább egy alakulóban lévő (a populáris kultúra alkotásaiból formálódó) vizuális kódrendszer kreatív felhasználását, újraakasztását láthatjuk. Ebbe az egységesnek tűnő pop-ókorba csöppenünk bele, bevonódunk nemcsak maga a játék, hanem az ismerős jelenet miatt is.

## Filológia életre-halálra

Ahogy már az eddigiekből is kiderült, az *Odyssey* kerettörténetében, a mi fiktív jelenünkben Layla az Animus, a high-tech szimulátor révén tud hozzáférni a múlthoz. A játék lényeges vonásainak felvázolása után most nézzük meg, hogyan keltik életre, milyen valóságseffektusokkal hozzák mozgásba a klasszikus világot a Ubisoftnál. A fejlesztők az általuk színre vitt pseudo-antikvitást kiterjesztik a kerettörténetbe is: egyrészt a lándzsahegy (Leónidas lándzsája, amely a diegetikus szinten komoly jelentéssel bír, hiszen Cassandra/Alexios sorsa összekapcsolódik a spártai király fegyverével) mint régészeti lelet a maga (virtuális) materialításában jelen van Laylák jelenében, másrészt az antikvítás másik klasszikus megismerési módját is kreatívan kiaknázza a játék, amivel az Animus által életre hívott szimulációit és az ott megismert múltat árnyalják tovább. Ez a másik megismerési mód jóval klasszikusabb, ám a játékmenet szempontjából mégis igazi újdonságnak számít. Már az első jelenetében elhangzó párbeszédből megtudjuk ugyanis, hogy az Animus mellett, melyhez Leónidas egykori lándzsaféjét használják fel, megtalálták Hérodotos elveszettnek hitt történeti munkáját, ami Alexios/Cassandra kalandjairól számol be meglepő részletességgel – vagyis nem csupán a DNS által közvetített múlt idézi meg a majd két és félezer évvel ezelőtt történeteket, hanem a szöveg klasszikus médiuma is rendelkezésünkre áll.<sup>29</sup> Amivel a játék fejlesztői innovatív módon eljátszanak, az a talált kézirat toposza, valamint az ezen alapuló klasszikus filológiai munka: megérteni a görög szöveget először, majd azt helyesen értelmezni. A játék az antik (fiktív) irodalmi hagyománnyal több szinten is eljátszik: az egyik a talált szöveg a keret szintjén, a másik a belső játékban (*inner-game*) feldolgozott és megismerhető irodalmi művek.<sup>30</sup>

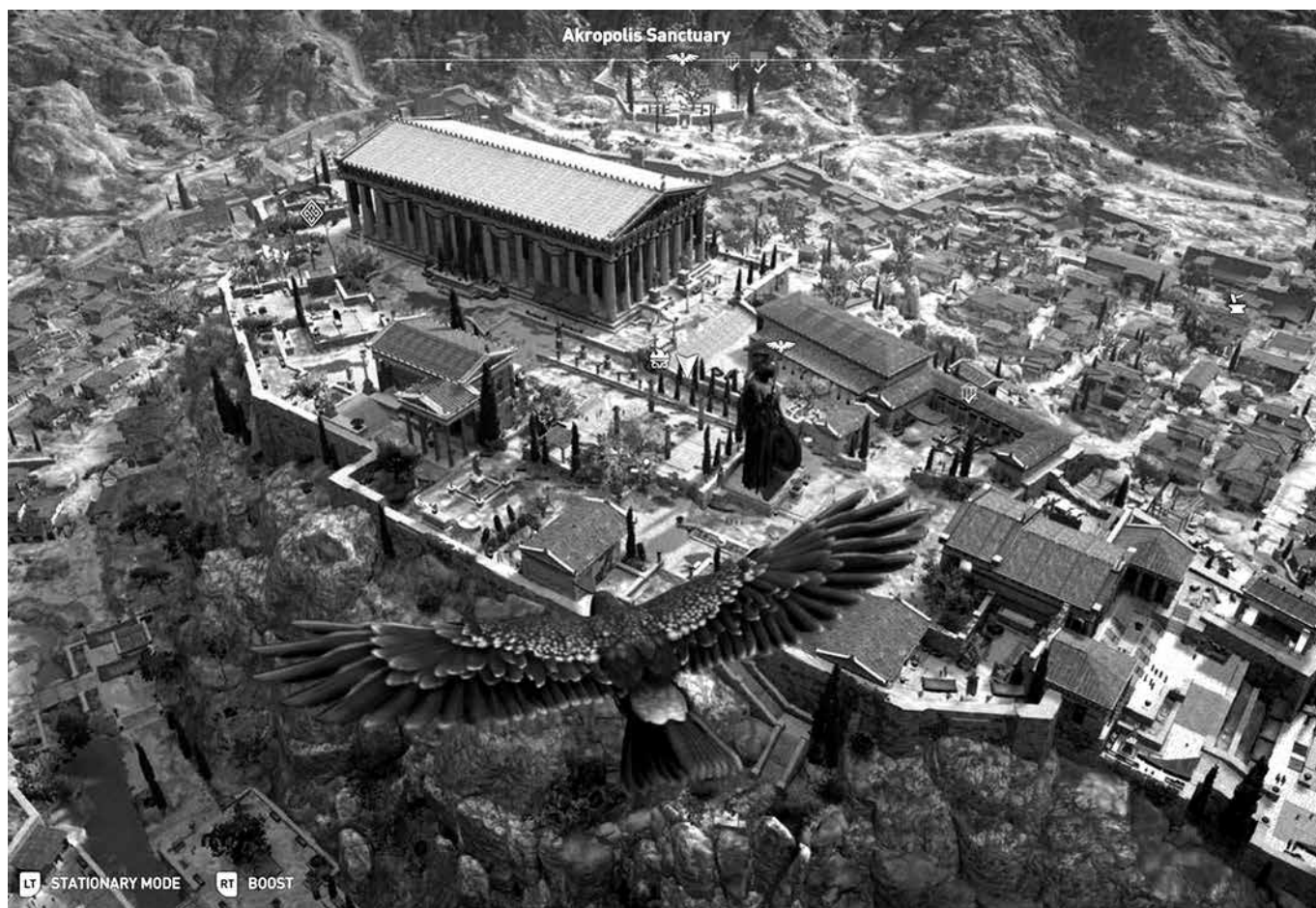
A talált szöveg toposza évszázados irodalomtörténeti hagyományra tekint vissza: már Cervantes is kihasználta a benne rejlő poétikai lehetőségeket, hogy így távolítsa el a mű narrátorát a szerző alakjától, megteremtve egy imaginált másikat, a saját szerepét pedig a médium szintjére redukálja. Ám e toposz a virtuális környezetben – nem is beszélve az *Odyssey* sci-fi keretéről – további lehetőségeket rejt magában. Azon túl, hogy minden klasszika-filológus álma válna valóra egy elveszett Hérodotos szöveg felfedezésével, főhőseink (a mi jelenünkben) nem kezdik el rögtön egy kritikai kiadás munkálatait, hanem a textust saját céljaikra használják fel, ami a múlt pontosabb megismerése, s így a Templomosok megállítása (szintén a jelenben). Ebből máris az az ismeretelméleti tanulság vonható le, hogy a múlt a szövegek által közvetítve megismerhető, vagyis a történetíró hiteles forrása a színre vitt múltnak. Így a játékot a pozitivistá történetírói és történetelméleti iskolához sorolhatjuk, bár nem biztos, hogy a fejlesztőket komoly történetelméleti dilemmák gyötörték, amikor Hérodotos fiktív szövegét beillesztették a kerettörténetbe. A szöveg a játékmenet (*gameplay*) szempontjából fontos szereppel bír, ugyanis az *Assassin's Creed* korábbi részeiben időnként segítséget, pluszinformációkat kaptunk az egyes helyszíneken, a különböző küldetések során, melyeket az Animus közölt velünk. Az *Odyssey*-ben viszont Layla segítője mondja be a mikrofonba a „valóság” szintjéről a szövegből megismert adatokat, melyek az újra átélt múlt bizonyos pontjain relevánsak lehetnek. Így kontextualizálja újra a

játék a korábbi részekből ismert módot, és használja ki a talált szöveg digito-poétikai potenciálját.

Ez adja a következő értelmezési keretet: így akár még azal a gondolattal is „eljátszhatunk”, hogy az *Odyseey* során a hérodotosi szöveg világába csöppenünk bele, mintha azt a határátlépő gesztust vinné színre a játék, hogy a főszereplővel bekerülünk a szövegbe, és az abban leírtakat játszhatjuk végig. Ez, természetesen – ismerve a játék keretét – így csak egy szellemes gondolkísérlet lehet, hiszen az Animus a DNS-ben hordozott tudást szimulálja; bár ha maradunk ennél a vonalnál, a játék kétféle módon viszonyul a filológiához. Egyrészt a végigjátszás maga lenne a filológiai gyakorlat, a szövegvilág megismerése, „újraélése” és szó szerint játékba hozása: a filológus ugyanúgy merül bele a szövegbe, ahogy a játékos a játék világába. Másrészt klasszikus nyomozással van dolgunk: nyomokat keresünk a „valóság” szintjén – így találtuk meg a szöveget is –, továbbá nyomokat keresünk a (digitális) múltban is, hogy a jelenben felvehessük a küzdelmet a Templomosokkal.

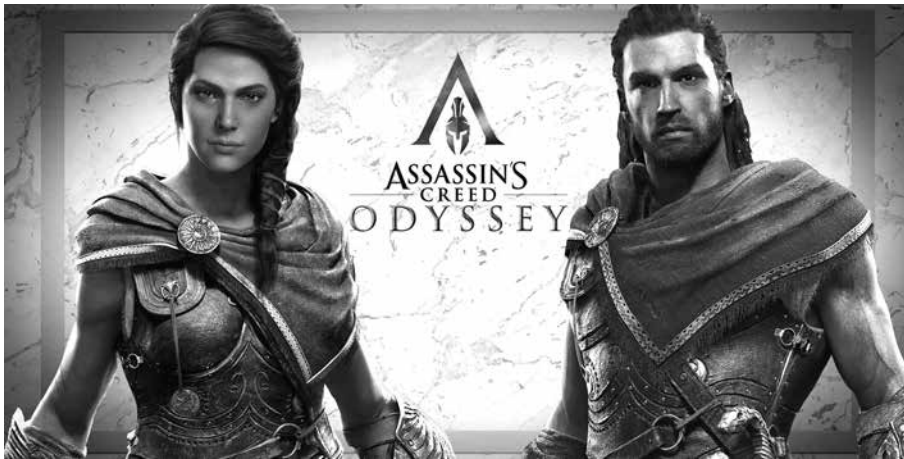
A múlt (digitális) filológiája adja tehát azt a többszintes, több rétegből összeálló keretet, amibe a játékosok bekerülnek. A játékból kiderül, hogy Hérodotos mi alapján írta meg elvesztettnek hitt munkáját: amikor az egyik küldetés során eljutunk Delphoiba, ott találkozunk a történetírás atyjával, vagyis a játék diegetikus szintjén „jelen van” a görög történetíró, aki segíteni fog nekünk a továbbiakban, és ezáltal első kézből is-

meri meg az eseményeket, a szemtanú pozíciójába kerül, ami további autoritást ad a szövegének. Egy önmagára ható, önmagába forduló mozgást figyelhetünk meg, mivel a DNS emlékezete révén a „valódi” múltat élhetjük át az Animus segítségével, s így a természettudományok adják azt a megismerési alapot és keretet, melyben „ténylegesen” találkozunk Hérodotoszal, akiről ezért mondhatjuk még inkább, hogy valóban a szemtanú pozíciójából írta meg történetét főhősünkről; a DNS emlékezete visszaigazolja, affirmálja a leírtakat, de a töredékes genetikai emlékeket olykor pontosítja vagy kiegészíti a szöveg; és bár úgy tűnik, mintha így a hierarchikus viszony a természettudományok, az informatika javára billenne el, némely esetben a filológiai munkát, vagyis a humán tudományokat is emancipálja. A játék keretében tehát egy természettudós és egy óorkutató „közös munkája” hozza létre azt az episztemológiai keretet, melyben az egyszeri játékos aztán tájékozódhat. És természetesen ne feledjük, hogy – kilépve a játék keretéből – valóban ismerünk egy Hérodotos nevű görög történetírót, aki megírta a peloponnésosi háború előtt és közben a görög–perzsa háború történetét – ezen az ismereten, a grecisták nemzedékei által hagyományozódott és elfogadott tényen alapul mindaz, amit a fejlesztők a virtuális térben felépítenek. Így Hérodotos is egy olyan, a klasszikus antikvitáshoz kötődő emlékezhely lesz, aki/ami a játékot verifikálja a mi külső valóságunkból, de egyben a pseudo-klasszikus világ abszorbeálja személyét, és fiktív tettekkel és szövegekkel bővíti hagyatékát.



3. kép. Athén városa a magasból





4. kép. Hőseink sisak nélkül

Atörténetírás atyjának játékba hozásával és játékba emelésével ráadásul egy további szinten is játszanak a játékosokkal a fejlesztők. Mivel a múlt megismerésének kérdése a játék epiztemológiai és ontológiai tétje, az már csak hab a tortán, hogy egy fiktív történeti szálát is megismerhetünk, nevezetesen a Kozmosz szekta tevékenységét a peloponnésosi háború idején, melyet egy történetíró ismertet a játékon belül a főhősnek *Delphoiban*: így a történeti igazság és megismerés alapjául szolgáló karakter és történetileg igazolt alak egy olyan helyen, Apollón jósdájának szentélykörzetében mondja el mindezt, ahol a kettős beszéd, a kétértelmű jóslatok mindennaposak, melyek akár birodalmak sorsát is eldönthették (nem véletlen, hogy a Kozmosz szekta éppen a Pythián keresztül akar aztán zavart és káosz okozni a görög polisok között). A delphoi kettős beszéd mintha magába sűrítene a történeti megismerés kettősségét, a féligazságok világát, a háttérben meghúzódó, de mások számára – kivéve a játékosok és a főhős a diegetikus szinten – megismerhetetlen háttértörténetet, a kimondatlan, leíratlan titkos történetet, melyet mégis megírt Hérodotos, de az elveszett. A konteók zavarba ejtő háttérvilágát a pseudo-antikvitásban a történeti megismerhetőséget affirmáló karakter hozza mozgásba, tárja fel az elhallgatott részét a múltnak.

Az *Odyssey* világa a (fél)igazságok világa, melyet a DNS fragmentált emlékezete, a két történeti szál lehetősége, a döntéseink nyomán kibontakozó történetvariánsok, valamint a töredékes szöveg filológiai rekonstrukciója is tovább árnyal, és amelyet a feje tetejére állít a történeti megismerés egyszerre affirmatív és szubverzív módon történő prezentálása.

A történeti megismerés a játékban színre vitt épületek, a kidolgozott látványos világ részletei révén, konkrétan az épített környezet viszonyrendszerén keresztül több tekintetben is érdekes lehet elemzésünk számára; a továbbiakban az épületek egy speciális fajtáját, a fiktív-digitális romokat, azokon belül is konkrétan Odysseus palotájának romjait nézzük meg alaposabban.

### Virtuális terek és történetek

A narratív keret az ókor világával való találkozást ígéri, s ezt az ígéretet a gazdag virtuális környezet is erősíti. Ahogy fentebb leírtuk azonban, a játékmenet, az egymást követő kihívások és

az avatar harci fejlesztésének kénysze-re egyedül az *ügyes gyilkos* szerepének betöltését kívánják (sőt, lényegében csak azt engedik) meg. Feltehető természetesen, hogy a rutinos játékosok el tudják választani egymástól a játékban megjelenő történetszálat és a felhasználói interakció által mozgatott játékmenetet. És pontosan ez történik: az *Odyssey* szétválik a *Far Cry*-sorozat<sup>31</sup> mechanizmusa szerint játszható, egy idő után önismétlő játékmenetre, és egy, a leszámolástörténet sémáját követő történetszála, amelyeknek a lenyűgözően szimulált ókori környezet szolgál háttérül, és kérdéssé válik, hogy a közöttük található folytonosságihiány kitölthető-e kellőképpen.

Míg a játékezdetet jellemezhetjük az ígéret megalapozásaként – hosszan elidőzhetünk például az első ókori játékhelelyszínnél, Kassandra kunyhóját és kertjét szemlélve –, idővel az *Odyssey* küldetések egymásutánjává válhat, amelyeket a játékos vagy azért hajt végre, hogy karakterének képességei és fegyverzete fejlődjenek, immár kevés figyelmet szentelve a játékvilágnak, vagy azért, hogy halogassa a történet és az elmerülés élményének elkerülhetetlen széthullását. Elkerülhetetlen, mert a játék kiürülése azon a ponton, ahol a küldetések elfogynak, végleges-sé és visszafordíthatatlanná válik. Éppen abban a pillanatban, amikor a virtuális környezet egy megismert és „belakott” térré válhatna, és a játék az avatarral együtt (Layla közvetítésével) felfedezte már a nagy, nyitott világként bebolyongható Hellast, kiürösedik az egész, mivel nincs már módunk további interakciókra – jellemző, hogy ezt minél inkább elodázzák, a játék fejlesztői újabb és újabb küldetecsomagokat tesznek hozzáférhetővé. Pedig már Kassandra háza felkínálná azt a kiemelt státusszal bíró helyet a játékosnak, amelyet akár még szakrálisnak is nevezhetnénk, mivel kis megszorítással ezen a ponton kerülünk be az antik világba, itt „születik meg” karakterünk, és itt kell először gyilkolnunk is: a születés az ártatlanság elvesztésével is együtt jár – ami természetesen a zsáner felől nézve kevésbé drasztikus, ám a terek szimbolikus rendjében annál komolyabb szerepe van. A virtuális terek és a játékosok identitásának kapcsolatát elemzi – Eliade mitikus tereire alapozva – Michael Nitsche, aki arra a megállapításra jut, hogy a virtuális világokban is lenniük kell privilegizált helyeknek, amelyek valamiféle otthonként funkcionálnak.<sup>32</sup> Bár Kassandra háza mint kezdőpont jelentéssé is lehetne, gyorsan tovább kell mennünk, mivel a küldetések hajtják a játékost; mégis beszélhetünk egy pontról az *Odyssey*-ben, amelyre igaz, hogy belakhatjuk, ez pedig a hajónk lesz: itt raktározhatjuk a felszereléseinket, ez lesz az a biztos pont, amelyhez a küldetések után visszatérünk – egy virtuális odysseia esetében ez elég frappáns megoldás.

Ahogy a videójáték alkotóelemei egymást erősítve teszik lehetővé a játékba való bevonódást, úgy a játékmenet önismétlővé válása alighanem előidézi a játékbeli környezet, a szimulált ókor lebénulását is. Hiszen a játékvilág, a háromdimenziós ókor-szimuláció a játékmenet és a küldetésenként haladó narratíva háttérként szolgál, ugyanakkor újra és újra megnyilvánuló ígéret is: az átélt szimuláció ígérete. Azonban ha bekövetkezik a kiürülés, az *immersion* visszajára fordul: a világnak



tűnő digitális környezet diorámává válik. A dioráma műfaját az illúzió alapuló elmerülés teszi működőképpé: a festett kép előtt állva úgy tűnik, hogy a megjelenített világba akár be is léphetnénk. Amint azonban ellépünk arról a pontról, ahol a részletesen megfestett háttér élőknek hat, az illúzió helyén feltűnik a festett kép, az ígéret pedig szertefoszlik: világossá lesz, hogy az ábrázolt világ valójában érinthetetlen. Az *Odysssey*-re vetítve mindezt: azokban a percekben, amelyekben a játékmenet elveszíti bevonó erejét (két küldetés között, amelyek már nem támasztanak *flow*-t eredményező kihívást a játékosnak), azaz amikor kiürül a játékmenet, a játékvilág is diorámává változik, köszönhetően annak, hogy a játékosok nem tudnak a mégoly gazdagon kidolgozott virtuális környezettel jelentésszerű interakcióba lépni – legfőljebb elrohanhatnak vagy elhajóznak még egy katonai tábor kifosztani.

A következőkben egy olyan helyszínt mutatunk be részletesen, amely radikálisan kilóg az *Odysssey*-ben színre vitt helyszínek sorából, mivel amíg a görög világ fénykorát jelképező épületek virtuálisan rekonstruált alakban csodálhatók meg, a játék első felében egy – a diegetikus szint jelenében – romos épületkomplexum, Odysseus palotája mintha több lenne, mint szépen megfestett háttér.

### Odysseus palotájának virtuális romjai

A következőkben Odysseus palotája lesz főszerepben: az egyik első küldetés során a görög hősök palotájába kell eljutnunk, s ott aztán a játékra jellemző keresgélést, lopakodást és az ellenséges karakterek likvidálást végrehajtunk. A küldetés nem kifejezetten bonyolult, szervesen illeszkedik a kezdeti szinthez – ne feledjük, még ismerkedünk a játékkal –, minket most nem is ez

a rész érdekel, sokkal inkább az, ahogy a Ubisoft fejlesztői, grafikusai megálmodták a palota romjait, és azokat a játékosok elé tárják. Az *Assassin's Creed* úgy építette fel és alakította ki az újabb és újabb részeket, hogy a múlt bejárható, megismerhető legyen, ez mára elválaszthatatlan a franchise arculatától. Vagyis azok az épületek, melyek ma romos állapotban kereshetők fel, ha egyáltalán romokként még megvannak, a játékban a maguk teljességében, egykori pompás voltukban jelennek meg. Ebbe a tendenciába illeszkedik az 5. századi Hellas is; így a maga virtuálisan rekonstruált alakjában járhatjuk be például Dephoit vagy éppen Athént. Legyen szó az Apollón-templomról, a Siphnosiak kincsesházáról vagy az Akropolisról,<sup>33</sup> mindet az egykori színes-szagos, (virtuális) élettel teli valójában csodálhatjuk meg. Ennek fényében a múltat egyrészt az egykori civilizációk vívmányait és csodáit megbámuló turistákként fedezhetjük fel, másrészt, és ez következik a játék zsánereiből, időutazó gyilkológépként,<sup>34</sup> akik máshogy nem tudják a játékot magát tovább vinni (a *gameplay* korlátozott és egyben kizárólagos voltáról fentebb részletesen írtunk). Ám a most vizsgált épület éppen ennek az ellenkezőjét mutatja: nem a most (a mi jelenünkben) is romokban látható épületek „eredeti” változata áll előttünk, hanem egy olyan hely, amit akár emlékezhelynek is nevezhetünk – figyelembe véve a játék címét is –, amely már a játék diegetikus szintjén is romos. Mivel az 5. század vége felé bizony Odysseus palotája már romokban áll, ezt az egykor szebb napokat is látott „labirintust” kell bejárnunk.

Odysseus otthonára az *Ilias* költője így hivatkozik röviden:

*És Odüsszeusz a kephallének hőslétkü csapatját hozta; e nép Ithakát meg a lombos Nérítont alját lakta (...)*

II. 631–632, Devecseri Gábor fordítása



5. kép. Cassandra és Alexios: az ókori világ megismerhető, de a harc a főszerep



6. kép. Odysseus palotájának virtuális romjai

Vagyis Ithaka szigete Kephallónia mellett található, de hogy mégis hol, és hogy ez a sziget megegyezik-e a mai Ithaka/Ithaki szigetével, annak részleges megválaszolására a következőkben alaposabban kitérünk. Odysseus palotájára az *Odysseia* első énekétől a huszonharmadikig bezárólag számtalan alkalommal utal a költő,<sup>35</sup> részletes leírások és lazán felskiccelt képek váltják egymást, melyek kiváló lehetőséget teremtettek a rekonstrukcióra.

A játék során, ahogy szemben találjuk magunkat a romos palotával, aminek semmi nyoma a mai Ithaka szigetén, abba az igen ellentmondásos helyzetbe kerülünk, hogy bár a mediális keretek közül a tárgyalt kérdés legmodernebb reprezentációjával van dolgunk, ám az, amit látunk, és az a diskurzus, amit megnyit a klasszika-filológia és klasszika-archeológia diszciplínáin belül, egy mára jórészt meghaladt, több mint egy évszázados diskurzus: hogy is nézett/nézhetett ki Odysseus palotája? A 19. század második felében, valamint a 20. század elején a tudomány hajlamos volt szó szerint olvasni a homérosi szövegeket (ebben nagy szerepet játszottak Schliemann felfedezései), s olyan komolyan vették az eposzokban leírtakat, hogy élénk vita folyt arról például, hogy Pénélopé hol lakott és a női részleg (γυναικείον) pontosan hol helyezkedett el, mennyiben követte Odysseus palotája a klasszikus görög lakóház nemek szerinti elrendezését, és mennyiben volt megfeleltethető a krétai és mykénéi palotáknak.<sup>36</sup> Egyes kutatók e kérdés tárgyalásakor egyenesen az északi (skandináv, izlandi) viking vezetők házaival kezdték rokonítani az eposzban megjelenített palotákat, és e komparatív nézőpontot érvényesítve igyekeztek rekonstruálni Odysseus palotáját.<sup>37</sup> Jellemző a diskurzusra, hogy több kísérlet is született a homérosi leírások alapján a palota pontos rekonstrukciójára: olyan alaprajzokat találunk ezekben a tanulmányokban, melyek alapján olyan érzésünk lehet, mintha már kiásták volna Odysseus palotáját is, miközben az egész nem több izgalmas gondolkísérletnél, egy fejben lefolytatott sakkjátszmánál, ám mégis mindenki mintha elfogadná és egyben elhinné, hogy a tábla a bábukkal valóban ott van az asztalon.<sup>38</sup>

A játék készítői is mintha ezt a századfordulón felélénkült diskurzust ültették volna át az *Assassin's Creed* virtuális va-

lóságába, mivel ebben az esetben valóban komoly téttel bír, hogy a virtuálisan felidézett „eredeti” múlt hogyan közvetíti ezt a csak az eposzokból ismert épületkomplexumot. Azt látjuk, hogy a készítők a századfordulón született rekonstrukciós kísérleteket fogadják el, amelyek a krétai és a mykénéi civilizáció feltárt palotáival rokonították Odysseus otthonát.

Feltehetjük a kérdést: vajon mindaz, amit Homéros megversel, a 8. századi állapotokat tükrözi, vagy a mykénéi kor élő hagyományként él tovább az emlékezetben és az építészetben egyaránt? A régészeti feltárások közül talán Smyrna erődített falai és lakóháza adnak viszonylag átfogó képet a 10. századról; Tyrins és Mykenai kyklopikus palotái ekkor már romokban áll-

nak, lakatlanok.<sup>39</sup> A paloták összeomlása után a szétszóródott népesség erődített magaslatokon alakította ki új településeit. Ezek az erődített városok bizonyos esetekben a korai archaikus idősokban is a mykénéi kyklopikus falakkal mutatnak hasonlóságot, bár amíg ezeket az erődített településeket hatalmas, egymáson pontosan nyugvó gigantikus kötömbökből álló falak védték, a későbbi erődítéseknel a kötörmelékkel való kiegészítés, a rések kitöltése, valamint az agyagtégla használata a szikla mellett szintén megfigyelhető.<sup>40</sup> „Egészében tehát mindaz, amit a Homéroszt közvetlenül megelőző századok lakóépületeiről tudunk, igen távol áll a mykénéi paloták homérosi leírásától (...)”<sup>41</sup> Vagyis Homéros az eposzokban részletesen bemutatott paloták leírásánál a szájhagyomány útján terjedő emlékezetre és saját költői fantáziájára hagyatkozhatott.<sup>42</sup> Ettől függetlenül a játék fejlesztői hitelt adhattak a görög dálnoknak (és a szövegekből kiinduló modern rekonstrukciós kísérleteknek), amikor megálmodták Odysseus palotájának egykori, lehetséges kinézetét – pontosabban ezen egykori épületkomplexum 5. századi romos megfelelőjét.

Annak ellenére, hogy az eposz határozottan Ithakában jelöli meg Odysseus otthonát és királyságát, semmilyen régészeti nyom nem igazolja, hogy a ma Ithaka/Ithaki néven ismert sziget azonos lenne a homérosi megfelelővel.<sup>43</sup> Az eddigi kutatások kevésbé vették figyelembe, hogy a felszín, a Jón-tenger szigeteinek geomorfológiai tulajdonsága radikálisan megváltozhatott az elmúlt évezredek alatt. A Föld felszíne, a kőzetek és az így kialakult táj nagyon lassan alakul át, a földtani vagy geológiai idő más léptékben számol, mint az általunk megszokott mértékek; a legutóbbi jégkorszak szinte tegnap történt geológiai értelemben, mivel a valóban szignifikáns változásokhoz évmilliók kellenek. Ám némely esetben a felszín váratlanul és hirtelen átalakulhat; ilyen események a vulkánkitörések, földrengések és földcsuszamlások. A régióban a földrengés gyakran katasztrofális következményekkel jár és járt a történeti időben és az emlékezet előtti korokban. Robert Bittlestone kutatásai, melyek során a szöveges források, a geológia és archeológia legfrissebb eredményeit egyaránt felhasználta, rávilágítanak arra, hogy a földrengések révén a térség fő szigete, Kephallónia és térsége akár 50–100 cm-t is emelkedhetett

egy-egy nagyobb rengés után (utoljára 1953-ban), a part vonalának megváltozásáról nem is beszélve. A kutató zseniális hipotézise úgy próbálja feloldani az ellentmondást, ami a homérosi leírás és a mai Ithakaként azonosított sziget között feszül, hogy Odysseus királyságát a Kephallóniától keletre lévő szigetről annak nyugati szomszédjára helyezi át. Ám itt van egy bökkenő: nyugatra nincs közeli sziget Kephallónia szomszédságában. Bittlestone megoldása szerint – s ezt az azóta is tartó modern geológiai kutatások egyre inkább kezdik alátámasztani – a Paliki-félsziget egykor önálló sziget volt, amelyet egy keskeny csatorna választott el Kephallóniától. A további – bár közvetett – bizonyítékok között találjuk a Parisata (a Paliki-félsziget egyik kis települése) területén talált bronzkori tholos-sírokat, melyek élénk emberi tevékenységet jeleznek a területen; ez korrelál az *Ilias* és az *Odysseia* idejével, vagyis a minket érdeklő korszakban lakott volt a terület.<sup>44</sup>

Talán nem meglepő, hogy e friss kutatások nem jutottak el a játékkfejlesztőkig, de érdemes azon elgondolkodni, hogy noha a 2500 évvel korábbi helyszínek akár igen eltérő képet mutathattak geológiai értelemben, az *Assassin's Creed* fejlesztői mintha csak a Google Earth-ből kimásolt mai térképre akarták volna ráilleszteni az antik Hellast. A játékban ebből következőleg Kephallónia partvonalát a mai állapotnak megfelelően fogjuk látni, s így nem csoda, hogy a fejlesztők Odysseus palotáját is a mai Ithaka szigetére helyezték. A mondai-mitikus múlt, mely csak irodalmi szövegekben maradt meg, hagyományozódott tovább, így konkrét földrajzi helyekhez lett lehoronyozva a virtuális térben. Ezáltal létrejön egy olyan fikatív-virtuális emlékezhely, mely a játék diegetikus szintjén az egyes szereplőknek jelentéssé válik. Nagyon érdekes, ahogy a játékban színre vitt emlékezet a valóban a 9–8. században kialakuló hērōszkultuszokkal mutat hasonlóságot (most csak utalnánk a Lefkandiban feltárt hērōonra, s annak monumentális méreteire, de az az épület merőben más képet mutat, mint Odysseus *Odyssey*-beli palotája),<sup>45</sup> bár ebben az esetben nem látunk se síremléket, se szentélykörzetet. Mindezt a rom sűríti magába, aminek viszont már nem sok köze van az archaikus vagy a klasszikus görög gondolkodáshoz: ez egy az egyben a romantikából megörökölt európai romfelfogás visszaprojektálása a (virtuális) múltba. De itt még nem ér véget az elemzésünk, mivel annak ellenére, hogy a palota romos állapotában is impozáns látványt nyújt nekünk, mégis maga a játék mintha épp ezt az esztétizáló olvasatot, a romokból adódó romantikus lenyűgözöttséget elkezdene finoman lebontani, kritika alá vonni: az egyik küldetés során segíthetünk Odysseus állítólagos leszármazottjának (Odessának) felkeresni a palotát, aki miután meglátja a romokat, egyszerűen csak kőhalomnak nevezi azokat. („This... is it? It's just rubble.” – „Ez... ez lenne? Hisz ez csak egy rakás kő.”) Ez vezet át minket a romokban és a rekonstruált épületekben meglévő esztétikai potenciál kibontásához.



7. kép. Odessa és Cassandra

Odysseus palotájának rekonstrukciós kísérletei a 19–20. század fordulóján foglalkoztatták élénken a kutatókat, melyeket – az izlandi párhuzamokat leszámítva – a mykénéi paloták, leginkább a tiryinsi palota mintája befolyásolt. Az *Odyssey* készítői is ezt a hagyományt „keltették életre” játéukban, és ezt a fikatív/tudományos rekonstrukciós kísérletet a mai Ithaka szigetére helyezték.

### A (virtuális) romok eszméje és esztétikája

Hartmut Böhme releváns tanulmányában a romok erejét, a rájuk épülő esztétikai, hatalomelméleti, politikai és történelmi diskurzusokat a következőben ragadja meg: azóta, hogy az európai kultúra nagyjából 700 évvel ezelőtt „felfedezte” a romokat, majd a romantika lehántotta róluk a fent említett diskurzusokat (az esztétikait kivéve), a romok öncélú léte, „rom”-sága került az első helyre, ami létüket önmagáért igazolja. A rom Böhme szerint egy állandó határhelyzetbe merevedett nyom, egy olyan jel, ami nem jelöli meg egyértelműen a dichotómiákon alapuló világ egyik oldalát sem: az élet és a halál, a természet és az épített környezet, az emlékezés és a felejtés, a jelen és a múlt, a forma és a pusztulás között lebeg,<sup>46</sup> e kétpólusú rendszerekből kínál fel kiutat a további értelmezések számára.

A kérdés továbbra is az, hogy ez mennyiben igaz az *Odyssey*-ben színre vitt rom(ok)ra. Ahogy azt fentebb láthattuk, a játékban az épületek, a városok képe (a templomok, a törvény- és jogalkotás helyszínei, a katonai erődítmények) egyaránt az esztétizáló és rekonstruáló múltmegismerés, a múlt (újra) átélése és megtapasztalása jegyében fogantak, ez motiválta részletgazdag megvalósításukat. A részletgazdagság kevésbé jellemző Odysseus palotájára, bár mind a rom, mind a palota díszítőmotívumai szépen illeszkednek az *Odyssey* más (kevésbé jelentős) épületeinek ornamentikájához. Mivel Odysseus palotáját a krétai és/vagy mykénéi civilizáció részeként szertették volna a fejlesztők pozicionálni, a(z) önmagában is impozáns) romos épület díszítései között találunk olyan freskókat, melyek geometrikus sormintákat, asszonyi alakokat, valamint delfineket és tengeri állatokat foglalnak magukba, mintha a

knóssosi palota kicsinyített változatával találánk magunkat szembe Ithaka szigetén. Ha nem is mindegyik játékos, de elég sokan érezhetik Odysseus (virtuálisan) porladó palotájának megpillantása kapcsán – ahogy Somhegyi Zoltán fogalmaz – „a fenséges hatalmú és szinte elképzelhetetlen hosszúságú idő múlása[t]”.<sup>47</sup> Annak ellenére, hogy Odysseus romos palotája a játék kontextusában sajátos új funkcióval egészül ki, mivel banditák veszik oda be magukat, az eredeti rendeltetését már rég nem tölti be az épület; ugyanakkor, s ez következik a játékból magából, a küldetések nélkül eleve fel sem kerestük volna az épületet, így a fejlesztőknek muszáj volt rosszfiúkkal telelakniuk a palotát, tehát a romos palota kapcsán nyugodtan beszélhetünk annak funkcióvesztéséről, amely így minden tekintetben megfelel a modern esztétikai diskurzusokban felállított kritériumrendszernek.<sup>48</sup> Ám azáltal, hogy egy olyan virtuális romot látunk, ami nem tud tovább romlani, egy kimerevített időpillanatban kereshetjük fel újra és újra, mintha csak belépniénk az egykori (fiktív) romról készült egykori (fiktív) képbe. Nincs előzménye, nem ismert Odysseus palotájának „eredeti” változata, és nem ismert későbbi, még romosabb verziója sem, mivel ma Ithaka szigetén semmi régészeti nyoma sincs Odysseus egykori otthonának. Ez az időből kiragadottság, előzmény- és hatás nélkülség egészen unikális helyet biztosít az épületnek a játékon belül, annak temporalitása és ontológiája sajátos határhelyzetbe kerül, hiszen a többi épület legalább romos formában ma is ismert. Kiválóan alkalmas tehát, hogy rajta keresztül megragad hassuk, milyen romfelfogással, romesztétikával és romolvasási stratégiákkal bír ma a nyugati civilizáció (annak is a popkultúrát érintő szegmense), valamint hova helyezi a romokat a fénylő civilizáció mellett, mit vár azoktól, és végül mit kaphat tőlük.

Bizonyos tekintetben egy olyan műrommal van dolgunk, mint amilyeneket a 18. század végétől kezdenek el a gazdag arisztokraták felépíteni birtokaikon, azzal a céllal, hogy az elragadtatás, az emocionálisan felfokozott élmény kedvéért ne kelljen ezer kilométereket utazniuk – elég volt kimenniük a hátsó kertbe, ahogy elég ma bekapcsolunk egy átlagos „gamer PC-t”, vagyis eleve a játékok futtatására összeállított konfigurációval bíró asztali gépet vagy konzolt (Xbox vagy PlayStation). A rom így – hasonlóan a 18. századi végén induló tendenciához – árucikké válik, ám amíg ez korábban csak egy szűkebb elit számára volt elérhető,<sup>49</sup> ma – természetesen a kapitalista piaci viszonyok között, mivel meg kell vásárolnunk a játékot – demokratizálódik nemcsak a múlt egykori építményeinek megismerése, de a műromok felkeresésének lehetősége is. Igaz, hogy az utóbbi években a fapados repülőjegyek szintén elérhető közelségbe hozták ezeket a romokat, a Mediterráneum emlékeit, ám éppen a világjárvány és a fél világ lezárása mutatta meg, hogy ezek a rendszerek milyen sérülékenyek lehetnek. Egy másik módja a demokratizálódásnak a múlt megismerése szempontjából a 18–19. századtól kezdve az arisztokrata gyűjtemények, a Wunderkammerek és képtárak múzeumokká való átalakítása volt, de ne feledjük, hogy amíg a múzeumokban bemutatott anyag az elit kultúráját, a művelt polgár érdeklődését reprezentálja, addig a videójátékok egy jóval heterogénebb célközönséget akarnak elérni, az ő érdeklődésüket felkelteni.

A romok felelevenítik az egykor ép épületet és az azt létrehozó civilizációt, így létük elválaszthatatlan a nosztalgiától;<sup>50</sup> a romok affekciója alól kevesen tudják kivonni magukat, a

szemlélődben, a nosztalgia állapotába eső befogadóban a fájdalom a visszatérés lehetetlensége miatt alakul ki, aki valami olyat tapasztal meg, amiben felismeri a sajátot is, ám kellően távoli ahhoz, hogy ez a betölthetetlen vágyakozás eluralkodjon rajta. A nosztalgia – ahogy annak irodalmi reprezentációi is bizonyítják – az idegenben, száműzetésben alakul ki a legerősebben, amikor már tényleg nincs remény a hazatérésre, amikor mind térben, mind időben eltávolodtunk az egykori sajáttól. Ebből a szempontból érdemes meggondolni, hogy maga a virtuális tér mennyiben kedvez ennek az idegenség- és távolság-érzetnek, hiszen a virtuális világ – ami ez esetben egyben közel hoz a múlthoz – lényege szerint elvátolít a jelentőt, a megélt anyagi valóságtól, s így talán még fájdalmasabb belőle a visszatérés (vagyis a kilépés a játékból), és bár a visszalépés korlátlanul megismételhető, ezzel csak újra és újra a nosztalgiából való kigyógyulás, a nosztalgiától való megszabadulás illúzióját élhetjük át. És miközben az egykori saját megismerésének lehetősége feltűnik a horizonton, nem marad idő kiélvezni, mivel a játékmódból adódóan muszáj tovább gyilkolni, és haladni az egyes küldetésekben. Maga a korszak is a görög világ egyik legvéresebb időszakába vezet be minket: még minden fénylik és csillog, de a peloponnésosi háború után már semmi sem lesz olyan, mint korábban. Odysseus (mű)rompalotája előre vetíti, hogy mi lesz egy civilizációval, egy néppel a végtelen háború után; még ha ez nem is derül ki, már az a tény, hogy a palota rom, ékesen példázza, hogy a királyság lehanyatlott, továbbá Odysseus és az *Odysseia* egy jóval nagyobb és fénylőbb város, Trója pusztulásának örök mementója. Az *Odysseia* megalkotói minden bizonnyal ismerik Hérodotos történeti művét:

Mert sok, egykor hatalmas város lett jelentéktelenné, amelyek pedig az én időmben virágoztak, azok régebben voltak jelentéktelenek. S mivel tudom, hogy az emberi boldogság nem állandó, mindkét sorslehetőségről meg fogok emlékezni.

Hérodotos: *A görög-perzsa háború* I. 5

(Muraközy Gyula fordítása)

A rom már önmagában ezt a tanulságot hordozza, ám ettől függetlenül sokan valami személyesebb, mélyebb tapasztalatot is át szeretnének érezni, amikor „kapcsolatba kerülnek a múlttal”, amikor fizikailag is ott lehetnek az egykori helyszíneken, kézzel érinthetik a köveket, oszlopokat, falakat. Ezt a vágyat tovább árnyalják a fejlesztők egy mellékszereplőn keresztül: a küldetés során, amikor bejárjuk a palotát, hogy megszerezzük Pénélopé szőttesét, találkozunk egy „zarándokkal”, akit a banditák foglyul ejtettek. Miután kiszabadítjuk, Odessa elmeséli, hogy ő Odysseus leszármazottja, és azért jött híres felmenője palotájához, hogy jobban megismerje a hőst, közelebb kerülhessen örökségéhez, vagyis a rom nemcsak a kulturális, hanem a családi, törzsi emlékezet és identitás szempontjából is fontos lehet, mintha egy virtuális hősön kialakulásának lennénk tanúi, ám ez végül elmarad. Ahogy fentebb csak felvillantottuk, Odessa nem azt kapja, amit várt, amire mint Odysseus leszármazottja számított, ugyanis amikor eljuttatjuk a romokhoz, kérdéseinkre, hogy mit érez, a válasza elég lehangoló lesz (a küldetés teljes leírása a dialógusokkal együtt online elérhető):

ODESSA: Ez... ez lenne az? Ez csupán egy romhalmaz.

KASSANDRA: Mégis mire számítottál?

ODESSA: Nem is tudom. Valami grandiózusabbra. A szüleim Odesszának nevezték el... Odysseus névrokona vagyok. Azt hittem, ha eljövök ide, talán... jobban megértem majd őt.

KASSANDRA: És jobban érted?

ODESSA: Egyáltalán nem... Vigyél a csónakhoz, majd ott kifizetlek.<sup>51</sup>

A lány csalódását fejezi ki, hogy semmilyen komolyabb hatással nem volt rá a rom, amit olvashatunk úgy is, hogy a nyugati (popkulturális) világ máshogy viszonyul a romokhoz, mint a társadalmi elit, de akár metagesztusként is, melylyel a fejlesztők kikacsintanak a játékosokra, hogy bizony, az épületek a maguk pompájában mégis szebbek, mint a romok, és ők bizony pont ezt az élményt adják meg a játékosoknak. Továbbá a romok potenciális emlékezhelyként való funkciója egy másik médiummal, a költeménnyel (szóban vagy írásban, ez most irreleváns) állítható szembe, mivel Odessa, amikor találkozunk vele, a bemutatkozás során röviden elmeséli Odysseus kalandjait is:

ODESSA: Odessa vagyok. A nagy Odysseus után nevezték el.

KASSANDRA: Miért akarsz oda felmenni?

ODESSA: Odysseus leszármazottja vagyok. Épp zarándoklaton vagyok.

KASSANDRA: Ithaka egykori királyának vagy a leszármazottja?

ODESSA: És annak az embernek, aki megépítette a trójai falovat és legyőzte a kyklópsot. Attól, aki elutazott a lótuszevők földjére. És attól, akiről az egész *Odyseia* szól? Nos, igen, tőle. Miért?<sup>52</sup>

A lány az eposzból ismert történetekre hivatkozva vázlatosan és kicsit iskolásan adja elő Odysseus kalandjait. Fontos megjegyeznünk, hogy Odysseus alakja milyen hívószavakat, történeteket emel be a diskurzusba, melynek a tétje innentől kezdve a kaland és a hírnév megszerzése lesz. Ezt explicit módon is megemlíti a már csalódott Odessa a tengerparton, ahol újabb kalandokat elevenít fel a hőstől:

ODESSA: Nos, ez a tied. Micsoda csalódás.

KASSANDRA: **Miért olyan fontos neked ez a hely?**

ODESSA: **Ugye, csak viccelsz? Itt élt Odysseus. Itt uralkodott. Ő végezte be a trójai háborút.** Elkerülte **Skylát** és **Charybdist**. Mindene megvolt. Hűség. Szerelem. Harcos lélek!

KASSANDRA: És az istenek figyelmét is magára vonta. Ez számtalan bajt okozott neki.

ODESSA: És ez tette őt legendává.

KASSANDRA: Nem vagy már gyerek. Ne is viselkedj úgy!

ODESSA: Az lenne gyerekes, ha meg se próbálnánk megszerezni mindazt, amit Odysseus bírt, csak vágynánk rá. Hajlandó vagyok bármit megtenni, ami szükséges.

KASSANDRA: Ezt egyszerűbb mondani, mint megtenni.

ODESSA: A nagyságra törekszem. Egész életemben csak erre vágytam. Én nem fogom feladni, mint mindenki körülöttem, akik elégedetten élnek a mindennapi életüket, mígnem holtukban megfedkeznek majd róluk.

KASSANRA: Ha valóban Odysseus nagyságára vágysz, a magad erejéből kell arra szert tenned. Ő híres volt a ravaszságáról. Te eddig mit tettél?

ODESSA: Elutaztam egészen idáig!

KASSANDRA: Hogy lásd Odysseus életének romjait, s nem azért, hogy éld a sajátodat.

ODESSA: Több eszem is lehetett volna, mint hogy tanácsot fogadjak el egy zsoldostól. Távozz!<sup>53</sup>

Kassandra több izgalmas megállapítást is tesz, miközben egyrészt nem érti, miért olyan feldúlt Odessa, másrészt próbálja jobb belátásra bírni a számára egyre szimpatikusabb lányt: a *hybris* kérdése jelenik meg előttünk, amikor arról beszél hősünk, hogy a nagy tettekkel együtt az istenek figyelmét is magára vonta a hős. Odessa újabb történeteket idéz fel, melyekkel Odysseus nagyságát és hősiességét demonstrálja, az epikus világ idéződik meg a lány érveiben, amikor azzal próbálja magát és Kassarát is meggyőzni, hogy a kaland nélküli élet csak feledést hoz a halál után, csak az igazán nagy emberre emlékszik majd az utókor; ezzel mintha az *Ilias* Achilleusának motivációját visszhangozná, Kassandra – a már sokat látott zsoldos – viszont mintha az *Odyseia* és Odysseus érettebb hangján szólna. Ám Kassandra végül azt tanácsolja a lánynak, hogy ne révedjen a múltba, ne kutakodjon romok között revelációt remélve, hanem élje a saját életét, és ha Odysseus nyomdokaiba akar lépni, kezdjen bele saját kalandjába. Ez az atyáskodó jótanács végleg hatályon kívül helyezi a romok illetén erejét és hatását, amiben ismét egyrészt egy általános kultúrkritikát is tetten érhetünk, másrészt metareflexív szinten a játékosokat is arra buzdítja, hogy a sok nézelődés helyett vágjanak bele a kalandba, vegyenek részt minél több akcióban.

Annak ellenére, hogy Odysseus palotáját a történet szerint igen hamar magunk mögött hagyjuk, a játék egészének és a konkrét küldetésnek (*A Small Odyssey*) is nevet adó eposz és annak hőse megkerülhetetlen karakterként, mintaként áll előttünk, amire Odessa mintegy kicsinyítő tükröként hívja fel minden játékos figyelmét, ezért sem lényegtelen a rom kérdése: annak általános kultúr-, művelődés- és esztétörténeti szerepe, illetve annak változása(i) a magas és a popkultúra fénytörésében, s mindez egy virtuális fiktív/történeti közegbe ágyazva.

## Befejezés

Lehetséges, hogy az *Odyssey*-nek vagy az *Assassin's Creed*-sorozat későbbi darabjainak kicsivel több gondot kellene fordítania arra, hogy a játékok figyelemre méltó potenciállal rendelkező dimenzióit határozottabban összehangolják, illetve hogy a játékmenet kialakítása során a játékvilág sajátosságait jobban figyelembe vegyék – azaz, kevésbé csak bevált videójáték-recepteket kövessenek. Azt mindenesetre bátran állíthatjuk, hogy az utóbbi években megszorodott antik témájú videójátékok között – a bemutatott hiányosságai ellenére is – az *Odyssey* sokáig meghatározó darab marad, amely azon túl, hogy számtalan játékosnak okozott izgalmas órákat, úgy tűnik, elkezdte lecsalni a klasszika-filológia tudományát a vélt vagy valós elefántcsonttoronyból és sikeresen ültette le a monitor elé. A fenti elemzésből is kiderült – reményeink szerint –, hogy egy popkulturális produktum, konkrétan egy videójáték is bírhat komoly kultúra-tudományos és filológiai értelmezési lehetőségekkel.

## Jegyzetek

- 1 A videójátékok elemzésének tudományos diskurzusához, valamint narratíva és szimuláció kérdéséhez lásd Frasca 2008, 125–142; Juul 2008, 143–158; a játékok sajátos elemzési módszeréhez egy teljes könyvnyi bevezetést írt Clara Fernández-Vara (2015); a filológia és a játékok narratológiai/ludológiai vizsgálatának kapcsolatahoz lásd Bartels 2008, 191–210.
- 2 Juul 2005, 21.
- 3 Frasca 2008, 127.
- 4 Frasca 2008, 129.
- 5 Jenkins 2004, 118–130.
- 6 Fernández-Cara 2009, 39.
- 7 Fernández-Cara 2009, 39.
- 8 Fernández-Cara 2009, 40.
- 9 Assassin's Creed. Ubisoft, 2008 (az évszámok megadásánál a Windowsra írt verzió kiadását követjük).
- 10 Assassin's Creed Odyssey. Ubisoft, 2018; <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-review/>
- 11 Vandewalle 2019, 146–152; Assassin's Creed Origins. Ubisoft, 2017.
- 12 Fejes 2021, 179–206.
- 13 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Wiki](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki)
- 14 <https://www.theguardian.com/film/2016/dec/19/assassins-creed-film-review-michael-fassbender-videogame-marion-cotillard>
- 15 Kline 2014, 1–14.
- 16 Gábel Nóra és Marton Máté jelen lapszámban olvasható tanulmánya is érzékenyen reflektál erre a jelenségre.
- 17 <https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-review/>
- 18 White 2014, 15–28.
- 19 Politopoulos et al. 2019, 320–321.
- 20 Kline 2014, 3–5.
- 21 Eco 1986, 63.
- 22 A videójáték és film viszonyához a pszeudo-antik világ(ok) kiépülésének fényében lásd Lowe 2009, 70.
- 23 Gadamer 1984, 89–90.
- 24 Assassin's Creed Odyssey. Ubisoft, 2018.
- 25 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla\\_Hassan](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla_Hassan)
- 26 Az *immersion* különféle fajtáit a ludológiai szakirodalom is megkülönbözteti. Frans Mäyrä és Laura Ermi 2005-ös modellje három fő típust állapít meg. Ezek a szenzoros illúzió alapuló, a kihíváson és flow-állapoton alapuló, valamint az imaginatív belemerülés. A szenzoros alapú belemerülés az érzékekre hatva hoz létre illúziót – egy gazdagon kidolgozott háromdimenziós virtuális környezet önmagában ezt a hatást erősíti. A kihívás alapú belemerülés kulcsa az olyan tevékenység, amely megfelelő nehézségű, és így motiváló kihívás elé állítja az egyént, ezáltal lekötve őt a folyamatban. Az imaginatív belemerülés Mäyrä és Ermi szerint az, amit történetek váltanak ki belőlünk, ilyenkor narratív világokhoz és szereplőkhöz kezdünk kötődni. A kérdéshez lásd Therrien 451–454.
- 27 S. T. Coleridge esztétikai munkásságában meghatározó fogalom. Ezen a ponton gondolkodhatunk el a regényolvasás és a videójáték befogadásának és a bennük történő elmerülésnek valószínűleg a szubjektum részéről hasonló módon történő motiváltságán.
- 28 Tímár 2016, 68.
- 29 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost\\_Histories](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost_Histories)
- 30 Vandewalle 2019, 146–152.
- 31 Szintén a Ubisoft játékfejlesztő vállalat videójáték-sorozata; az első részt 2004-ben dobták piacra, míg idén már a hatodik rész jön.
- 32 Nitsche 2008, 191–192.
- 33 A múlt digitális megismerésének lehetőségeit mérlegelve az egyes helyszínek közül az athéniak kincsháza, valamint az Apollón-templom mai romjait és a játékban rekonstruált megvalósítását vetették össze. Politopoulos et al. 2019, 320–321.
- 34 Politopoulos et al. 2019, 322.
- 35 I. 102–108, 119, 120, 125–131, 144, 145, 253–256, 287–335, 360–364, 425–427; II. 337–345; III. 396–408; IV. 20–22, 39–51, 120–122, 296–305, 625–627, 675–680, 715–719, 758–761; VI. 50–55; VII. 81–90, 95–98, 133–141, 334–347; VIII. 456–458; XV 4–5; XVI. 283–286, 342–344, 413–416; XVII. 28–37, 96, 97, 167–169, 264–268, 324, 325, 336–341, 492, 493, 507–511, 560–571; XVIII. 32, 33, 100–103, 185, 186, 196–198; XIX. 14, 15, 59, 60; XX. 1, 6–8, 91–97, 257–259, 387–389; XXI. 5–12, 148–150, 188–190, 242–244, 376–392; XXII. 1–4, 21–25, 105–115, 126–204, 239, 240, 257–259, 330–337, 378–380, 393, 400, 433, 434, 457–460, 495–501; XXIII. 85–92, 293, 294.
- 36 Bassett 1919, 288–290.
- 37 Lang 1906, 210–212.
- 38 A kérdéshez lásd – a már idézett Lang és Bassett mellett – Myres 1900, 128–150; Dickins 1903, 325–334.
- 39 Németh-Ritoók-Sarkady-Szilágyi 2006, 48–49.
- 40 Pope 2016, 255.
- 41 Németh-Ritoók-Sarkady-Szilágyi 2006, 50.
- 42 Németh-Ritoók-Sarkady-Szilágyi 2006, 50.
- 43 Bittlestone 2005, xv.
- 44 <https://www.odysseus-unbound.org/evidence/>
- 45 A Lefkandiban található héroónhoz lásd Pakkanen-Pakkanen 2000, 239–254. Különösen izgalmas, amikor az épület – időben egymásra rétegzett – funkcióinak alakulását kísérlék meg rekonstruálni (252–253). Az 1980-ban megtalált épület körül kialakult diskurzushoz lásd a tanulmány 43. lábjegyzetében idézett műveket!
- 46 Böhme 2016, 79–80.
- 47 Somhegyi 2016, 4.
- 48 Somhegyi 2016, 4. A romok esztétikai diskurzusaihoz az ókortudomány keretein belül lásd az *Ókor* korábbi tematikus számát (2016/4), valamint az *Árgus* folyóirat 2009/1–2. számát.
- 49 Brewer 2009, 141.
- 50 A nosztalgia és a filológia viszonyához lásd Krupp 2017, 41–51.
- 51 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#Dialogue)
- 52 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#Dialogue)
- 53 [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#Dialogue)



## Bibliográfia

- Bartels, K. 2008. „Erzählen in der Schießzone. Das Computerspiel zwischen Ludologie, Narratologie und Philologie”: S. Berto – B. Plachta (szerk.): *Die Herkulesarbeiten der Philologie*. Berlin, 191–210.
- Bassett, S. E. 1919. „The Palace of Odysseus”: *American Journal of Archeology* 23/3, 288–311.
- Bittlestone, R. 2005. *Odysseus Unbound. The Search for Homer's Ithaca*. Cambridge.
- Böhme, Hartmut 2016. „A romok esztétikája”: *Ókor* 15/4, 79–86.
- Dickins, G. 1903. „Some Points with Regard to the Homeric House”: *The Journal of Hellenic Studies* 23, 325–334.
- Eco, U. 1986. „Dreaming of the Middle Ages”: *Uő.: Travels in Hyperreality: Essays*. San Diego, 61–72.
- Fejes R. 2021. „A transzmédia-diskurzus”: Fejes R. – Gregor L. (szerk.): *Transzmédia*. Budapest, 179–206.
- Fernández-Vara, C. 2009. *The Tribulations of Adventure Games: Integrating Story into Simulation through Performance*. Doktori értekezés.
- Fernández-Vara, C. 2015. *Introduction to Game Analysis*. Oxford – New York.
- Frasca, G. 2008. „Szimuláció vs. narratíva. Bevezetés a ludológiába”: Fenyvesi K. – Kiss M. (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, 125–142.
- Gadamer, H-G. 1984. *Igazság és módszer. Egy filozófiai hermeneutika vázlata*. Budapest.
- Jenkins, H. 2004. „Game Design as Narrative Architecture”: N. Wardrip-Fruin – P. Harrigan (szerk.): *First Person. New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, 118–130.
- Juul, J. 2005. *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA.
- Juul, J. 2008. „Narratív játékok? Rövid jegyzet játékokról és elbeszélésekről”: Fenyvesi K. – Kiss M. (szerk.): *Narratívák 7. Elbeszélés, játék és szimuláció a digitális médiában*. Budapest, 143–158.
- Kline, D. T. 2014. „Introduction, 'All Your History Are Belong to Us'. Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages”: D. T. Kline (szerk.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Oxford, 1–14.
- Krupp J. 2017. „A fájdalom visszatérése. Az *Aeneis*, a nosztalgia és a filológia”: *Ókor* 16/1, 41–51.
- Lang, A. 1906. *Homer and His Age*.
- Lowe, D. 2009. „Playing With Antiquity. Videogame Reception of the Classical World”: D. Lowe – K. Shahabudin (szerk.): *Classics for All. Reworking Antiquity in Mass Culture*. Cambridge, 70–90.
- Myres, J. L. 1900. „On the Plan of the Homeric House, with Special Reference to Mykenian Analogies”: *The Journal of Hellenic Studies* 20, 128–150.
- Németh Gy. – Ritoók Zs. – Sarkady J. – Szilágyi J. Gy. 2006. *Görög művelődéstörténet*. Budapest.
- Nitsche, M. 2008. *Video Game Spaces. Image, Play and Structure in 3D Game Worlds*. Cambridge, MA.
- Pakkanen, J. – Pakkanen, P. 2000. „The Tumba Building at Lefkandi. Some Methodological Reflections on Its Plan and Function”: *The Annual of the British School at Athens* 95, 239–254.
- Politopoulos, A. – Mol, A. A. A. – Boom, K. H. J. – Ariese, Cs. E. 2019. „'History is our Playground'. Action and Authenticity in *Assassin's Creed: Odyssey*”: *Advances in Archeological Practice* 7/3, 317–323.
- Pope, S. 2016. „Protection and Trade. Girding the City”: M. M. Miles (szerk.): *A Companion to Greek Architecture*. Oxford, 254–272.
- Therrien, C. 2014. „Immersion”: M. J. P. Wolf – B. Perron (szerk.): *The Routledge Companion to Video Game Studies*. London–New York, 451–458.
- Tímár A. „A függő mint »traumatofil típus«: modernitás és addikció Samuel Taylor Coleridge és Walter Benjamin írásaiban”: *Helikon* 62/1, 58–71.
- Vandewalle, A. 2020. „Assassin's Creed Odyssey. A Playable Version of Classical Greece”: F. Bièvre-Perrin (szerk.): *Antiquipop* 2020/03/12 (Vandewalle, A. 2019. „Assassin's Creed Odyssey: een speelbare versie van klassiek Griekenland”: *Hermeneus* 91/4, 146–152).
- White, W. J. 2014. „The Right to Dream of the Middle Ages. Simulating the Medieval in Tabletop RPGs”: D. T. Kline (szerk.): *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. London – New York, 15–28.

## Online hivatkozások:

- [https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s\\_Creed\\_Wiki](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Assassin%27s_Creed_Wiki)  
[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla\\_Hassan](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Layla_Hassan)  
[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost\\_Histories](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Lost_Histories)  
<https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Animus>  
[https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A\\_Small\\_Odyssey#-Dialogue](https://assassinscreed.fandom.com/wiki/A_Small_Odyssey#-Dialogue)  
<https://www.gamestar.hu/hir/assassin-s-creed-odyssey-teszt-254005.html>  
<https://www.odysseus-unbound.org/evidence/>  
<https://www.pcgamer.com/assassins-creed-odyssey-review/>  
<https://quebec.ubisoft.com/en/discovery-tour-ancient-greece-stephanie-anne-ruatta/>  
<https://techcrunch.com/2018/10/01/assassins-creed-odyssey-falls-far-short-of-its-own-wondrous-sandbox/>

Fejes János (1988) a Pázmány Péter Katolikus Egyetem Bölcsészeti és Társadalomtudományi Kar Irodalomtudományi Doktori Iskolájában doktorált 2018-ban. Kutatási területe: a metálzene és annak vallástörténeti kapcsolódási pontjai.

# Modern rhapsódosok: a görög mitológia és a metálzene esete

Fejes János

## Ókori vallástörténet és metálzene?

**H**a arra kérném a kedves Olvasót, hogy nevezzen meg néhány jellemzőt vagy fogalmat, ami eszébe jut a *heavy metal* kifejezés hallatán, kétkedem, hogy arra gondolna, hogy ez a zenei szcénázás az egyik legjelentősebb képviselője a mitológiai tartalmak közvetítésének a hollywoodi blockbusterek mellett. A kortárs populáris kultúra egyik meglehetősen népszerű, ám Magyarországon egyelőre igen kevésbé kutatott szegmensét adja a heavy és extrém metal szubkultúrája, amely közeg leginkább hangzásvilága miatt a nehezen megközelíthető (ti. túltorzított, ezért az erre kevésbé fogékonyak számára nehezen hallgatható) irányzatok közé tartozik, amelynek sajátos belső szabályrendszere és szinte önálló kultúrája az 1970-es évek óta fejlődik és virágzik. Jelen tanulmány arra kíván rákérdezni, hogy a klasszikus antikvitás,

és ezen belül a görög mitológia milyen lenyomatot hagy a metálzene dalszövegein. E kérdésfelvetésből kiindulva szükséges tisztáznunk saját kiindulópontunkat, nevezetesen: nem azt szeretnénk feltárni, hogy az egyes zenekarok adott dalaikban mennyire autentikusan hivatkoznak bizonyos mítoszokra, esetleg hol emelnek be tévedéseket vagy mosnak össze egymással össze nem illő elemeket; sokkal inkább azt próbáljuk megérteni, hogyan és miként dolgoznak fel zenekarok görög mitológiai tartalmakat. A dalszövegekhez mint a recepcióesztétika elsődleges forrásaihoz fogunk nyúlni, vagyis azt kívánjuk kiolvasni belőlük, hogy szerzőik maguk hogyan olvassák a görög mítoszokat. Főszereplőink tehát sokkal inkább kortárs dalszövegek lesznek, amiken keresztül visszatükröződik a görög mitológia.

A szóban forgó zenei zsáner első megjelenését az 1960-as évek végére és az 1970-es évek elejére tehetjük, amely szellemi és kulturális értelemben is a nyugati civilizáció számára a nagy átrendeződések időszaka. Az amerikai hippimozgalom, a párizsi diáklázadások, a prágai tavasz, a hidegháború két pólusa, az ellenkultúra létrejötte,<sup>1</sup> valamint az USA határainak megnyitása a távol-keleti bevándorlók előtt<sup>2</sup>



1. kép. A magyar Ann My Guard zenekar *Moira* című albumának borítója, amelyen Persephoné, az Alvilág királynője kortárs formájában látható

mind hozzájárultak ahhoz, hogy az Európán és Észak-Amerikán kívüli világ kulturális hatásai Nyugaton is érvényesülhessenek. Nem felejthetjük el a telekommunikáció fejlődésének jelentőségét sem, hiszen például a vietnámi háború az egyik első fegyveres konfliktus, amelynek eseményei már külső szemlélők valóban millióihoz jut el a televízió keresztül, nemcsak a háborút, de magát az országot is elhozva a nézők nappalijába. A második világháború és a holokauszt okozta kiábrándultság miatt alternatív világszemléletek iránt érdeklődők pedig természetes szövetségeseivé válhattak az egzotikusnak számító országok és világrészek vallásai számára, ezzel kiváló táptalajt adva az Új Vallási Mozgalmak (például Krisna-tudat, újpogányság stb.) és New Age-kultuszok (például újboszorkányság, Wicca stb.) kialakulásának és megerősödésének.<sup>3</sup>

## Heavy és extrém metal

A korban virágzó, gitárközpontú könnyűzenei irányzatok, mint a rock'n'roll, a hard rock, a heavy rock, a progresszív rock, a beat, a blues és később a heavy metal mind már az úgynevezett tömegkultúra termékei, melyek legfontosabb közös jellemzője a széles körben való népszerűség<sup>4</sup> és a zenei előképzettség nélküli befogadás lehetősége.<sup>5</sup> Ezzel e műfajok élesen elkülönülnek a komolyzenétől, létrehozva a tömegek igényeit kiszolgáló művészetek és a magas művészetek között egy újabb törésvonalat. A heavy metal az 1960-as évek végén és az 1970-es évek elején jött létre az angliai Birmingham városában. A már néhány évvel korábban indult Black Sabbath zenekar a fent felsorolt egyéb gitárzenék, főként a blues és a pszichedelikus rock hagyományait újra-rendezve építette fel saját imázsát, akkor még nem sejtve, hogy egy teljesen új zsáner alapjait fekteti le.<sup>6</sup> A korban szokatlan, túlzottan torzított gitárhangzást és intenzív dobjátékot szintén erőteljes basszusgitárral és énekkel egészítették ki. A heavy metal fogalmát, annak elnevezését a könnyűzenei sajtó hozta létre, afféle degradáló jelzőként aggatva azt a zenekar munkásságára.<sup>7</sup> A mai napig a leginkább az elfojtott agresszió és frusztráció szabadon engedésére épülő zene remekül tükrözi szülőföldje szociokulturális közegét, vagyis a hatvanas évek végére jellemző ipari hanyatlás (Birmingham és környéke) és az abból eredő munkanélküliség okozta kilátástalanságot a fiatalok körében.<sup>8</sup> Ennek megfelelően a heavy metal eredetileg kékgalléros, húszas éveikben járó férfiak zenéje, amely több mint ötvenéves fejlődéstörténete alatt lokálisból globálissá vált, kitörve az eredeti társadalmi meghatározottságából is.<sup>9</sup> Robert Walser, a téma tudományos kutatásának egyik első teoretikusa szerint ezen erőszakkal átítatott zenei világ elsődleges témája a hatalom, annak megszerzése és gyakorlása.<sup>10</sup> Hatalom, amelyen keresztül elérhető a belső világ uralása, ezzel a frusztráció és a legátolt

*Manowar: Achilles, Agony and Ecstasy in Eight Parts*

### I. Hektór rohama a falra

*Nézzétek, ahogy szekerem visszaűz benneteket a hajóitokhoz, a tengerre  
Aranyért jöttetek, a fal nem állhat meg előttetek  
Ezt a napot nekem ígérték  
Az istenek a pajzsom, villámok és gerelyek szállnak  
Nemsokára sokan elesnek, megrohamozzuk a falat  
Kövek hóként hullanak az égből*

*Dicsőséggel fizetünk az ütközet tüzeiben  
Zeus ma az enyém  
Mindent megölök az utamban, mint a birkákat és marhákat  
Összezúrom a koponyáját annak, aki dacol  
Nem kímélem a pörölyt, nem kímélem a kardot  
E nap a nevemet fogja zengeni  
Senki sem fog üldözni, aki szembe akar szállni velem  
Öljön meg, vagy haljon meg a kard által*

### II. Patroklos halála

*Ó, barátom, hogy búcsúzzak tőled  
Ez volt a te időd, de a vért, amit viseltél, az enyém  
Nem nyugszom, míg Hektór vére nem csorog  
Minden csontját törve vonszolom végig a mezőn  
Ez, drága barátom, ahogy elbúcsúzzunk  
Amíg nem találkozunk az égben*

### III. Temetési menet (instrumentális)

### IV. Az istenek vértete (instrumentális)

### V. Hektór végső órája

*Itt, Trója falain belül az istenek megméri a sorsomat  
Emlékem gyűlölt marad ez öbölből  
Hogy megfizessek mindazon ezrekért, akiknek vérént ontottam  
Semmilyen fal nem állhat meg az istenek mindenható akarata előtt*

*Hallom a csendes hangokat, nem bújhatok el  
Az istenek nem hagynak választást, mindannyiunknak meg kell halnia  
Ó, Achilles, szálljanak nyílve szőid a széllel, ahol a sasok repülnek az égen  
Megmondatott, hogy ma a vérem a homokkal fog keveredni  
Kezdtől halok meg, és lelkem a Hadésba száll*

VI. A halál Hektór jutalma

*Gyáva a félelem, markában nem tartanak ki  
Levágatnak, rég eladott becsületükkel  
Mert mindenki ismerni fog engem, mikor térdre hullanak  
Zeus, a mennydörgő, irányítsd a sorsom*

*Amikor az élet lapjait kiosztották a kezemnek, könyörtelen sors jutott  
Hogy bosszút álljon és dühöt hozzon, Hektór, érezd a gyűlöletemet  
Vérfürdő, amiért születtem, születésemtől fogva gyilkos vagyok  
Elvágni az élet és halál kötelékét*

*Vér és tűz, halál és gyűlölet, testedet megszenteltelenítem  
Kutyák és keselyűk eszik a húsodat, Hádés csarnoka vár  
Gyilkolj...*

*Hektór vére hever a csatatéren, testének megkopott sebein  
Az istenek, akik egykor védelmezték őt, most a végzete istenei,  
Mint egy magasan álló torony, kitaratóan egy irányba  
Rád rontok halált hozva, az istenek nem óvnak meg*

*Gyáva a félelem, markában nem tartanak ki  
Levágatnak, rég eladott becsületükkel  
Mert mindenki ismerni fog engem mikor térdre hullanak  
Zeus, a mennydörgő, irányítsd a sorsom*

*Vér és tűz, halál és gyűlölet, testedet megszenteltelenítem  
Kutyák és keselyűk megeszik a húsodat a Hádés Csarnok várja  
Halj meg...*

VII. Hektór testének meggyalázása (instrumentális)  
VIII. Achilleus dicsősége

*Az istenek esküje ma beteljesedett  
A csata hevében Hektór meghalt  
Lásd őt, Patroklos, a porban  
Örvendj halálában, bizalmam jelképe*

*Maga a halotti máglyád  
Hektór testét háromszor hurcoltam körbe  
Én viszem a fáklyát a máglyához  
Én kérem meg a szelet, hogy szítsa magasra a tüzedet*

*Hektór vérének nem mosom le magamról  
Míg a tested el nem égett  
Elmondott prófécia, bevégzett ígéret  
Több vér fog kiontatni, sokak fognak meghalni*

agresszió felszabadítása. E hatalom pedig megnyilvánulhat a többségi társadalom által elfogadott konvenciók, értékek és esetlegesen a tradíció megkérdőjelezésében is, ennek megfelelően a metal hagyományosan a lázadás zenéje.

Korai, kvázi egységes fejlődése a hetvenes évek végén és a nyolcvanas évek elején megtörni látszik (hasonlóan más popkulturális trendekhez),<sup>11</sup> amit az eredeti forma szélsőséges továbbfejlesztése próbál megmenteni. Az így létrejövő új alzsánereket nevezzük együttesen extrém metálnak.<sup>12</sup> E nagy kategóriába tartoznak olyan kiemelkedően fontos irányzatok, mint a N.W.O.B.H.M.,<sup>13</sup> a thrash metal,<sup>14</sup> a death metal,<sup>15</sup> a black metal,<sup>16</sup> a power metal<sup>17</sup> vagy a doom metal.<sup>18</sup> E felsorolás elemei mind beszélő nevekkal rendelkeznek, amely megnevezések akár a hangzás, akár a szövegi tematika milyenségére is utalnak.

Fontos leszögeznünk, hogy a hangzásában a konvenciókkal élesen szembenálló műfaj más dimenzióiban is éles elkülönülést igyekszik mutatni.<sup>19</sup> Elsődleges képi és látványbeli felülete, vagyis a lemezborítók világa igen gyakran a megdöbbentésre és polgárpukkasztásra épít, miként az egyes zenekarok ruházata, videoklipjei és színpadi megjelenése is. A hagyományos értékek kiforgatása, a jó ízlés határainak fészegetése legalább ennyire hangsúlyosan megjelenik a – számunkra legfontosabbnak ítélt – dimenzióban, vagyis a szövegek szintjén is. A kutatás hagyományosan két nagy irányát különbözteti meg a metal-dalszövegeknek: (1) dionysosi és (2) kaotikus szövegek.<sup>20</sup> E kategorizálás máris a görög kultúra felé irányítja tekintetünket: a dionysosi szövegek a fizikai világot és annak élvezeteit állítják a középpontba, míg a kaotikus szövegek a lélek kérdéseit és belső vívódását tematizálják, jelentős teret engedve a halál, valamint a halál utáni élet problémájának. Ez utóbbi típusba sorolhatjuk tehát a mitológiai és egyéb spirituális kérdéseket tárgyaló dalok legnagyobb részét. Ez a kettős felosztás csak elsődleges szinten alkalmas a kérdés tárgyalására, a továbbiakban ennek lehetséges cizellálását is megkíséreljük.

Ezen a ponton találkozunk a fentiekben említett két történeti jelenség, vagyis a heavy metal megjelenése és a kereszténységen kívüli alternatívakeresés a nyugati világ társadalmaiban. Agresszív megszólalása és konvenciókat felrúgó külsőségei miatt a lázadás zenéjének verbális érdeklődése már megjelenése pillanatától kezdve folyamatosan foglalkozik spirituális témákkal,<sup>21</sup> igen nagy hangsúlyt és teret adva a különféle európai és Európán kívüli mitológiáknak is, ezzel elfordulva a keresztény értékrendtől és világlátástól valami más (véleményük szerint valamilyen vonzóbb alternatíva) felé. Az e tekintetben is posztmodern metálzene a kortárs populáris kultúra egyik zászlóshajója az ókori mítoszok és történelem revitalizálásában. Megerősítve tehát a jelen fejezet elején kijelölt kérdésünket, arra keressük a választ, hogy a görög mitológia történetei milyen hangsúlyok mentén és milyen módon hagynak lenyomatot a heavy és extrém metal dalszövegein. Mivel alapvetően a dalszövegek vizsgálatát célul kitűző munkák sokkal inkább a kvalitatív elemzést helyezik előtérbe,<sup>22</sup> valamely szűken meghatározott téma körül, ezért ezek a vizsgálatok kevés átfogó eredményt tudnak nyújtani. Elsősorban emiatt vállalkoztunk arra, hogy kvantitatív szempontokat is bevonjunk a vizsgálatba, nem elfelejtve az úgy-mondott gyakorlati dalszövegolvasás jelentőségét sem.

## Módszertan: a korpusz és a vizsgálat irányai

A heavy és extrém metal szubkultúrája napjainkban valóban globális jelenségnek tekinthető. A világ minden táján találkozunk metálzenekarokkal, amelyek akár saját országuk kereszténység<sup>23</sup> előtti mitológiáját, akár más nemzetek mondavilágát dolgozzák fel részben vagy egészen.<sup>24</sup> Ennek megfelelően lehetetlen a teljes zenei paletta minden dalszövegére rálátást szerezni, így most is csupán egy viszonylag szűk keresztmetszetet kívánunk adni, egyetlen szegmensre, vagyis a görög mitológiára szorítkozva. A hagyományosan a nyugati kultúrkörbe tartozó területekről, a klasszikus Nyugat reprezentánsaiként értelmezett országokból (Európa, Észak-Amerika és Ausztrália) származnak példáink, összesen 17 államot magukban foglalva.<sup>25</sup> Az anyag összeállításakor a kritériumunk az volt, hogy az adott, a listába bekerülő dalnak legyen valamilyen hivatkozása valamely, a görög mitológiából<sup>26</sup> ismert történetre. E tág értelmezésnek az oka elsősorban kérdésfelvetésünkben keresendő, amely sokkal inkább a recepcióesztétikára, és kevésbé a klasszika-filológiára támaszkodik. E keret mentén 53 zenekar 240 dala került összegyűjtésre, amelyek 1980 és 2021 között jelentek meg.<sup>27</sup> A zenekarok száma csupán tájékoztató jellegű, a vizsgálat további részében nem játszik szerepet, minden dalt önálló tételként kezeltünk. A 240 tételt ezután három fő csapás mentén soroltuk alkategóriákba: (1) konkrét mitológiai téma; (2) tágabb értelemben vett téma; (3) a feldolgozás módszertana.

### Konkrét mitológiai téma és tágabb értelemben vett téma

A legelső feladat a mitológiai elem lokalizálása volt, amely lehetett a teljes narratíva parafrázisa vagy akár csak egy-egy mitológiai alak említése is. Összesen tíz nagyobb/tágabb értelemben



2. kép. A kanadai Aphrodite zenekar *Orgasmic Glory* című albumának borítója

#### *Orphaned Land: Like Orpheus*

*Emeld fel az árnyak fátylát örökre  
Mint egy gyertya, mely bennem van, úgy veszem a látás ajándékát  
És felemelkedem!*

*Ez az élet egy vihar, mely tovább tombol  
Tűz, szél, a föld és a tenger egy  
Mindannyiótok előtt éneklek, mint Orpheus, kezemben fáklyával*

*A barlang továbbra is bent van  
Mint egy végtelen bűn  
Fesd, karmazsin, fénnyel ezeket a falakat  
A fönix most száll fel*

*Bámulj vissza a mélységbe  
Hadés, aki ott uralkodik, megváltást juttat neked*

*Mint a hó, ami elhozza a decembert  
Én vagyok a szikra, amely az igazság tűzét felszítja  
És harcol!*

*És ez az élet a születés fájdalma  
Férfi, gyermek és nő mind egyek  
Előttek éneklek...*

*Mint Orpheus*

#### *Aphrodite: Pandora's Box Unleashed*

*Atyáink bűnei miatt  
Pandora áldás és átok  
Szenvedés, szomorúság, betegség  
Eressz az emberiségre minden átkot  
Szenvedésük enyhülésének reménye nélkül  
Szegénység, büszkeség, örület és kapzsóság*

*Pandora szelencéjét a világra szabadították!*

*A nő ajándéka büntetés  
A kíváncsiság ára  
Szenvedés, szomorúság, betegség  
Mindazon dolgok közül, melynek híján vannak a halandók  
Egyedül a lélek marad égve  
Szegénység, büszkeség, örület és kapzsóság*

*(Valamennyi dalszöveg a szerző fordítása.)*



3. kép. A német Grave Digger zenekar *Clash of the Gods* című tematikus albumának borítója gorgó-parafrázissal

vett téma köré sikerült csoportosítani a szövegeket: kozmológia, teremtés, Alvilág, újjáéledés (*revival*), titkos tudás, az *Ilias*, az *Odysseia*, az olimposi tizenkettő, mitológiai helyek, egyéb mitológiai alakok. A homérosi eposzok a világirodalomban elfoglalt helyük miatt kiemelten kezeltetnek, az olimposi istenek is szintén kiemelt jelentőséggel bírnak, míg az „egyéb mitológiai alakok” típusba került az összes többi, a kisebb istenekkel, hősökkel, különös lényekkel, titánokkal foglalkozó dal. A címkézés során ráadásul az adott dalszöveg kiemelt alakja alapján került kategorizálásra egy-egy tétel, így például ha egy dal világosan Medusa alakjára összpontosít, akkor hiába jelenik meg benne Perseus figurája is, a „Medusa” címkét kapta meg (és fordítva). Továbbá minden olyan alak, lény, hely, amely valamilyen módon a halál utáni élettel kapcsolatos, az „Alvilág” címke alá került, legyen az Hádés, a Kerberos, Kharón vagy bármely alvilági folyó. Ennek oka elsősorban a metálzene fentebb hivatkozott gótikus-árnyas-kaotikus érdeklődésében keresendő, hiszen egy alvilági alak nem „pusztán” mitológiai figura, hanem a létezés végső kérdéseivel kapcsolatban álló hatalom.

### A feldolgozás módszertana

Wolfgang Iser<sup>28</sup> és Stanley Fish<sup>29</sup> korszakos munkáira alapozva világosan kijelenthetjük, hogy a metal szubkultúrája egy sajátos értelmezési közösség, amely a maga belső szabályrendszerére szerint olvas és értelmez szövegeket, amelyek alapján újakat alkot. Az új szövegekből pedig kiolvashatjuk azt, ahogyan a szerző maga olvasta az eredeti narratívát.<sup>30</sup> Ez alapján négy kategóriát hozhattunk létre:

- (1) Egy adott mítoszt újra elmondó: vagyis amikor a dalszöveg tárgyilagosan adja elő egy-egy mítosz tartalmát.
- (2) Kiterjesztő: olyan dalok, amelyek az eredeti mitológiai cselekményt kiegészítik, eredetileg abban meg nem ta-

lálható tartalmakkal töltik fel (kvázi továbbírják a mítoszt).

- (3) Aktualizáló: egy-egy antik történetnek a kortárs világ számára releváns jelentést tulajdonító szövegek.
- (4) Keresztényellenes: a metálzene természetéből adódóan az intézményesített vallásosság ellensége, amely érdeklődésnek teret adhat az antik mítoszokon keresztül is.<sup>31</sup>

A korpusz és a lehetséges kvantitatív elemzési szempontok bemutatása után az eredményeket két irányból fogjuk prezentálni: először áttekintjük, hogy a fenti kategóriák közelebbi vizsgálatával mit tudhatunk meg a metal és a görög mitológia viszonyáról, majd ezen arctalannak tűnő adathalmaz élőbbé tétele érdekében az utolsó előtti részben néhány dalszöveget közelebbről is megvizsgálunk, hasonló tematika esetében pedig össze is vetünk. A két nagy sodort, vagyis a statisztikai jellegű adatokat, valamint a gyakorlati értelmezéseket végül az összszegzésben igyekszünk egymással összekötni.

### A kvantitatív elemzés eredményei

A bevezető számadatok után lássuk először tematikusan a témák eloszlását! A legnépesebbtől csökkenő sorrendben haladva 154 dal foglalkozik egyéb mitológiai alakokkal (64,1%); 20 tétel az olimposi tizenkettővel (8,3%); az Alvilág 19 szöveg témája (7,9%); az *Odysseia* 12 (5%); az *Ilias* és a titkos tudás 9-9 (3,75-3,75%); a kozmológia és a *revival* 5-5 (2,1%-2,1%); mitológiai hely 4 (1,6%); végül, de nem utolsósorban a teremtés 3 dal témája (1,25%). Az „egyéb mitológiai alakok” típus a benne foglalt elemek nagy száma miatt indokolná ugyan a kategória belső szerkezetének vizsgálatát, de mivel a 154 dal több mint hatvan alak/mítosz között oszlik el, ezért ez nem vezetne mélyebb belátás felé.



Az olimposi tizenkettővel kapcsolatban már jóval részletesebb képet kaphatunk. A tizenkét isten közül összesen heten jelennek meg a vizsgált dalszöveggyűjteményben, leggyakrabban Zeus (4); őt követi Aphrodité és Artemis (3-3); Poseidón és Dionysos (2-2); végül pedig Arés és Démétér (1-1). A fennmaradó négy tétel pedig a teljes *pantheont* szólítja meg. A legnépszerűbb alak Zeus, aki a metál maskulin<sup>32</sup> ideáljaihoz legkönnyebben társítható isten: nemcsak nagy hatalmú és az istenek királya, de szerelmi kalandjai miatt mindkét szövegtípus számára kiváló téma. Ugyanezen tényezők miatt nem meglepő Aphrodité és Artemis kiemeltsége sem, azonban Dionysos



alulreprezentáltsága feltűnő, főként mivel Weinstein alap kategóriáinak egyike is róla van elnevezve. Ha a két homérosi eposzt helyezzük előtérbe, akkor újabb különös fejleménnyel találkozhatunk, hiszen az *Ilias* harcosi ideáljai jóval közelebb állnak az előbb említett maszkulin orientációhoz, ennek ellenére *Odysseus* története láthatóan fontosabb hatással bírnak, több dal foglalkozik a hozzá kapcsolódó narratívával.

A „mitológiai hely” kategóriába exkluzívan csak és kizárólag Atlantisszal foglalkozó dalok kerültek, míg a „titkos tudás” típust elsősorban a gnoszticizmussal foglalkozó tételek töltik ki. Ez utóbbi téma nyilvánvalóan feszegeti a hagyományosan görög mitológia és vallástörténet határait, azonban visszatérő jellege, illetve a metálfilmek iránti érdeklődése<sup>33</sup> indokoltá teszi a téma beemelését. Hasonlóan izgalmas a „revival” kérdésköre is, amely bár elenyésző számban jelenik meg, üzenetét tekintve a kortárs újpogány kultuszokhoz és ezek zenei párhuzamaihoz kapcsolható, amelyre hangsúlyosabb példákat inkább Észak-Európában láthatunk.<sup>34</sup> A mitológiai tematika tehát meglehetősen diverz képet mutat, a feldolgozás módszertanát megvizsgálva áttekinthetőbb eredményeket kapunk.

A 240 tétel közül 119 (49,5%), tehát majdnem a teljes paletta fele sorolható az „adott mítoszt újra elmondó” típusba. Témák szerint az alábbi listával találkozunk: teremtés 2; *Ilias* 7; egyéb mitológiai figura 81; mitológiai hely 2; titkos tudás 3; *Odysseia* 9; olymposi tizenkettő 4; Alvilág 11. Az egyéb mitológiai alakok kerülnek itt is túlsúlyba, valamint a korábban megismert arányokhoz hasonló a többi téma eloszlása is, vagyis a kvázi legegyszerűbb típus mondhatni felöleli a teljes tematikus kínálatot, a történetmesélést archetipikus emberi igényként kiszolgálva. A következő kategóriában (kiterjesztő) 66 (27,5%) szöveget találunk, az alábbi tematikus eloszlásban: kozmológia 4; teremtés 1; *Ilias* 1; egyéb mitológiai figura 39; mitológiai hely 1; titkos tudás 6; *Odysseia* 1; olymposi tizenkettő 7; Alvilág 6. Ha az „egyéb mitológiai figura” típust a benne foglaltak mindenhol megjelenő tömege okán félretereszük, akkor láthatjuk, hogy az olymposi istenek, az Alvilág és a titkos tudás marad a három legnépszerűbb téma. Az istenek kiemeltsége indokolt, hiszen a görög mitológia legismertebb alakjairól beszélünk, a titkos tudás és az Alvilág reprezentáltságának mennyisége pedig illeszkedik a korábban említett trendekhez – ráadásul mivel ezek azok a témák amelyekről (ti. a gnoszticizmus természetéről és a szó legszorosabb értelmében vett túlvilági életről) homályos vagy a semmihez közelítő valódi információknak van, így érthető, hogy miért ebben a típusban találkozunk a szövegírók saját fantáziájának legbővebb munkájával. Az aktualizáló felhang 53 (22,1%) szövegre jellemző – ez a típus lehet talán a legizgalmasabb, hiszen több ezer éves távlatból megszólaló történetek kapnak 20–21. századi jelentést. Témái az alábbiak: kozmológia 1; *Ilias* 1; egyéb mitológiai figura 33; mitológiai hely 1; *Odysseia* 2; olymposi tizenkettő 9; *revival* 5; Alvilág 1. Az eposzok maguk irodalmi jelentősége okán kevésbé lehetnek alkalmasak aktualizálásra, azonban az istenek alakjai és a mitológiai történetek sokasága jóval inkább megmutatkozhat ebben a típusban. Összesen 20 mitológiai alak és 6 isten található meg a témák között, amelyek közül kiemelt Prométheusz (7) és Pandora (2) felidézése, amely aspektusra a következő fejezetben még kitérünk.

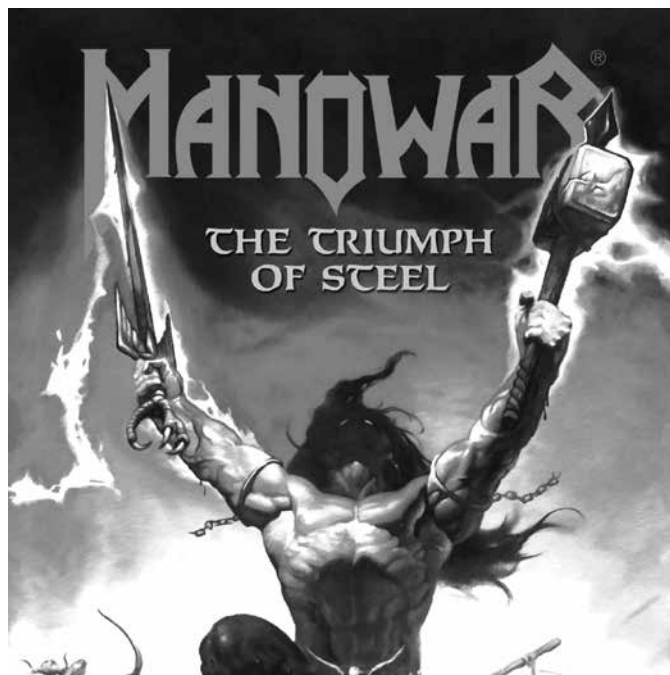
A görög mitológia vizsgálata kapcsán igen marginális, színgetszerű jelenséggé tekinthetünk az antikeresztény tartal-



makra: összesen két példánk van, ami a teljes korpusz 0,8%-a. Ráadásul ugyanazon zenekartól származik mindkét dal, ezért a gyakorlatibb dalszövegolvasás felvezetéseként e két tételről szólunk bővebben néhány szót, amely jól megmutatja a kategorizálás folyamatát is. A brit Cradle of Filth zenekar által előadott 1996-os *Heaven Torn Asunder*<sup>35</sup> és 2012-es *Siding with the Titans*<sup>36</sup> számokról beszélünk. Előbbi szövegben az Alvilág és Hadész alakja jelenik meg (Artemisszel együtt, de előbbi hangsúlyosabb) mint a keresztény pokol görög analógiája. Szóhasználat és képei is jóval inkább az ördögökkel és démonokkal teli keresztény poklot festik le előttünk, amely felkel Isten országa ellen. A második példában is nagyon hasonló formával találkozunk, a titánok mint az isteni rend ellenségei jelennek meg elsősorban, akik a végítélet napján (tehát egy keresztény kontextusban), ha majd feljönnek a pokolból, kíváncsabb szövetségesek, mint Jézus. Vagyis mindkét esetben görögös háttérrel és díszlettel fest le előttünk a szöveg, amelyet megfordítva végül keresztényellenes értelemmel tölt fel.



Jogosan vetődhet fel az olvasóban a kérdés, hogy ezek a globális adatok mennyiben érvényesek Görögországra, vagyis a görög mitológia szülőföldjének metálfilmjei hogyan viszonyulnak mitológiájához. A 240 dalból 49, tehát 20,4% görög előadótól származik, szám szerint nyolc zenekartól, vagyis az előadók 15,1%-ától. Világos, hogy milyen jelentős ez az arány. A metodikai leosztásban találunk 18 aktualizáló, 16 kiterjesztő és 15 újra elmondó tételt. Tehát a fentiekben látott trendek, vagyis hogy a görög mitológia története legnagyobb százalékban inkább csak felelevenednek, de nem mozgatják meg különösebben az alkotók gondolkodását, itt megdől. Tematikusan hasonló arányokkal találkozunk, mint fent, tehát itt is az egyéb mitológiai figura a legnépszerűbb téma, míg a fentebb már taglalt *revival* kizárólag Görögországban jelenik meg.<sup>37</sup>



4. kép. Az amerikai Manowar *The Triumph of Steel* című albumának borítója, amely jól illusztrálja a heavy metal túlértelmezett maskulinitás-ideálját, valamint a harcot és a harciasságot dicséző vonulatát

### Néhány dalszöveg közelről

Az előbbieken már láttuk, hogy működnek jelen keretek között az antikeresztény szövegek, így a továbbiakban a másik három fő típust szeretnénk először bemutatni azonos témaválasztású dalokon keresztül, amely remekül példázhatja a módszertani különbségeket. A hősünk nem lesz más, mint Prométheusz, akinek a története mintegy az archetipikus metal-hőssel egyenlő, hiszen az isteni hatalom elleni ős-lázadó, aki példaként állítható a hallgatóság elé. A hivatkozott dalok szövege mind elérhető az Encyclopedia Metallum – The Metal Archives<sup>38</sup> honlapon. A kanadai Aphrodite zenekar 2019-es *Pandora's Box Unleashed*<sup>39</sup> című dala szorosan ugyan nem érinti Prométheusz történetét, de annak végkimenetelét és a világot elárasztó csapásokat adja elő, amely dalt az újra elmondó típusba sorolhatjuk. Sokkal izgalmasabb az amerikai A Hill To Die Upon vonatkozó dala; a *Prometheus Rebound*<sup>40</sup> már címében is formabontó, hiszen nem a lázadó titán romantikus felszabadítását (vö. Percy Bysshe Shelley: *Prometheus Unbound*),<sup>41</sup> hanem újra megkötözését támogatja, ezzel aktualizálva a jézusi üzenetet, amely szerint az Isten és törvénye ellen vétkezők elbuknak. Prométheusszal kapcsolatos utolsó példánk, a kiterjesztő típust erősítő szöveg nem is egy dal, hanem egy teljes album koncepcióját adja. A norvég Emperor 2001-es albuma, a *Prometheus – The Discipline of Fire and Demise*<sup>42</sup> a tüzet és ezzel a fényt, kvázi a megvilágosodást az embereknek elhozó hős történetének parafrázisa, amely önálló történet, „csak” háttérét, diszkrét kölcsönzi a prométheusi történettől.

A fenti példa mellett szeretnénk visszatérni a korábban már említett témához, vagyis hogy bizonyos esetekben nagyobb

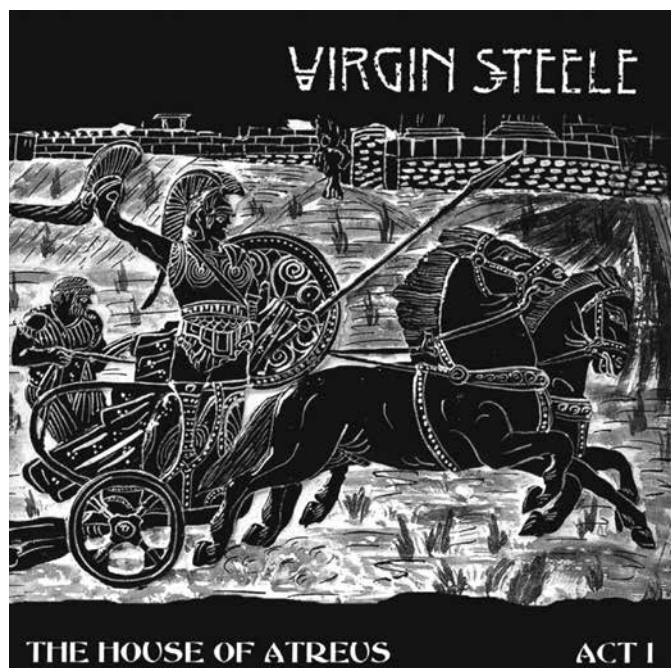
konceptlemezek azok, amelyek az adatbázis anyagát adják. Ezek az esetenként egész albumokon átívelő laza vagy meglehetősen feszes témaválasztással operáló kiadványok majdnem mindegyike az újra elmesélő típusba tartozik, mintha csak ókori énekesek előadását hallgatnánk. Az első megemlítendő példa az amerikai Manowar zenekar 1992-es, 28 perces opusa, az *Achilles, Agony and Ecstasy in Eight Parts*,<sup>43</sup> amely Achilles és Hektór párbajának állít emléket. A teljes adatbázis egyik legtipikusabban heavy metal dalszövegével találkozunk ez esetben, amely a túlértelmezett maskulinitás manifesztuma is, és a férfiak (katonák, hősök, félistenek) közötti agressziót és a vérontást dicséri.

Két részben, 1999-ben<sup>44</sup> és 2000-ben<sup>45</sup> jelentette meg az Atreidák történeteit felelevenítő lemezeit a szintén amerikai Virgin Steele, amely tulajdonképpen az *Oresteia* drámatrilógia parafrázisa. Korábban már utaltunk a norvég Emperor 2001-es albumára, amely Prométheusz történetét fűzi tovább. A német Grave Digger 2012-es, *Clash of the Gods*<sup>46</sup> című albuma az *Odysseia* története köré fűzi szöveget, meglehetősen lazán, időnként a görög mitológia más történetei felé is kikacsintva – világosan rájátszva az 1981-es és 2010-es *Clash of the Titans* filmek címére,<sup>47</sup> amelyeknek egyébként köszönhető a maguk korában a popkultúra görögös érdeklődésének felébredése.

Az összegzés előtt Orpheusz alvilágjárásának három feldolgozást szeretnénk még összevetni, amely téma szintén jó példa a kaotikus szövegtípus illusztrálására. A kanadai Aphrodite zenekar 2019-es dala a könnyed újra elmondó típust erősíti, Orpheusz csodás dalára koncentrálna, amelynek köszönhetően képes Hadést és Persephonét meggyőzni, hogy engedjék vele vissza az élők világába halott feleségét.<sup>48</sup> A brit Cloven Hoof vonatkozó dala, a *Song of Orpheus*<sup>49</sup> magát Orpheust szólaltatja meg, mintha csak az Alvilágba való leszállás előtt intézne magához szöveget. A szöveg utolsó versszak helyezi el a heavy metal belső kontextusában a történetet, hiszen a Robert Johnson<sup>50</sup> óta a blues-, rock- és metá zenék világában az Ördöggel kötött fausti paktumok kiemelten fontosak, esetenként az autentikusság forrásai is lehetnek.<sup>51</sup> Az utolsó dalunk a földrajzi értelemben is kivételt képező izraeli Orphaned Land 2018-as dala,<sup>52</sup> amely az aktualizáló típusba tartozik. Orpheusz története a zenekar munkásságának tükrében kap új jelentést: a formáció teljes zenei karrierje az arab–izraeli konfliktus megoldására és a vallások közötti párbeszédre reflektál, amely a politikai ellentéteket zárójelbe kívánja tenni.<sup>53</sup> Ebben a vonatkozásban Orpheusz az Alvilág sötétjében keringő ellenségek hőse, akiket végül csak a halál tud kibékíteni egymással.

### Összegzés

A fentiekben megkíséreltünk egyrésztől bevezetést nyújtani a heavy és extrém metal szubkultúrák világába, másrésztől az ezek dalszövegeiben megjelenő görög mitológiai elemek rendszerébe. Kvalitatív megközelítésünk jelentőségét nehéz behatárolni, hiszen nem létezik pontos kimutatás arról, hogy az egész világon, vagy akár csak a nyugati kultúra határain belül összesen hány metá zenekar létezik és mindezen zenekarok összesen hány dalt adtak ki az elmúlt 51 évben. Ettől függetlenül a kutatás folyamata közben áttekintett több ezer dalszöveg közül végül az adatbázisban rögzített 240 tétel vált



5. kép. Az amerikai Virgin Steele kétrészes, az Oresteíát feldolgozó albumpárosa első felének borítója (*The House of Atreus – Act I*), rajta a klasszikus görög vázáképek világát idéző parafrázissal

alkalmassá a vizsgálatra, amely alapján nyugodtan kijelenthető, hogy a görög mitológia az alapvetően a mítoszok és leltűnt korok iránt is érdeklődő műfaj számára inspiratív téma.<sup>54</sup> Ráadásul azt is láthattuk, hogy nem éppen szűk a feldolgozott mítoszok és mitológiai alakok köre, vagyis nem csupán néhány kiemelt, az emberek többsége által is ismert narratíva (például a homérosi eposzok, az olymposi tizenkettő törté-

nete) jelenik meg, hanem ahány zenekar, szinte annyiféle érdeklődési kört látunk. A mítoszok zenészek általi értő olvasása és azok értelmezése, illetve az ezekből írt új szövegek a metal mint értelmezési közösség<sup>55</sup> számára érvényesen tárják fel a mítoszok világát, vagy csak a történetmesélés igényével felelevenítve, vagy valamilyen világos program mentén továbbgondolva azokat (lásd kiterjesztő/továbbbíró, aktualizáló és antikeresztény típusok), s kiegészítik a narratíva által hagyott „hézagokat” a saját világlátásuknak megfelelően.<sup>56</sup> A kvalitatív olvasási szakaszban megemlékeztünk arról, hogy bizonyos történetek egész albumok témáját adhatják. Az említett példák alapvetően az eposzok és a görög drámairodalom köréből merítik ihletüket, amely a metálzene szépirodalom iránti érdeklődésével<sup>57</sup> és mitológiai fókuszával is összhangban van. A kicsit közelebből megmutatott szövegek belső szerkezete főként a továbbbíró, aktualizáló és antikeresztény típusok esetében hangsúlyosan rávilágított arra, hogy az időben korunktól igen távol keletkezett mítoszok nemcsak egzotikumként, hanem a jelenben is érvényes narratívákként jelenhetnek meg, és alkalmasak arra, hogy a metal dichotomikus gondolkodásának<sup>58</sup> táptalajt biztosítsanak.<sup>59</sup>

Végül érdemes megemlíteni, hogy a nemzetközi sodorban egyre komolyabban fonódik össze a metal studies (ti. a metálzene és szubkultúra kutatására szakosodó interdiszciplináris tudományos irányzat) és a klasszika-filológia,<sup>60</sup> amely segíthet kijelölni a kutatás lehetséges további irányait is.<sup>61</sup> Ennek megfelelően a verbális vonal továbbfejlesztéseként a zenekarnevek és albumcímek listázása és kategorizálása is új eredményeket tartogathat, ahogyan a képi dimenzió vizsgálata is. Ez utóbbiban a lemezborítókön megjelenő ókori leletek és újragondolt ábrázolások elemzése, esetenként videoklipekben fellelhető hasonló motívumok, a koncerteken alkalmazott díszletekben megtalálható mitológiai utalások is színesíthetik, illetve gazdagíthatják a mitológikus metálzenéről alkotott képünket.

## Jegyzetek

- 1 Junker–Mattern 1998, 1–27.
- 2 Melton–Moore 1982, 9.
- 3 Clarke 2006, 453–455.
- 4 Shuker 1994, 2–3.
- 5 Fiske 2011, 9–10.
- 6 Cope 2010, 9–15.
- 7 Christe 2004.
- 8 Moore 2009, 144–147.
- 9 Christe 2004.
- 10 Walser 1993, 2–3.
- 11 Ti. a popkultúra zsánerei hamar unalmassá és kimerültté válnak, ezért viszonylag gyakran kényszerülnek újradefiniálni önmagukat.
- 12 Weinstein 2002, 45–48.
- 13 New Wave of British Heavy Metal. Jelentős előadók például: Angel Witch, Iron Maiden, Saxon, Venom.
- 14 Például az Anthrax, Destruction, Kreator, Metallica, Slayer, Sodom.
- 15 Például a Cannibal Corpse, Death, Morbid Angel, Obituary, Possessed.
- 16 Például a Bathory, Celtic Frost, Dissection, Immortal, Mayhem, Marduk, Mercyful Fate.
- 17 Például a Blind Guardian, Fates Warning, Gamma Ray, Rhapsody of Fire, Savatage.
- 18 Például a Candlemass, Cathedral, Trouble, Witchfinder General.
- 19 A további megállapítások általánosan érvényesek mind a heavy, mind az extrém metal műfajaira, bár ezzel együtt némileg leegyszerűsítőek is.
- 20 Weinstein 2002, 35–43.
- 21 Farley 2009, 74–79.
- 22 Von Helden 2017; Bartosch 2011; Hill–Spracklen 2010.
- 23 A téma egyelőre leginkább a kereszténység elterjedési területein került vizsgálatra, az egyéb monoteista világvallásokkal kapcsolatban kevés információnk van. Esettanulmányunk lásd Hecker (2012) Törökországgal foglalkozó kötetét.
- 24 Ismeretesek olyan zenekarok, amelyek teljes karrierje mítoszok feldolgozására épül, de ugyanígy egy-egy albumot mitológiai témának szentelő zenekarok vagy esetleg olyanok is ide tarthatnak, amelyek egy-egy dalban fókuszálnak hasonló kérdésekre.
- 25 Ausztrália, Kanada, Finnország, Franciaország, Németország, Nagy Britannia, Görögország, Magyarország, Írország, Olaszország, Norvégia, Lengyelország, Portugália, Svédország, Amerikai Egyesült Államok és a kivételként megemlíthető Izrael.

- 26 Az állandóan visszatérő „görög mitológia” terminus alatt e szövegben a görög vallástörténet korszakaira való tekintet nélkül értünk minden olyan történetet, mítoszt, amelyet a köznyelv e kifejezéssel illet.
- 27 Az eredeti adatbázis a szerző tulajdona.
- 28 Iser 1972, 279–299.
- 29 Fish 1980, 147–173.
- 30 Mivel popkulturális termékekről beszélünk, ezért nem várhatjuk el az eredeti források vagy azok hiteles fordításának ismeretét.
- 31 Nagyobb merités (vagyis több európai mitológia együttes vizsgálata esetén) ez a szám igen jelentős lenne.
- 32 Rafalovich 2006, 19–32.
- 33 Belgrad 2016, 279–294.
- 34 Pike 2005, 6470–6473.
- 35 Cradle of Filth 1996.
- 36 Cradle of Filth 2012.
- 37 Folyamatban lévő, a viking mitológiát hasonló módszerekkel feldolgozó kutatásunk jelenlegi állapota is azt mutatja, hogy a skandináv mitológia és vallás felélesztését szorgalmazó szövegek nem csak és kizárólag az eredeti származási területről kerülnek elő, hanem a világ minden tájáról.
- 38 <https://www.metal-archives.com/> – A Wikipedia elveire épülő módon szerkesztett közösségi enciklopédia, amely metálzenekarokra és kiadványaikra fókuszál.
- 39 Aphrodite 2019.
- 40 A Hill to Die Upon 2009. Érdekes egy pillanatig elidőzni a zenekar névválasztásán is, amely világosan a Golgotára és ezzel Krisztus kereszthalálára utal, vagyis a formáció szövegi programja már ennyiből vélelmezhetően is a kereszténység mellett fog lándzsát törni e zenei sorompó mentén.
- 41 Shelley 1820.
- 42 Emperor 2001.
- 43 Manowar 1992.
- 44 Virgin Steele 1999.
- 45 Virgin Steele 2000.
- 46 Grave Digger 2012.
- 47 Desmond Davis 1981, valamint Louis Leterrier 2010.
- 48 Aphrodite 2019.
- 49 Cloven Hoof 2018.
- 50 Farley 2009, 74–79.
- 51 Weinstein 2002, 21–57, valamint Patterson 2013, 310–319.
- 52 Orphaned Land 2018.
- 53 Fejes 2011, 100–108.
- 54 A perspektíva kedvéért megemlítjük, hogy a fentiekben is hivatkozott skandináv mitológia a legnépszerűbb téma, amelynek folyamatos bővítés és kialakítás alatt lévő adatbázisa jelenleg 25 zenekartól mintegy 314 dalszöveget tartalmaz.
- 55 Fish 1980, 147–173.
- 56 Iser 1972, 279–299.
- 57 Lusty 2016, 101–138.
- 58 Belgrad 2016, 279–294.
- 59 Nem tértünk ki rá a vonatkozó fejezetben, de érdekességként megemlítendő, hogy a görög mitológiát feldolgozó zenekarok között prominens helyet foglal el a magyar Ann My Guard nevű formáció, amelynek dalszövegi programja, valamint gyakorta videoklipjei és albumborítói is a görög mitológia kortárs újraértelmezését jelentik.
- 60 Ennek egyik első, teljes kötetet kitevő manifestuma: Fletcher–Umurhan 2019.
- 61 A szerző magyar nyelven is olvasható, az európai kultúrkör mitológiáinak metálzenei hatástörténetével foglalkozó blogja, amely több, a továbbiakban felsorolt témát is érint, elérhető itt: <https://doktormetal.home.blog/>

## Bibliográfia

### Szakirodalom

- Bartosch, R. (szerk.). 2011. *Heavy Metal Studies – Band I: Lyrics und Intertextualität*. Oberhausen.
- Belgrad, D. 2016. „The Gnostic Heritage of Heavy Metal”: *Culture and Religion* 17/3, 279–294.
- Christe, I. 2004. *Sound of the Beast. The Complete Headbanging History of Heavy Metal*. New York.
- Clarke, P. B. 2006. „New Religious Movement”: uő (szerk.): *Encyclopedia of New Religious Movements*. London – New York, 453–455.
- Cope, A. L. 2010. *Black Sabbath and the Rise of Heavy Metal Music*. Farnham.
- Desmond, D. (rend.) 1981. *Clash of the Titans*. Metro-Goldwyn-Mayer.
- Farley, H. 2009. „Demons, Devils and Witches. The Occult in Heavy Metal Music”: G. Bayer (szerk.): *Heavy Metal Music In Britain*. Farnham, 73–88.
- Fejes J. 2011. „Vallásközi Párbeszéd a (metal)zene nyelvén”: Szávay L. (szerk.): „*Vidimus enim stellam eius...*”. Budapest, 100–108.
- Fish, S. 1980. *Is There a Text in Class?* Cambridge.
- Fiske, J. 2011. *Understanding Popular Culture*. New York.
- Fletcher, K. F. B. – Umurhan, O. (szerk.) 2019. *Classical Antiquity in Heavy Metal Music*. London – New York – Oxford.
- Halnon, K. B. 2006. „Heavy Metal Carnival and Dis-alienation. The Politics of Grotesque Realism”: *Symbolic Interaction* 29/1, 33–48.
- Hanegraaff, W. J. 2005. „New Age Movement”: L. Jones (szerk.): *The Gale Encyclopedia of Religion Vol 10*. New York, 6495–6500.
- Hercker, P. 2012. *Turkish Metal – Music, Meaning and Morality in a Muslim Society*. Farnham.
- Hill, R. – Spracklen, K. (szerk.) 2010. *Heavy Fundamentalism – Music, Metal and Politics*. Oxford.
- Iser, W. 1972. „The Reading Process”: *New Literary History* 3/2, 279–299.
- Junker, D. – Mattern, D. S. 1998. *1968: The World Transformed*. Cambridge.
- Leterrier, L. (rend.) 2010. *Clash of the Titans*. Warner Bros. Pictures.
- Lusty, H. L. 2013. „Rocking the Canon. Heavy Metal and Classical Literature”: *Latch* 6, 101–138.
- Melton, J. G. – Moore, R. L. 1982. *The Cult Experience. Responding to the New Religious Pluralism*. New York.
- Moore, R. M. 2009. „The Unmaking of the English Working Class. Deindustrialization, Reification and the Origins of Heavy Metal”: G. Bayer (szerk.): *Heavy Metal Music in Britain*. Farnham, 143–160.
- Patterson, D. 2013. *Black Metal. Evolution of the Cult, Feral House*. Port Townsend.
- Pike, S. M. 2005. „Neopaganism”: L. Jones (szerk.): *The Gale Encyclopedia of Religion, Vol. 10*. New York, 6470–6473.
- Rafalovich, A. 2006. „Broken and Becoming God-Sized. Contemporary Metal Music and Masculine Individualism”: *Symbolic Interaction* 29/1, 19–32.
- Shelley, P. B. 1820. *Prometheus Unbound*. London.
- Shuker, R. 1994. *Understanding Popular Music*. New York.

von Helden, I. 2017. *Norwegian Native Art. Cultural Identity in Norwegian Metal Music*. Zürich.  
 Walser, R. 1993. *Running with the Devil. Power, Gender and Madness in Heavy Metal Music*. Hanover.  
 Weinstein, D. 2002. *Heavy Metal. The Music and Its Culture*. New York.

*A tanulmányban hivatkozott zenei albumok*

Aphrodite 2019. *Lust and War*. Fighter Records.  
 Cloven Hoof 2018. *Who Mourns for the Morning Star?* High Roller Records.  
 Cradle of Filth 1996. *Dusk and Her Embrace*. Music for Nations.

Cradle of Filth 2012. *The Manticore and Other Horrors*. Peaceville Records.  
 Emperor 2001. *Prometheus – The Discipline of Fire & Demise*. Candlelight Records.  
 Grave Digger 2012. *Clash of the Gods*. Napalm Records.  
 A Hill to Die Upon 2009. *Infinite Titanic Immortal*. Bombworks Records.  
 Manowar 1992. *The Triumph of Steel*. Atlantic Records.  
 Orphaned Land 2018. *Unsung Prophets & Dead Messiahs*. Century Media Records.  
 Virgin Steele 1999. *The House of Atreus – Act I*. T&T Records.  
 Virgin Steele 2000. *The House of Atreus – Act II*. T&T Records.

# Venus és Danaé találkozása a popkultúrával

## Ókori motívumok a nemzetközi pop artban, illetve a pop art magyarországi változataiban

Kulisz Diána

### Bevezetés

Az ókori kultúrák popkulturális vetületei a vizuális művészetek összefüggésében is vizsgálhatók, például a pop art jelenségeire fókuszálva. Tanulmányomban ezt a területet igyekszem körbejárni, először az internacionális színteret, majd a magyar pop artos stílusjegyeket mutató festészetet vizsgálva.

A pop art a popkultúra jelenségére reflektáló művészeti irányzat.<sup>1</sup> Lawrence Alloway, angol műkritikus az 1950-es évek második felében alkotta meg a „pop” terminust,<sup>2</sup> azonban a pop- vagy közkultúra (*popular culture*) már az 1950-es évek elején is megjelent a képzőművészet közegében.<sup>3</sup> A pop art virágkorát a hatvanas években élte.<sup>4</sup> A kontinentális, „európai” pop art kezdete, annak „internacionalizálódása” Robert Rauschenberg Velencei Biennálén (1964) nyert díjához köthető.<sup>5</sup>

A művészeti ág felhasznált eszközei jellemzően „a nép által fogyasztott szellemi és tárgyi javak”,<sup>6</sup> a mindennapi élet banális, vagy közismert, olcsó, tömegtermelést és fogyasztói társadalmat tematizáló darabjai, azaz a tömeg- vagy populáris kultúra reprezentánsai.<sup>7</sup> A pop art lényege ugyanakkor abban állt, hogy ezeket a művész a „galériás művészet” közegébe emelte, ahol a fogyasztási cikk a műtárgy, de a műtárgy fogyasztási cikk is egyben.<sup>8</sup> Kísérhette ezt kritikai felhang<sup>9</sup> vagy a tömegtermékek szakrálissá fokozódott recepciójának bemutatása.<sup>10</sup> A második világháború utáni időszak a materiális gyarapodás időszaka volt, a pop artot az új ízléssel felruházott nagyobb tömegeknek való megfelelés hívta életre,<sup>11</sup> így az a tömegtermelés, a technikai fejlődés és demokratizálódás kulturális lenyomata volt.<sup>12</sup> A földrajzi elterjedés gyorsasága a média térnyeréséhez köthető,<sup>13</sup> ugyanakkor a popkultúra alapjaiban a második világháború után Nyugat-Európában megjelenő amerikai katonai jelenlét,<sup>14</sup> valamint a brit imperializmus nyomán elterjedő angol nyelv következtében gyarapodott nemzetközi közvetítő csatornákkal.<sup>15</sup> Persze képzőművészeti előfutárok is akadtak:<sup>16</sup> a pop az amerikai nonfigurativitásra,<sup>17</sup> valamint az európai tasizmusra adott figuratív válasz is volt,<sup>18</sup> de fontos kiemelni a pop art művek megszületésének közel független párhuzamosságát a különböző lokációk esetében.<sup>19</sup>

A pop art összességében egy nehezen körülhatárolható, szigorúan kodifikált szabályrendszerrel vagy manifesztummal nem rendelkező<sup>20</sup> képzőművészeti irányzat volt, amely sokrétű és időközben változó tartalommal telítődött meg. Az alkotási elvek magukba foglalhattak a teljesség igénye nélkül olyan elemeket, mint a tömegkultúra két-dimenziós felületre adaptált, véletlenszerűen talált, banális, vagy közismert termékeiből adódó motívumkincset,<sup>21</sup> a kompozíciók síkszerű és frontális voltát,<sup>22</sup> vagy egy-egy jelenet legkarakterisztikusabb elemeinek bemutatását.<sup>23</sup> Elsősorban az amerikai, warholi pop artot jellemezte a homogén, primer színek, mechanikus vagy olcsó technikák alkalmazása,<sup>24</sup> a reprodukció, a sokszorosítás személytelen előállítási technikája.<sup>25</sup> A referenciához képesti eltérésekkel ugyanakkor a művész egyrészt a sokszorosítási procedura hibáit mutatta meg,<sup>26</sup> másrészt kreatív oldalát, megtörve a késztermék személytelen tökéletességét,<sup>27</sup> így az eredeti és utángyártott közötti határvonalak elmosódtak.<sup>28</sup> A pop artos hatás a megidézett alkotások torzításával, stilizálásával jött létre, de csupán addig a szintig, hogy felismerhető maradjon az alapvetően realisztikus és közismert megfogalmazás.<sup>29</sup> Európában tovább élt a rétegzett jelentések hagyománya, a hétköznapi élet valóságának megjelenítése helyett így egy konceptuális szinten értelmezhető „valóság”



kapott elsődleges képalkotó szerepet.<sup>30</sup> A populáris kultúra tárgyaiban rejlő emberi, kulturális-történelmi tartalmat igyekeztek a művészek megtalálni.<sup>31</sup>

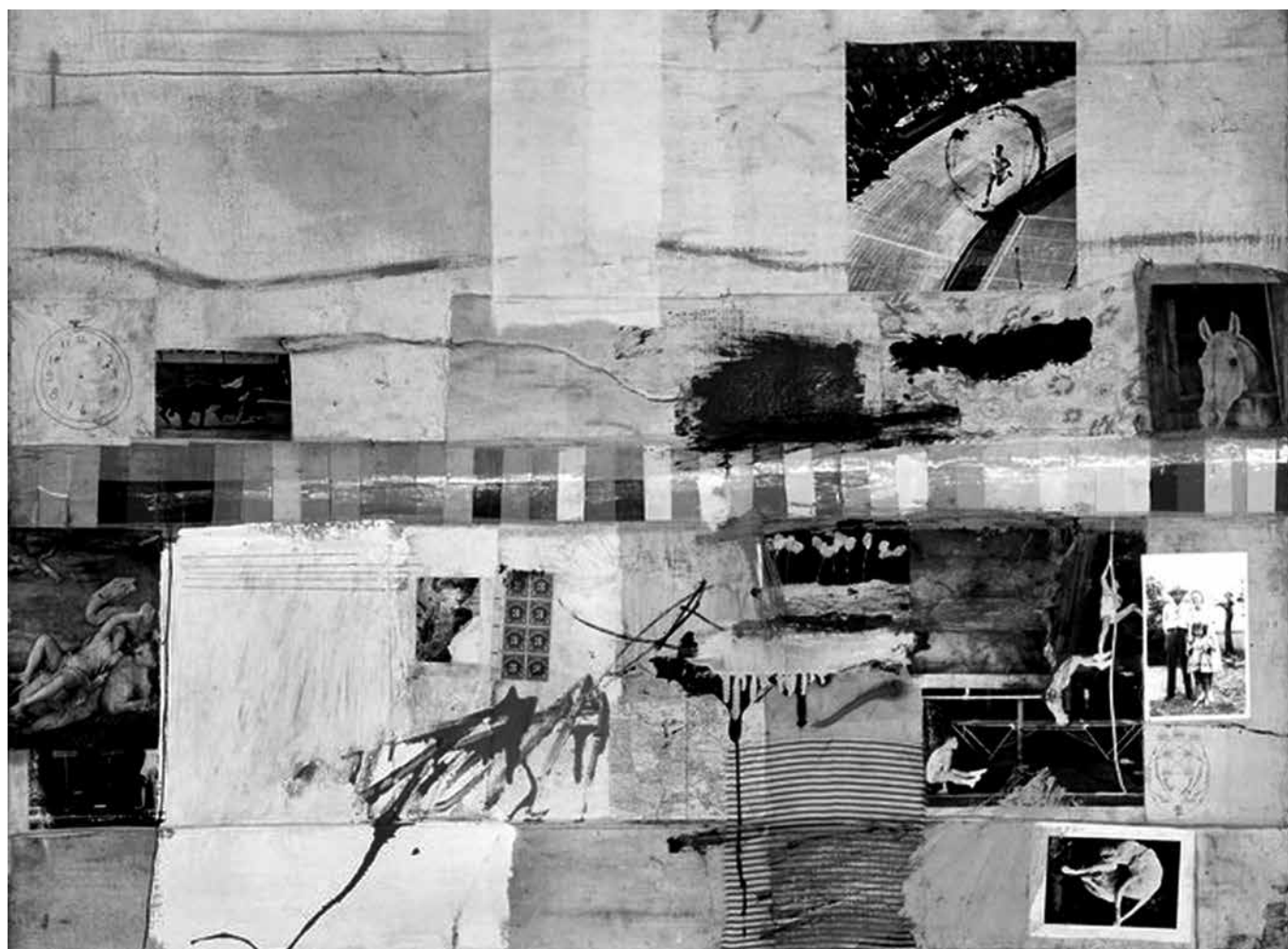
Ezen a ponton felmerül a kérdés, hogy hogyan kapcsolódik mindez az ókori kultúrákhoz, milyen hatást gyakorolhattak az ókori mezopotámiai, egyiptomi, görög-római vagy keresztény írásos, képi és tárgyi emlékek az 1960-as évek művészetére; és amennyiben van kapcsolat, akkor valóban ókor iránti érdeklődésről beszélhetünk-e, vagy az ókor óta hagyományozódó, közismert toposzok megidézéséről, ókori reminiscenciák feltűnéséről. A tanulmányban megkísérlem jellegzetes pop art művek elemzésén-értelmezésén keresztül bemutatni ezen felélevenített ókori témáknak a természetét. Így derül fény arra, hogy Venus vagy Danaé hogyan találkozhatott egymással újra és kerülhetett reflektorfénybe az 1960-as évek galériaművészetének fehér falain.

### Az ókor tematizálása a pop artban a nemzetközi szintén

Habár ritkán, csupán periférikus témakört alkotva,<sup>32</sup> de előfordul ókori toposzok, mítoszok közvetlen vagy közvetett idézete a pop art alkotásokon.<sup>33</sup> Az ókort idéző műveken jellemzően

keverednek a realista és absztrakt elemek, a történeti és kortárs referenciák.<sup>34</sup> Az emberiség kollektív tudásának részét képező, közismert, klisészerű képek újrafelhasználása-újrarendelése történik, gyakran kommersziális képeslapokat feldolgozva,<sup>35</sup> ahol a művészeti szabadság idézetszabadságként nyilvánul meg.<sup>36</sup> Fontos azonban az a tény is, hogy a másolat nem tökéletes, így egyben a másolhatatlanságra is reflektálnak a művek. Jellemzően többszintes idézeti láncról beszélhetünk, a motívumok harmadik vagy sokadik életüket élik, amikor a művész antik témák reneszánsz vagy barokk művészetből kölcsönzött feldolgozását használja fel, s eközben egy kortárs szint is megjelenik, így gazdagítva azokat. Emellett előfordulnak közvetlen ókori motívumidézetek is, ezek jellemzően építészeti emlékek, ókori szobrok, vagy pedig bibliai és mitológiai történetek. A teljesség igénye nélkül, néhány példán keresztül is jól szemléltethetők ezek a folyamatok.

Bár az Egyesült Államok pop artjában az ókori kultúrával rendelkező területektől való földrajzi távolságból adódóan ritkábban jelennek meg az ókori művészetre utaló motívumok, Robert Rauschenbergnél találunk ókori témát is: *Small Rebus* (1956) című *combine painting*-jén (1. kép) egy térkép jelenik meg Európa és Amerika egymáshoz képest manipulált elhelyezésével. Felcserélt módon Amerika fölött jelenik meg egy „európai” motívum, amely Tiziano *Európa elrablása* című



1. kép. Robert Rauschenberg: *Small Rebus* (1956), vászon, vegyes technika.  
The Museum of Contemporary Art, Los Angeles, The Panza Collection (forrás: www.artsy.net)

(1562) festményének idézete,<sup>37</sup> így Zeushoz és Kréta szigetéhez kapcsolható. A krétai mítoszok közül a Minós király történetében feltűnő Minótauros és a labirintus újabb támpontot adhat a *Small Rebus* értelmezéséhez. Habár Rauschenberg általánosságban tagadta alkotásainak politikai vonatkozásait,<sup>38</sup> a mű értelmezésekor felmerülhet, hogy az alkotás az amerikai művészet és az európai kulturális örökség összefüggéseinek, a hegemonia elmozdulásának modellje, vagy egy ambivalens geopolitikai szituáció leképezése a hidegháború korában.<sup>39</sup> Aktuálpolitikai, reneszánsz művészettörténeti és mitológiai aspektust is felöllelhet tehát az alkotás. Rauschenberg korábbi, *Rebus* (1955) (2. kép) című alkotása hasonló technikával készült. Ezen Botticelli *Venus születése* (1480) című festménye idéződik meg egy megfakult képeslap formájában. A festő képét „a pillanatnyi környezet és idő feljegyzéseként” értelmezte. A környezet feljegyzése itt a környéken talált tárgyakra utal, melynek része a múzeumi reprodukció is. Az eredmény így tájképként is felfogható, valamint portré is a művész kreatív impulzusai leképezésének értelmében.<sup>40</sup> *Skyway* (1964) (3. kép) című munkáján Rauschenberg fotókivágatokat alkalmazott magazinok, aktuálpolitikai események és Rubens *Morning toilet of Venus* (1612–1615) című festménye felhasználásával. Megjelenik rajta John F. Kennedy és jellegzetes ökle, az úrfegyverkezési verseny, a háborús pusztítás nyomai, vala-

mint egy stoptábla, amely az aktuálpolitikai eseményeket talán megállásra utasítja. Ezt egészíti ki az útelágazás, a választás lehetőségének motívuma. Kennedy arcának használata kurrens ikonként, egy általános amerikai kulturális szimbólumként szerepelt Rauschenbergnél.<sup>41</sup> A Venus-toposz az antik mitológia talán legközismertebb megjelenése a pop art alkotásokban. Venus tükre a világ duplikálásán keresztül a hidegháború dualitását, egyben pedig az igazság szemléletének többnézetűségét is felveti. Az istennő „tükröt tart” a politikai történesek irányítói, a két pólus felé, illetőleg talán a kor fogyasztói társadalma felé is, akik a felhasznált képek bűvöletében élnek. A festményidézet emellett önmagára, azaz a festészet helyzetére és Rauschenberg festői mivoltára is reflektál. A sokszorosítás gesztusa is megfigyelhető a képen, azonban az egyes verziók különbözősége – a realistább és pop artosabb kidolgozás – hangsúlyos szerepet kap a művészet irányára és az egyediség kérdéseire válaszolva. Az ókori mitológia ábrázolására irányuló festészeti tradíció megjelenítése mellett az alkotás az amerikai kultúra mitologizálását is bemutatja<sup>42</sup> – párhuzamba állítva a kettőt, kiemelve a múlt és a jelen ellentétét.

Az angol pop art kapcsán Richard Hamilton említendő meg elsősorban – az ő nevéhez fűződik az első, már pop artként aposztrofált kollázs (*Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*, 1956)<sup>43</sup> –, ezzel együtt az irány-



2. kép. Robert Rauschenberg: *Rebus* (1955), vászon, vegyes technika. MoMA (forrás: [www.artnews.com](http://www.artnews.com))

zat megalakulása. Hamilton *Epiphany* (1964) című alkotásán<sup>44</sup> az amerikai pop art hatására kezdett dolgozni.<sup>45</sup> Modern és szellemes eszközökkel fogalmazta meg a kép címében rejlő mondanivalóját – epifánia –, amely bibliai és mitológiai asszociációkat kelt.<sup>46</sup> Az istenség megjelenésének eseményét a mű a monumentális formában bemutatott kitűzővel kapcsolja egybe – amelynek mintáját Hamilton első amerikai útja alatt vásárolta –, ezek együtt a fogyasztói kultúra elfogadását jelentik meg.<sup>47</sup>

Peter Blake az angol pop art kezdeti éveiben ókori elemeket is szerepeltetett protopop művein. A *The Preparation for the Entry into Jerusalem* (1955–56) című képén (4. kép) megjelenik a frontalitás, a naivitás, a kép-a-képben effektus,<sup>48</sup> valamint a közismert portrék felhasználása is.<sup>49</sup> Blake maga nyilatkozta, hogy fontosnak tartja a jelen folyamatait, a popkultúra mellett a kapcsolódást korábbi mesterek munkáihoz is – ezzel teremtve meg a folytonosságot múlt és jelen között, illetve kutatva egy szebb jelen és jövő után.<sup>50</sup> Ehhez egy jól ismert és gyakran megfestett keresztény történetet is felhasznál. Ez esetben nem konkrét reneszánsz-barokk festmény-idézetet látunk egy képbe illesztett képeslapon vagy poszteren, ami a pop art művek esetében a gyakoribb eljárás, hanem egy klasszikus hagyományokon nevelkedett festő sajátos, kortárs aspektust is alkalmazó megoldását. Habár a keresztény hagyomány kontinuitása más ókori vallásokkal ellentétben máig fennmaradt, a festészet jellemzően a keresztény történetek esetében is meggyökeresedett toposzokat alkalmaz. Megjelennek a képen Blake jellegzetes tinédzser alakjai, a kompozíció iskolát idéz, de az amerikai popkultúra elemeit is felfedezhetjük a képen. A múlt és jelen idézeteivel Blake a modern mitológiateremtés előtt tisztel.<sup>51</sup>

Patrick Caulfield az ókori minőségi freskók képeslap-reprodukcióit,<sup>52</sup> valamint iszlám és török motívumokat alkalmazott képein (*Artist's Studio*, 1964), ezzel jelezve ambivalens viszonyulását az európai festészeti hagyományokhoz.<sup>53</sup> *Christ at Emmaus* (1963) című képe (5. kép) újfent bibliai témát dolgoz fel. Ehhez Delacroix lovasábrázolását (Eugene Delacroix: *Combat Between the Giaour and the Pasha*, 1826) használta fel fekete-fehér adaptációban, amelyet közel-keleti sztereotíp datolyamotívum absztrahált sormintájával egészített ki, pop artosan banalizálva a témát.<sup>54</sup> Festményidézetet látunk a képen, ugyanakkor nem a címben szereplő bibliai történet egyébként bevett ikonográfiájával.

Joe Tilson 1963-ban kezdett *Zikkurat*-sorozatába,<sup>55</sup> amelyet az ókori Mezopotámia közismert lépcsős templomainak szentelt. E motívum Bábel-tornyaként már a kora középkori művészetben bevett ábrázolás volt.<sup>56</sup> Tilsonnál a *zikkuratu* mo-



3. kép. Robert Rauschenberg: *Skyway* (1964), vászon, olaj, selyemszitanyomat. MoMA (forrás: collections.dma.org)

tívuma az idő előrehaladtával egyre absztraháltabb megjelenítést kapott. A *Zikkurat 7* (1967) című alkotáson (6. kép) a kapcsolódást vesztett betűk színes festékkörökké, ornamentummá minősülnek át. Tilson igyekezett feltérképezni a kapcsolatot egy vizuális motívum és annak nyelvi megjelenítése között. Az *A-Z Box of Friends and Family* (1963) című ikonikus alkotáson a Z betűnél maga egy *zikkuratu* képe is helyet kapott.<sup>57</sup> *Q-Questions* (1969–70) című munkáján (7. kép) pedig a gízai Hufu-piramis fotója jelenik meg a Szfínxszel pop artossá transzformált formában, amelyen a szfinx arcát egy pop artos ikonra cserélte a művész, valamint színes, csíkos és raszteres felületkezelést alkalmaz. Konkrét ókori építészeti-szobrászati emlékeket idézett meg tehát. Emellett olyan ősi, közismert motívumokat is vizsgálódás alá vont Tilson, mint a buzogányfej vagy a spirálforma, amivel kortárs alkotásait igyekezett a régmúlt kultúráihoz, valamint a transzcendens világhoz kapcsolni a művészet mibenlétét kutatva.<sup>58</sup> Konkrét ókori építészeti emlékeket idézett tehát meg.

Az európai kontinens pop art művészei közül Alain Jacques<sup>59</sup> *Camouflages* sorozatában a reneszánszból és a modernizmusból származó festmények reprodukcióit készítette el azok részbeni elfedésével otromba, kortárs motívumok vagy absztrakt minták által. Jacques célja a közismert motívumok



4. kép. Peter Blake: *The Preparation for the Entry into Jerusalem* (1955–1956), vászon, olaj.  
Royal College of Art, London (forrás: artuk.org)

elhomályosítása és egyben megtartása volt. Arra igyekezett ezzel felhívni a figyelmet, hogy az idő múlása, valamint az annak következtében kialakult kulturális különbségek hogyan homályosítják el az eredeti műveket a jelen szemében.<sup>60</sup> Munkái reflektálnak továbbá az eredeti és hamis dualitására is.<sup>61</sup> Feltehetően véletlen, hogy a *camouflage*, azaz az álca eszközének használata feltűnik Andy Warhol késői művein is (*Camouflage*, *Last Supper*, 1986).<sup>62</sup> Jacquet *Naissance de Vénus* (1963) című alkotása (8. kép) háromszintes utalási rendszerben ókori témát is felölel. A Venus születése Botticelli-idézet, melyben Venus alakja a Medici-Venustól származó *Venus pudica* (Szemérmes Venus) formát veszi fel, a Szemérmes Venust, továbbá a *Venus Anadyomene* alakot, a tengerből megszülető Venus ikonikus reprezentációját. Az istennő illetén ábrázolása Apellés elvesztett festményéről lett ismert már az antikvitásban, amelyet id. Plinius *Naturalis Historiájában* említett meg. Ebben Plinius azt meséli el, hogy egyesek szerint Apallés *Venus Anadyomene*-je Nagy Sándor kedvenc ágyasát, Pankaspét jelenítette meg, majd az alkotás a görög vázafestészettel minősült ismertté.<sup>63</sup> Az

antik téma a reneszánsz, barokk, rokokó és 19. századi festészetben is gyakran megjelent, elsősorban a mezítelen női test ábrázolási igénye hívta elő. Jacquet képe esetében Venus egy pop art stílusú szójáték kapcsán telítődik új jelentéssel, hiszen a kagylóra (*shell*), vagyis az ismert ábrázolás egyik állandó ikonográfiai kellékére való asszociációként a kortárs márka, a Shell üzemanyag logói és egy ezekkel díszített üzemanyagtöltő-állomás benzinadagoló-alkalmatlansága kerül az istennő testére – mintegy a dadaizmus művészettelfogására való utalásként: minden tárgy válhat művészetté. Megjelenik továbbá a Supershell és ICA logó is. Ezek poszterek idézetei: Erik Bruun 1960-as Shell posztere például tartalmazza a Supershell+ACI felíratot. Venus a fején is Supershelles sisakot visel, így úrhajós reminiscenciákat is kelt a mű, ami szintén kapcsolódik a pophoz a hidegháborús űrverseny-tematikán keresztül,<sup>64</sup> ahogy Rauschenberg *Skyway* című művénel már korábban láthattuk.

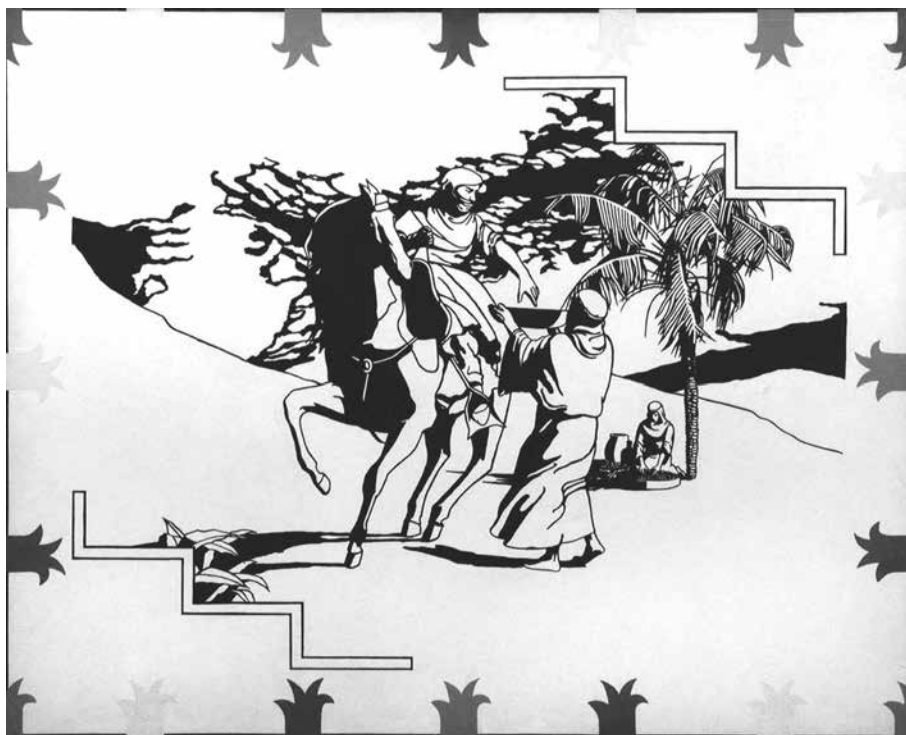
Az NDK-ból származó, majd az NSZK-ba költöző<sup>65</sup> Gerhard Richter neve is megemlíthető a közismert motívumok megidézése és átdolgozása kapcsán. A *Verkündigung nach Tizian* (1973) és a *Grosse Sphinx von Gise* (1965) című képein (9. kép) műalkotások fotója kerül manipulációs folyamat alá.<sup>66</sup> Esetenként közel méretazonosra nagyított idézeteket láthatunk, a másolat tökéletlenségét elmosódással aláhúзва, egészen az absztrakcióig eljutva. Az első esetben Tiziano *Angyali üdvözlés* (1535) című alkotása jelenik meg, a második képen újra a gí-

zai szfinx fotója válik a pop artos újragondolás célpontjává. Az angyali üdvözlés motívuma így művészettörténeti idézetten keresztül, két lépcsőben, a szfinx pedig egy fotó felhasználásával, így tulajdonképpen szintén közvetett módon idézi meg az ókort az 1960/70-es években.

### Pop art reminiscenciák, azaz kvázi-pop art Magyarországon

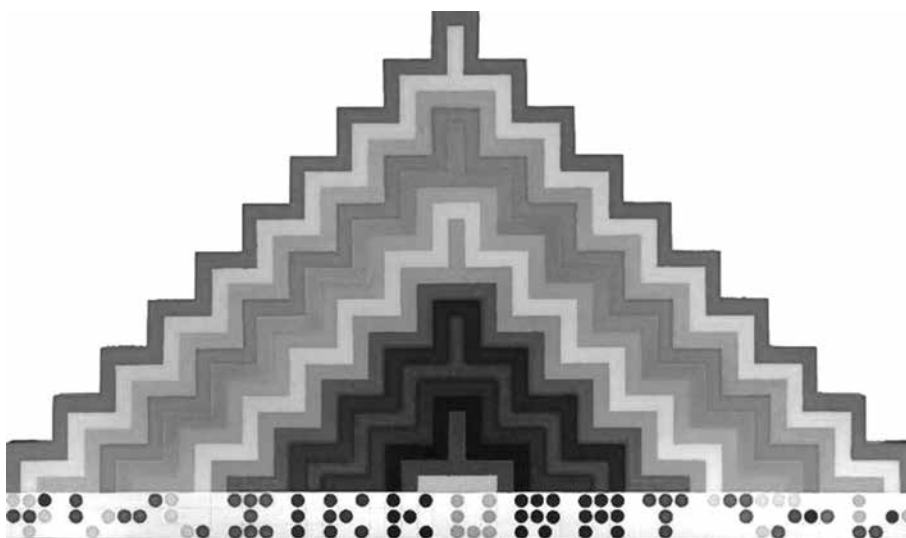
Felmerül a kérdés, hogy a „nyugati világban” született pop art hogyan illeszkedhet az eltérő örökségű, politikai-társadalmi-gazdasági berendezkedésű magyar közegbe, illetőleg az, hogy a vasfüggöny ezen oldalán hogyan jelenhetnek meg pop artos jellegű ókori motívumok. Mindenekelőtt le kell szögeznünk, hogy Magyarország nem illeszkedik egyértelműen a fentiekben bemutatott képbe, ezért először a pop art terminus létjogosultságát kell körbejárnunk. A művészettörténeti kutatásban kurrens témának számít a különböző lokációk egymáshoz

képesti viszonyának tisztázása a pop art esetében.<sup>67</sup> A legfrissebb irányvonalat képviselő Fehér Dávid meglátásai szerint<sup>68</sup> a nyugat-európai és amerikai művészeti aktualitások reprodukcióinak tanulmányozása, azok meghonosítása ment végbe Magyarországon: azokat egyedi társadalmi kontextusban, egy nyugatias karakterű irány lokális közegébe ágyazták az egyes alkotók, a hazai modernista és avantgárd hagyományokkal való kontinuitást megőrizve. Ez azonban nem epigonizmus, hanem párhuzamos haladás, „együtt lépés” volt a nemzetközi művészeti tendenciákkal.<sup>69</sup> A „magyarországi pop arthoz” kapcsolódó művészettörténeti kutatások legfőbb kérdései közé tartozik a „stilis import” és a „lokális specifikumok”, a helyi közeg viszonyának alakulása.<sup>70</sup> A pop artos motívumok, mintázatok lokális átalakítása miatt a művek értelmezése így nem egyezik meg teljes mértékben a „hagyományos” pop art művekével,<sup>71</sup> de nem is választható el azoktól.<sup>72</sup> A pop arthoz kötődő magyarországi művészek előképei, forrásai többek között a Fészek Könyvtár és a követségi könyvtár folyóiratai, az 1964-es Velencei Biennále amerikai pavilonja, az 1968-as kasseli *documenta* és egyéb hasonló kiállítások voltak,<sup>73</sup> így Robert Rauschenberg vagy Andy Warhol közvetlen hatást jelentettek a megszülető művekre.<sup>74</sup> A kelet-közép-európai „lokális pop”<sup>75</sup> ugyanakkor még szorosabban kötődik a kontinentális pop arthoz<sup>76</sup> a közös hagyományok révén. Gerhard Richter kapitalista realizmusa releváns példa ebből a szempontból,<sup>77</sup> amely feltehetőleg még csak nem is volt a 60-as években ismert a magyar művészek számára.<sup>78</sup> Fabényi Júlia nem véletlenül használta az „akik a pop bűvkörében alkottak” kifejezést a kelet-közép-európai alkotókra.<sup>79</sup> A lokális stílus tehát egy hibrid, a centrummal egyenrangú, de periférius művészet lett,<sup>80</sup> emiatt pedig kérdéses a pop art nyugati fogalmának adaptálhatósága a kelet-közép-európai kontextusban.<sup>81</sup> Sokak szerint Kelet-Közép-Európában egyszerűen nem is létezett pop art.<sup>82</sup> Az újkeletű „global pop” vagy „international”, nemzetközi pop kifejezés ugyanakkor lefedi a lokális és globális tendenciákat is, egy komplex glokális diskurzust hozva létre.<sup>83</sup> A klasszikus pop art fogyasztói kultúrához való alapvető kapcsolódása már csak a korabeli magyar hiánygazdaság kontextusában sem volt a „magyar pop art” adaptálható még az új gazdasági mechanizmus eredményeit figyelembe véve sem.<sup>84</sup> Magyarországon ugyanakkor a 60-as években a korábbiakhoz képest nagyobb kulturális



5. kép. Patrick Caulfield: *Christ at Emmaus* (1963), farostlemez, alkylid festék. Royal College of Art, London (forrás: artuk.org)

nyitottság köszöntött be, megszűnt a teljes elszigeteltség, továbbá a fogyasztási cikkek is nagyobb arányban jelentek meg az országban.<sup>85</sup> A nyugati értelemben vett popzene, reklám- és moziestetika azonban így sem volt jelen hazánkban.<sup>86</sup> A piac nélküli művészeti intézményrendszer szintén gátolta a pop art amerikai jellegének kialakulását.<sup>87</sup> Timár Katalin azonban a lokálisan elérhető fogyasztási cikkekhez való viszonyulásként fogja fel a kelet-európai popot, ahol a művészek előállított tárgyai absztrakt szobrok, de dizájn tárgyak is egyben,<sup>88</sup> azaz a fogyasztói kultúra más-más értelmezéséről beszélhetünk a Nyugat és a Kelet vonatkozásában. Összességében tehát nem tekinthetők szűkebb értelemben véve pop artnak a magyar al-



6. kép. Joe Tilson: *Zikkurat 7* (1967), papír, szitanyomat. Arts Council Collection (forrás: www.wikiart.org)





7. kép. Joe Tilson: *Q-Questions* (1969–70), papír, szitanyomat.  
Tate Britain, London  
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/tilson-q-questions-p05205>

kötések, azok inkább pop artos reminiscenciákat felvonultató művek;<sup>89</sup> tágabb értelemben mégis a pop arthoz kapcsolhatók, melyet a felszínes egyezések, stiláris hasonlóságok tehetnek indokoltá.

A magyar szintén 1964 és 1969 között beszélhetünk pop art reminiscenciákat felvonultató művekről, „magyar pop art-ról”. A művészek a szocialista realizmus figuratív alternatíváját keresték egy alapvetően realista szemléletű, de nyugati orientációjú festészeti nyelvet kialakítva.<sup>90</sup> A realista festészet lehetővé tette, hogy a festmények ne kerüljenek ki a hivatalos kultúrpolitikának megfelelő alkotások köréből. Műveik a Kádár-korszak mindennapjaira reflektáltak idealizálástól mentesen, ironia és utalások alkalmazásával.<sup>91</sup> A művészet belső kérdéseire való kapcsolódás került érdeklődésük célkeresztjébe, ami a korábbi korok és stílusok alkotásaira reflektáló művekben fogalmazódott meg.<sup>92</sup> Emellett pedig a társadalmi, politikai érzékenység vált témaalkotóvá.<sup>93</sup> Tekintettel arra, hogy a hatvanas évek fiatalosága a megszakadt történeti folyamatosság időszakában szocializálódott, a klasszikus művészet felelevenítése által igyekeztek kapcsolatot teremteni a múlttal. A parafrázisok összetettek, az előkép másolatán túl az új kontextusba helyezett idézet új tartalmakat vet fel.<sup>94</sup> Az elődöket kereső pop art alkotók előnyben részesítették a fény-árnyék festői hatását kutató festőket.<sup>95</sup>



8. kép. Alain Jacquet: *Naissance de Vénus* (1963), vászon, olaj. Őrzési helye ismeretlen  
(forrás: leblogdeyasminel.wordpress.com)

A „magyar pop artban” kiemelt jelentőséget kaptak a festett kollázsok, montázsok,<sup>96</sup> mivel azok technikája dualitások megfogalmazására is alkalmas. A Kelet és Nyugat közötti identitását kereső Magyarország ezzel mindkét irányt képes volt egyszerre megjeleníteni egy hibrid kelet-közép-európai kultúraként azonosítva önmagát.<sup>97</sup> Továbbá a montázstechnika töredezettsége a szubjektív történelemszemlélet megjelenítésére is alkalmas.<sup>98</sup> Az 1960-as évek ókori motívumokat megjelenítő „magyar pop artja” különösen Lakner László,<sup>99</sup> Konkoly Gyula,<sup>100</sup> Gyémánt László, Méhes László<sup>101</sup> és Kemény György művészetén keresztül mutatható be.



## Kvázi-pop artos magyar ókorreferenciák

Lakner László a magyar – és kelet-közép-európai – pop art egyik meghatározó képviselője.<sup>102</sup> Művészetén belül az ókori motívumok is kiemelt szerepet kaptak, mivel életművének kulcs-problematikája a klasszikus festészeti hagyomány és az avantgárd viszonya, a hagyományok folytathatóságának vagy folytathatatlanságának kérdése; szorosan kapcsolódik ezzel Gerhard Richter művészetéhez.<sup>103</sup> Lakner emellett identitáskérdésekkel is foglalkozott különböző stílusregiszterek kipróbálásán keresztül.<sup>104</sup> Aktuálpolitikai szinten a diktatórikus rendszerben elnyomott egyén egzisztenciális és morális kérdéseit feszegette,<sup>105</sup> a „fulladás” állapotát érzékeltette,<sup>106</sup> tulajdonképpen konceptuális jelentésréteget adva<sup>107</sup> realista műveihez, melyeket<sup>108</sup> mind kézzel festett meg.<sup>109</sup> A Rembrandttal asszociáló barnák és olívaszínek a fénytől elzárt, sivár és zord emberi szituáció metaforái egy depresszív, szorító milióban.<sup>110</sup> Realisztikus/naturalisztikus elemek, absztrakt expresszionista gesztusok, *hard edge* és a festménybe objektszerűen applikált tárgyak alakították képeit.<sup>111</sup> A személytelen tárgyasítás hatását manuális motívumsokszorozással és felnagyítással érte el,<sup>112</sup> amivel a realista táblaképfestészet jövőjére reflektált.<sup>113</sup> Lakner utólagosan egyfajta „történelmi/historikus pop artként” írja le művészetét – a kifejezés történelmi, aktuálpolitikai és művészettörténeti jelentésében.<sup>114</sup> A „kötöttség/kötözöttség” motívumának megjelenítésével utalt a társadalmi kiszolgáltatottságra és izolációra. Ezt egy, az ókori mitológiából ismert motívummal kapcsolja egybe *Oidipus* (1966) című művén (10. kép), amelynek betekert alakja Man Ray és Christo műveire is reflektál rembrandti tónusokat alkalmazva.<sup>115</sup> Oidipus király görög mitológiai története szerint a megjósolt végzetet semmiféle emberi furfanggal nem lehet kijátszani, sőt beteljesedéséhez az ember maga is akarva-akaratlanul hozzájárul. Lakner interpretációjában Oidipus a megtört, boldogtalan és magára maradt ember perszifikációja,<sup>116</sup> így felmerülhet a történet aktuálpolitikai jelentése is, mely a kor társadalmi attitűdjét teszi transzparenszé. A fizikai elszigeteltség mellett azonban talán a békés egymás mellett élés politikája is visszaköszön a thébai király ötletében, miszerint világgá meneküléssel elkerülheti a konfliktust. A festmény az ókori történetre a címében egyértelműen utal, ám annak megjelenítésekor már jóval szabadabban bánik a témával. Az egyébként közismert Oidipus esetében nem is beszélhetünk bevett ikonográfiáról, amit a művész messzemenőig kihasznál, ezt az üres ikonográfiai hagyományt tölti fel saját mondanivalójával.

Egy Rembrandt nyomán megidézett ókori motívum szerepel Lakner *Danaë II.* (1968) című képén (11. kép), amely egy fiktív képeslap felnagyított és megkettőzött megfestésén keresztül egyszerre mutatja a festett történeti dokumentumjellegét,<sup>117</sup> valamint az amerikai pop artos stílusjegyeket.<sup>118</sup> A ket-



9. kép. Gerhard Richter: *Grosse Sphinx von Gise* (1965), vászon, olaj. François Pinault Collection, Velence (forrás: www.gerhard-richter.com)



10. kép. Lakner László: *Oidipus* (1966), papír, olaj, kollázs. Magántulajdon (Fehér 2019a, 16 nyomán)



11. kép. Lakner László: *Danaë II.* (1968), vászon, olaj. Ludwig Múzeum, Budapest (forrás: www.ludwigmuseum.hu)

tőzéssel az individuum egyediségének a kérdése is felmerül.<sup>119</sup> Az amerikai pop arthoz kapcsolja a művet a tipikus aspektust kiemelő ábrázolási mód, a frontalitás,<sup>120</sup> valamint a geometrikus absztrakció *hard edge* elemeinek, a színcsíkoknak a használata.<sup>121</sup> Lakner műve olyan európai alkotók munkásságához is kapcsolható, mint a brit Peter Blake (*Everly Wall*, 1959;<sup>122</sup> *Got a Girl*, 1960–61),<sup>123</sup> Peter Phillips (*Purple Flag*, 1960)<sup>124</sup> vagy Derek Boshier (*Airmail Letter*, 1961),<sup>125</sup> habár a funkcióját vesztett levelezőlap és budapesti pecsétje a nemzetközi diskurzustól való elszigeteltségre is reflektál. A fotografikus kép keménységének és a festői felületek oldottságának, az abszt-



12. kép. Konkoly Gyula: *Danaë és Maya* (1966), vegyes technika, fatábla. Kieselbach Galéria, Budapest (forrás: www.kieselbach.hu)

raktnak és a realistának a dualitása határozza meg a kompozíciót, feszegetve a hagyományos táblaképforma határait.<sup>126</sup> A kép diptichon jellege a gótikus szárnyasoltárookra asszociálva a kereszténységet juttathatja eszünkbe, az oltárok képei pedig bibliai – ezáltal közvetlenül ókori – történeteket vonultatnak fel. Danaë mint referencia olyan jelentős reneszánsz és barokk mesterek alkotásait idézi meg, mint Veronese, Tintoretto vagy Rembrandt, eredendően pedig a görög mitológiához köthető. Danaë történetében, Oidipuséhoz hasonlóan egy jóslatot játssza a főszerepet, sorsa elkerülése végett apja ércszobába zárja. Újra a sors elől való menekülés gesztusa jelenik meg, amely lehetetlen, hiszen Zeus a leányt aranyeső képében közelíti meg. A király a halálos jóslatot aztán Danaë és fia tengerbe vetésével újra igyekezett elkerülni – sikertelenül.<sup>127</sup> Laknernél egy, az Oidipus-történethez hasonló mítosz kerül tehát ismét a kö-

zéppontba. A Danaë-tematika azon túl, hogy jól ismert kultúr- és művészettörténeti toposz, aktuálpolitikai mondanivalója miatt is fontos lehetett a festőnek. A fizikai elszigeteltség jelenik meg itt újra, és talán a békés egymás mellett élés politikája is az argosi király kapcsán, aki elzárja lányát, hogy elkerülje megijósolt végzetét. Továbbá a két rivalizáló király motívuma kapcsolatba hozható a Nyugat és Kelet dualitásával, de a szigorú elzárás megkerülése is reflektálhat a keletre beáramló nyugati hatásokra, információkra.

Konkoly Gyula esetében szintén erős hatással bírt az amerikai pop art, ismerte Rauschenberg, Jasper Johns és Warhol műveit.<sup>128</sup> 1965 és 1968 között figurális pop art festményeket készített. A művek egy része klasszikus festészeti parafrázis volt tradíciókeresési tartalommal.<sup>129</sup> Ekkor festette a *Danaë és Maya* (1966) című alkotást<sup>130</sup> (12. kép) Rembrandt Ermitázsban őrzött *Danaë*-ja és Goya Prado-beli *Meztelen Majája* nyomán.<sup>131</sup> Konkoly önkényesen elhagyta az eredeti festmények részleteit és párba állította Rembrandt és Goya időben és térben is egymástól távol eső műveit, amihez expresszív festői gesztusokat társított – pop artos, tasiszta, *hard edge* és *ready made* elemekkel veszi körbe az aktokat.<sup>132</sup> Az absztrakt expresszionizmusszerű aranyfröcskölés jelzi Danaë esetében Zeus közeledését, a lány megbecstelenítését.<sup>133</sup> A festő erőteljes, szubjektív, festői gesztusain keresztül – Révész Emese értelmezése szerint – maga válik Zeusszá az aranyeső képében.<sup>134</sup> Az alakok Lakneréhez hasonlóan alapvetően az akadémikus művészet követésével készültek.<sup>135</sup> A hagyományok demonstrálására az akt megfelelő eszközként szolgált, hiszen politika-semleges, tárgya az emberi test ideális arányrendszere, a női test sziluettje.<sup>136</sup> A felső geometrikus sáv mértékegységként is felfogható, utalva a testábrázolási kánon alapelveire. A *Danaë és Maya* azonban mélyebb értelemben az eszményi szép megjelenítésének lehetetlenségét is bemutatja. A képeket a Fészek Klub albumai alapján festette Konkoly, azaz sokszorosított képekről, megkérdőjelezve a valóság-hűséget<sup>137</sup> – kapcsolódva

a pop art kérdésfelvetéseihez. Az egybeolvasztó gesztusok, a motívumokon átfutó *hard edge* csíkok, sávok kiszámítottak, elkerülik a jelle transzformált figurákat, de a szem irányításának eszközei is. *Assemblage*-ként a képbe applikált plasztikus *ready made* elem<sup>138</sup> a műgyantával keményre merevített drapéria, amely a valóság észlelésére reflektál,<sup>139</sup> továbbá Veronika kendőjére is asszociálhatunk, miközben felhívja a figyelmet a képsík illúziószerűségére. Maya aktja kompozicionális kiegészítője Danaénak, ami szintén a látszat-tematikát dolgozza fel egyrészt a nem pontos sokszorosítás gyakorlatán keresztül, másrészt pedig egy további jelentést adva a műnek: Maya a hindu-védikus mitológiában a látszat, csalás, illúzió istennője, aki a lét, a Visnuban testet öltött világmindenség káprázat voltát jelzi. A festészet illuzionista jellege Konkoly művészetének egyébként is központi kérdése volt.<sup>140</sup> Goya *Meztelen Majáját* a művészettörténet a klasszikus Venus-ábrázolások közé sorolja,<sup>141</sup> így Konkoly a Venusként is értelmezhető Maja Danaé mellé helyezésével közelebb hozza az antik nőalakokat, mítoszait, valamint a rájuk épülő ikonográfiai és művészettörténeti hagyományt.

A *Szt. József a gyermekkel* (1967) című<sup>142</sup> Konkoly-*assemblage* Georges de la Tour-parafrázis a francia barokk festő *Szent*

*József, az ács* (1642) című festménye alapján.<sup>143</sup> A plasztikusan megmintázott láb a festészet egyediségének kérdésére utal.<sup>144</sup> A kompozíció jobb oldalára odavetett két színes folt mintegy ellensúlyozza a monokróm, barokkos képfelületet.<sup>145</sup> Festői ecsetvonásokkal átdolgozott, ámde valódi, elnyűt kabát kerül *ready made*-ként a szentre egyrészt empatikus gesztusként, másrészt újfent a festészet helyzetére reflektálva,<sup>146</sup> akár a hagyományos festészettől való búcsúként is felfoghatóan.<sup>147</sup>

Gyémánt László *Cosmopolis* című (1965) festménye (13. kép) szintén jól mutatja a pop art ókorspecifikus vonulatát.<sup>148</sup> A romok és a logók szürnaturalisztikus stílusban kerültek megfestésre, felvetve az európai kultúra jövőjének, valamint az amerikai termékek nemzetközi elterjedésének és azok hatásainak problematikáját.<sup>149</sup> Összekapcsolja az európai klasszikus kultúrát az amerikai kortárssal. Tipikusan amerikai pop artos eszközök a reklámgrafikából származó kortárs betűtípusok, márkalogók.<sup>150</sup> A *Coca Cola* logó szerepeltetése például erősen emlékeztet a warholi pop artra.<sup>151</sup> A Bols és a VAT 69 alkoholos italok logói pedig az európai kultúra nagy múlttal rendelkező termékeit idézik meg, amelyek azonban jellegükben kortárs fogyasztási cikkek. Gyémánt saját szignója is a logók stílusát veszi fel, továbbá szerepel a képen Amerigo Tot magyar-olasz



13. kép. Gyémánt László: *Cosmopolis* (1965), vászon, olaj, ceruza.  
Szépművészeti Múzeum – Magyar Nemzeti Galéria, Budapest (forrás: mng.hu)



14. kép. Méhes László: *Niké* (1979), vászon, akril. Őrzési helye ismeretlen (Fehér 2016, 112 nyomán)

művész – a festő jó barátja – is,<sup>152</sup> ezzel válaszolva a művészet és a személytelenség-személyesség kérdésfelvetésére. Gyémánt a festményen sötétbarna tónusokat használ, a portrék plasztikusak, expresszívek,<sup>153</sup> hasonlóan Lakner és Konkoly sötét tónusos megfogalmazásaihoz. A képen több alkalommal is megjelennek ókori római emlékek – azaz közvetlen ókoridézetek –, mint a Colosseum<sup>154</sup> vagy az *aquaeductus* motívuma. A kép címe – *cosmopolis* – „világváros” jelentéssel bír, amely egyrészt görög eredete,<sup>155</sup> másrészt pedig a közismert római jelkép használata által asszociál az antikvitásra, amely motívum számos, a tömegekhez kerülő reprodukción megjelenik. Gyémánt tehát az antik képi toposz felhasználásával reflektál aktuálpolitikai kérdésekre, a jelen fogyasztói kultúrájára, valamint az erre épülő, a reklámokból jól ismert új grafikai nyelvre is.

Méhes László művészete szintén a festészet szerepét, kerekeit és határait, valamint jelenét vizsgálta az európai miliőben.<sup>156</sup> Korai művein megjelent a pop artos jelleg is, habár erősen realista festői nyelvet képviselt.<sup>157</sup> A 60-as években Méhest többek között a tárgy és a lenyomat, a modell és a képi reprezentáció viszonya foglalkoztatta. A *Múzsza hárfával* (1964) című – ókori toposzt felidéző – alkotása esetében az ismétlésre épülő kompozíció a szitanyomatok képi hatásait idézi meg.<sup>158</sup> A múzsák a művészetek védnökei, Zeus és Mnemosyné, az emlékezet istennője lányai. Mivel a művészetre adott reflexiókat sűrítethetnek magukba, költők és festők is előszeretettel nyúltak alakjukhoz. A hárfá mint húros hangszer más antik képeket és alakokat is játékba hozhat, s bár Orpheus attribútuma

a lant (*lyra*), Apollón mellett a dalnok archetipikus alakja is megidéződhet Méhes képén keresztül. Méhes a művészetek antik istennőin, valamint az antikvitást imitáló prototipikus hangszereken keresztül a művészet mibenlétére is rákérdezhet.

Habár időben kissé túllépve a hatvanas éveken, mégis érdekes szót ejteni Méhes későbbi képeinek ókori idézeteiről is, amelyek őriznek pop artos hatásokat. 1974 után a benedvesített, fátyolszerű, félig áttetsző, éterien lebegő textil lesz aktsorozatának központi motívuma.<sup>159</sup> Az akt motívuma, a lepel mint *ready made*, valamint a kultúrtörténeti utalások alkalmazása mind pop artos hatást mutatnak. Az aktmotívumok tulajdonképpen „inverz lenyomatok”. A *body art* és a *Nouveau réalisme* eljárásait, valamint a *trompe l'oeil* festészetet is megidézi Méhes ezzel, testnyomataiban a klasszikus ideálhoz közelít. A lepel ugyanakkor önmagában is festészet- és kultúrtörténeti toposz, gondoljunk csak az antikvitástól a barokkig megfigyelhető illuzionisztikus lepel- és függönyábrázolásokra, Veronika kendőjére vagy a torinói lepelre. Méhes aktjai alapvetően torzók, maradványok, így művészettörténeti és ókori emlékeket is megidéznek, például a *Niké* (1979) című (14. kép),<sup>160</sup> amelyhez Méhes a *Samothrakéi Niké*-szobor formáját használta fel. Az alkotó képein a klasszikus görög utalások mellett a biblikus témák is komoly szereppel bírtak, Judit és Holofernéstörténetét is felelevenítette Méhes a 60-as években (*Judit Holofernést fejevel*, 1966).<sup>161</sup> A halak keresztény motívuma is<sup>162</sup> a képfelület központi szereplőjévé válik Méhes művészetében (*Halak*, 1977). A hal szakrális-szimbolikus tartalmat idéz meg:

Jézus az apostolokat emberek halászaivá tette, a hal motívuma az ókeresztény időkben titkos jelképként szolgált a hívek számára.<sup>163</sup> A hal görög elnevezése (ἰχθύς) mozaikszóként a következőre utalt: „Jézus Krisztus, Isten fia, Megváltó”. Méhes Lászlónál az antik motívumok egyrészt a művészetre adott önreflexív kérdések és dilemmák kifejtésére, másrészt aktuálpolitikai jelenségek burkolt bemutatására szolgáltak, s eközben a kereszténység európai hagyományának motívumai is teret nyernek.<sup>164</sup>

Végül Kemény György munkásságáról is érdemes megemlékezni, aki a Laokoón-szoborcsoporthoz alkalmazta mintaként egy játékos, pop artos szobra esetében ironikus ókori művészettörténeti parafrázisként (*Laokoón-csoport*, 1968).<sup>165</sup> A mű egészen absztrakt módon értelmezte újra referenciáját, a pop szín- és motívumvilága jegyében újra-gondolva azt. A történet annak példázata, hogy az isteni rendeléssel – avagy a sorssal – nincs értelme szembeszegülni, ami aktuálpolitikai reflexiót is magában foglalhat: a mű egyszerre reflektál az ókori történetre, annak ókori reprezentációjára és az ikonikus ókori szobor később megidézett ábrázolásaira.

### Pszedo-pop artos magyar ókorreflexiók Ország Lili művészetében

A bemutatott, ókori motívumokat és pop artot remiszenciákat képeiken alkalmazó magyar művészek törekvései hasonlítanak más művészek tradicionális múltkereséséhez is a 60-as években. Itt kell megemlítenünk Ország Lili festését, aki a pop artos fejleményektől függetlenül használt pop artba illeszthető stíluselemeket műveiben, művészete – véleményem szerint – nem hagyható ki e tanulmányból. Már csak azért sem, mivel az „ókor” Ország munkásságában igen markánsan jelen van. Ország tehát valamifajta pszedo-pop art, azaz a pop art eszközrendszerét alkalmazó, ám eltérő célú művészetet képviselt, amelyben a görög-római kultúra mellett az ókori Közel-Kelet, a Biblia és Mezopotámia világa is megjelenik.

Ország művészetében megkülönböztetünk egy úgynevezett ikonos korszakot, melyben leginkább a bizánci és pravoszláv ábrázolások és bibliai témák bírtak nagyobb jelentőséggel: e motívumok bukkannak fel néha formai átvételekként új kontextusba helyezve a *Bizánci ikon* (1958), valamint a *Katakomba (A rilai Szent Iván-kolostor)* (1958) című képein. Az „imádkozó Mária” – szintén a bizánci művészetből ismert – képtípusát (*Maria orans*) alkalmazta *Bethlehem* (1958) című festményén.<sup>166</sup> A keresztény szimbólumok mellett később az ókori zsidó és egyiptomi kultúrák motívumai felé

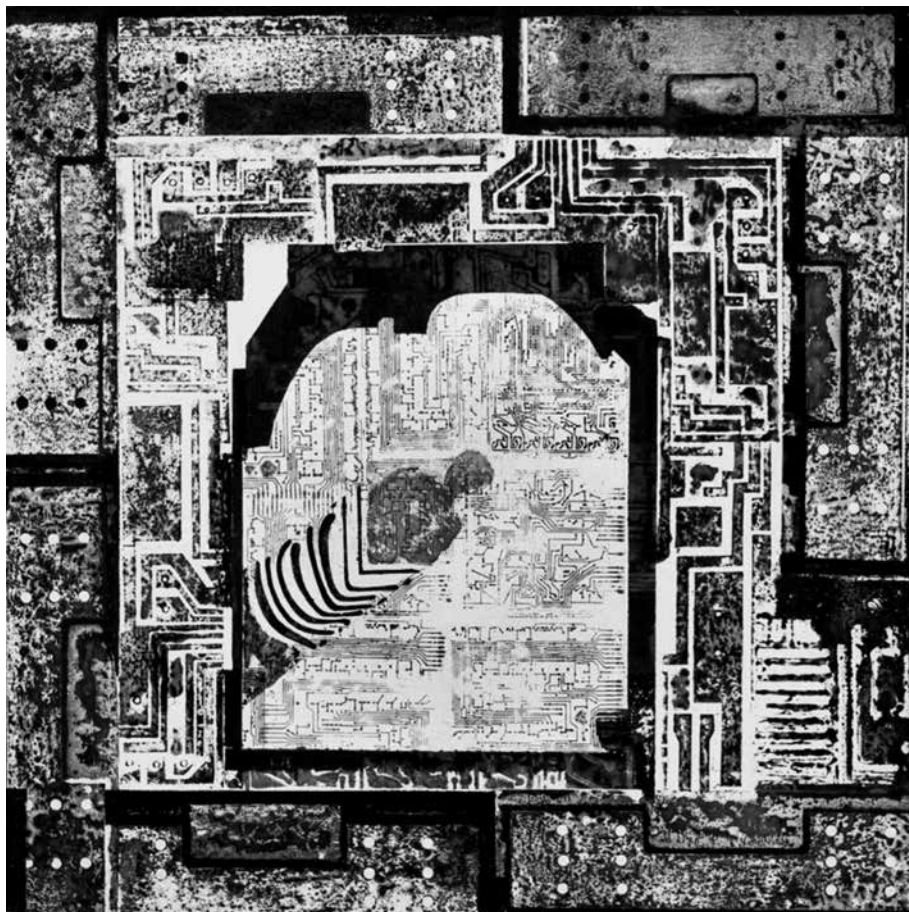
fordult.<sup>167</sup> A katakombák, sírboltok a zsidó-keresztény hagyományokon túl a múmiákhoz köthető temetkezési helyek is fontosak voltak számára (*Múmia II.*, 1957).<sup>168</sup> Ország festészetében a végtelenül haladó idő kerül a fókuszba, amely pusztító és egyben megőrző aspektussal is bír: „az emberi kultúra történeti rétegek egymásutánja, ám egyúttal, egymás fölöttisége is, mert a múlt tovább él a mában (...) a jelen szüntelen részeként”.<sup>169</sup> Városképsorozata 1960 és 1965 között<sup>170</sup> romvárosok alapfalaikat jelenítette meg héber betűk társaságában (*Ókori város*, 1962–64).<sup>171</sup> A *Necropolis* (1964), a *Heliopolis* (1965), valamint a *Persepolis* (1965) az arany ókor három ikonikus alkotásának ciklusa.<sup>172</sup> Kopeczky Róna megfogalmazásában „A (...) városképsorozat (...) az ókori aranykor idejének és tereinek való idealizálásán túl a kollektív tudatot, örökséget, identitást



15. kép. Ország Lili: *Az írás kezdete* (1966), farostlemez, olaj, zománc. Magántulajdonban (S. Nagy 2016, 100 nyomán)

és kultúrát siratta. (...) Saját magát temette el és ásta ki újból és újból, egy önmagában végrehajtott archeológiai folyamaton keresztül.”<sup>173</sup> Ország képein 1966 és 1969 között a falakra írás-szerű motívumok kerültek. Az ókori kopt, mezopotámiai, héber, föníciai és óperzsa jelek/jeltörödékek mint az emberiség fénykorának szellemi hagyatékaikaptak szerepet.<sup>174</sup> Az absztrahált betű válik meghatározó képi alkotóelemmé.<sup>175</sup> *Az írás kezdete (Az írás születése)* (1966) (15. kép) és a *Lamentáció* (1967) című festményeknél. Róma és Pompeii megidézésével





16. kép. Ország Lili: *Ariadné fonala I.* (1975–1976), farostlemez, olaj.  
Szépművészeti Múzeum – Magyar Nemzeti Galéria, Budapest (forrás: mng.hu)

Ország zsidó identitásproblémáit és traumáit igyekezett feldolgozni.<sup>176</sup> Bár labirintus-sorozata már a 70-es évekre tehető, számos ókori motívum szerepet kap ezeken a vásznanon. A labirintus-képeken az európai labirintusmítoszoktól elválaszthatatlanul Ikaros, Ariadné és Théseus jelenik meg, továbbá Flóra és a Szfinx alakja, valamint az angyal mint hírnök. A figurák arctalanok, nem személyük, hanem mitológiai szerepük a fontos. Az *Ariadné fonala I.* (1975–1976) című kép (16. kép) figurális árnymotívuma Marcus Lucretius Fronto Pompeiiben található házából származik a *Théseus és Ariadné*-falfreskóról.<sup>177</sup> A kép címében megidézett fonal segítségével jut ki Théseus a labirintusból,<sup>178</sup> ám a Moirákhoz kapcsolhatóan a sors szimbólumaként is értelmezhető.<sup>179</sup>

Ország pop art reminiscenciái alkotási módszerén keresztül is hatnak. A szürrealista időszaktól használt montázstechnikája,<sup>180</sup> valamint sokszorosító monotípiái jó példák erre.<sup>181</sup> Vegyes technikájában ragasztott elemek, dúcokkal nyomott formák kaptak helyet.<sup>182</sup> A betűk, szövegek használata, az absztrahálás mind pop artos jelenség, de a barnás színvilág és a történelmi tematika is kapcsolódik a „magyar pop artos” művekhez. Ország festményei azonban semmiképpen sem pop art művek. Gyakran nyilatkozott művészetével kapcsolatban, pop arthoz azonban sosem kötötte magát, továbbá a pop artos eszközök, módszerok használatának mikéntje is eltér a pop art alkotásoknál látottaktól.<sup>183</sup>

## Konklúzió

Megfigyelhettük, a pop art hogyan reflektál az antik görög és itáliai, valamint a közel-keleti történetekre, emlékekre. A pop art vagy pop artos reminiscenciákat tartalmazó művek ókori motívumai elsősorban közismert, gyakran banális hordozókra – például képeslapokra és poszterekre – reprodukált mitológiai témájú festmények reneszánsz-barokk adaptációit jelenítik meg, újra műtárggyá alakítva azokat, kisebb részben ikonikus ókori szobrok által megformált mitológiai történetet, személyt vagy építészeti emléket használnak fel, azok fotóinak manipulációit, esetleg bibliai vagy mitológiai történetek újféle megjelenítését tartalmazzák. Közvetett és közvetlen módon is felhasználnak tehát antik motívumokat. A sokszorosítással a populáris kultúra részévé tett idézeteket a pop art mintegy árucikként fogja fel, formáikat alapvetően megtartva, ám a teljes képet mégis jócskán átalakítva, „pop artossá” formázva. Sok esetben azonban egy közismert festmény megjelenítése önmagában is cél a művészet jelenére reflektálva, valamint – a kapcsolódó mitológiai történet nyomán – aktuálpolitikai jelentésréteg is illeszthető a művekhez. A pop artos képek tehát – általánosságban fogalmazva – az antik

témák popkulturális felhasználására reflektálnak saját – jól felismerhető – formanyelvükön, felhívják arra a befogadó figyelmét, hogy ezek a klasszikus történetek és/vagy műalkotások az újrafelhasználás által új közegbe kerülnek az európai/amerikai kultúrában, s teszik ezt úgy, hogy a saját jogon bírt aurától megfosztott, hétköznapi tárggyá, poszterre átminősített alkotásokat visszaemelik a műalkotások megújított kánonába.

Magyarországon az ókori idézetek használata, a mitológiai történetek megjelenítése megfelelő eszközként szolgált az elszigeteltség-elzártság gondolatának utalásszerű bemutatásához – amely nem követel meg teljes ellenszegülést a kurrens képi kánonnal szemben és kielégíti az európai akadémikus művészet hagyományát. Bár az egyes művészek ókori alkotásokat is felhasználtak, a stílusis eszközökkel átranszformált képeken az ókori témák a magyar pop artos művek esetében nagyobb számban közvetetten, azaz művészettörténeti idézetként jelennek meg, „reneszánsz-barokk szűrőkön” keresztül jutottak el a pop artba.

Részben alátámasztható a fentebb részletezett hipotézis a magyar ún. „pop art művek” pop artos stílusis elemekre korlátozódó voltáról. A magyar művészek inkább a brit és német pop art vonulatába illeszkednek művészetükkkel, az amerikai hatás kevésbé mutatható ki; az amerikai és nyugat-európai pop art éles megkülönböztetése a kelet-közép-európai és elsősorban a magyar „verziótól” ugyanakkor megkérdőjelezhető, mivel a megidézett művek mind ókori motívumokat vonultattak



fel művészettörténeti és esetenként aktuálpolitikai egzisztenciális konnotációkat hordozva. Ezek súlya eltérő, a politikai referenciák és azok attitűdje is változik, ugyanakkor a pop artos politikai reflexiók magyar – vagy kelet-közép-európai – művészetre specializálódott voltáról a szó szoros értelmében nem beszélhetünk. Ez pedig arra enged következtetni, hogy a „magyar pop art” nem is áll olyan távol a pop art centrumaitól,

mindössze a hazai szinten a centrumban született művek egy válfaja vált hangsúlyossá. Így a magyar pop artos művek kvázi-pop artnak is mondhatók.<sup>184</sup> Ehhez képest érdekes kapcsolódási és egyben ellentétet jelent Ország Lili, aki a magyar pop arttal rokonítható stílári eszközöket alkalmazott, de mégsem tekinthető a csoport részének. Művészetére inkább a pszeudo-pop art terminust javasolnám.

## Jegyzetek

Szeretnék köszönetet mondani a jelen tanulmányhoz fűzött hasznos meglátásaikért Fehér Dávidnak (ELTE BTK), Gosztonyi Ferencnek (ELTE BTK) és Niederreiter Zoltánnak (ELTE BTK).

- 1 Livingstone 1990, 180; Dempsey 2003, 221; Grasskamp 2015, 56.
- 2 Keserü 1992, 60–66; Dempsey 2003, 217; Shanes 2009, 7, 9; Keserü 2015, 98.
- 3 Dempsey 2003, 217.
- 4 Livingstone 1990, 12; Shanes 2009, 7; Keserü 2015, 94.
- 5 Fehér 2016a, 15; Hornyik 2017, 457; Fehér 2018a, 143; Keserü 1991, 17; Diederich–Pilz 2015, 38.
- 6 Keserü 2015, 96.
- 7 Keserü 1992, 60–66; Shanes 2009, 7; Livingstone 1990, 13; Grasskamp 2015, 52; Dempsey 2003, 220–221; Shanes 2009, 10.
- 8 Grasskamp 2015, 56.
- 9 Sandberg 1967, 231–232; Timár 2015a, 26.
- 10 Gopnik 2020, 591; Timár 2015a, 26.
- 11 Shanes 2009, 9, 23; Dempsey 2003, 221; Sandberg 1967, 228; Fishwick 1969, 25–26; Fehér 2018a, 137–138; Keserü 1992, 60–66.
- 12 Shanes 2009, 10.
- 13 Grasskamp 2015, 46.
- 14 Grasskamp 2015, 74.
- 15 Grasskamp 2015, 76.
- 16 Shanes 2009, 10.
- 17 Shanes 2009, 23; Sandberg 1967, 228; Fishwick 1969, 25–26; Fehér 2018a, 137–138; Keserü 1992, 60–66; Grasskamp 2015, 50; Lippard 1966, 9.
- 18 Keserü 1992, 60–66; Sandberg 1967, 228; Fishwick 1969, 25–26; Timár 2015a, 20; Lippard 1966, 9.
- 19 Shanes 2009, 9; Livingstone 1990, 141; Fehér 2017b, 369.
- 20 Shanes 2009, 18; Fehér 2017b, 369.
- 21 Livingstone 1990, 9, 158, 161.
- 22 Livingstone 1990, 9.
- 23 Sandberg 1967, 228.
- 24 Livingstone 1990, 9.
- 25 Livingstone 1990, 9, 158, 161; Timár 2015c, 342.
- 26 Sandberg 1967, 230; Timár 2015c, 342.
- 27 Sandberg 1967, 231–232.
- 28 Fehér 2018a, 137–138.
- 29 Sandberg 1967, 228.
- 30 Keserü 1991, 16; Keserü 2015, 100; Livingstone 1990, 9, 161; Grasskamp 2015, 70.
- 31 Keserü 1991, 16; Keserü 1992.
- 32 Sandberg 1967, 231–232.
- 33 Dempsey 2003, 220–221.
- 34 Sandberg 1967, 245; Kuspit 1976, 31.
- 35 Kuspit 1976, 33.
- 36 Grasskamp 2015, 68.
- 37 Fehér 2015c, 116; <https://www.gardnermuseum.org/experience/collection/10978?filter=artist%3A3150>
- 38 Camnitzer 2015, 150.
- 39 Fehér 2015c, 116.

- 40 <https://www.moma.org/collection/works/98673>
- 41 <https://collections.dma.org/artwork/5270952>
- 42 <https://collections.dma.org/artwork/5270952>
- 43 Livingstone 1990, 34; Shanes 2009, 18; Dempsey 2003, 217; Grasskamp 2015, 46.
- 44 Livingstone 1990, 182.
- 45 Livingstone 1990, 184.
- 46 Livingstone 1990, 189.
- 47 A Museu Coleção Berardo honlapja: <https://en.museuberardo.pt/collection/works/420>
- 48 Livingstone 1990, 41.
- 49 Livingstone 1990, 42.
- 50 [https://www.theartstory.org/artist/blake-peter/#pnt\\_3](https://www.theartstory.org/artist/blake-peter/#pnt_3)
- 51 [https://www.theartstory.org/artist/blake-peter/#pnt\\_3](https://www.theartstory.org/artist/blake-peter/#pnt_3)
- 52 Livingstone 1990, 105.
- 53 Livingstone 1990, 106.
- 54 Livingstone 1990, 108.
- 55 Livingstone 1990, 110.
- 56 A kérdéshez lásd Allard 2008a; Allard 2008b; Allard 2008c; Allard 2008d.
- 57 Livingstone 1990, 112.
- 58 Livingstone 1990, 112.
- 59 Livingstone 1990, 143.
- 60 Livingstone 1990, 144.
- 61 Livingstone 1990, 145.
- 62 Livingstone 1990, 144.
- 63 Idősebb Plinius: *Természetről* XXXV. 86–87, 91.
- 64 Popovics 2015, 312.
- 65 <http://www.artnet.com/artists/gerhard-richter/>
- 66 Livingstone 1990, 150.
- 67 Fehér 2015c, 118, 120.
- 68 Fehér 2017a; Fehér 2017b; Fehér 2018a; Fehér 2019b.
- 69 Fehér 2019b, 162–164; Fehér 2018a, 148; Fehér 2017b, 346, 369; Fehér 2017a, 130; Timár 2015a, 20.
- 70 Fehér 2019b, 166; Fehér 2018a, 143; Fehér 2017b, 349; Hornyik 2017, 462; <https://artportal.hu/lexikon-szocikk/pop-art-magyarorszagon/>
- 71 Fehér 2015c, 124; Fehér 2018a, 144; Fehér 2017b, 346, 348.
- 72 Fehér 2015c, 126.
- 73 Fehér 2019b, 170; Fehér 2018a, 143; Fehér 2017b, 348.
- 74 Erdély 1991, 23–36; Erdély 2015, 130–147; Fehér 2017b, 347; Fehér 2019b, 168; Hornyik 2017, 451, 453.
- 75 Fehér 2015c, 122.
- 76 Fehér 2015c, 123; Livingstone 1990, 195.
- 77 Fehér 2017b, 347; Fehér 2018a, 144; Fehér 2015c, 122.
- 78 Fehér 2017b, 347; Fehér 2015c, 122, 124; Fehér 2019b, 168.
- 79 Fabényi 2015, 12.
- 80 Fehér 2019b, 168.
- 81 Fehér 2017b, 346, 370; Fehér 2018a, 143; Fehér 2019b, 166.
- 82 Fehér 2015c, 123; Livingstone 1990, 195; Keserü 1992, 60–66. Tilman Osterwold szerint például a pop nyugati fenomén, de a hatvanas években továbbgyűrűzött másodlagos központokba is Európán belül; Kelet-Európa kommunista társadalmába csupán a

- mozgalom szikrái és elhanyagolható nyomai jutottak el (Osterworld 1999, 6).
- 83 Fehér 2017b, 348–349, 369; Fehér 2015c, 118, 120; Fehér 2019b, 168. Hornyik Sándor úgy véli, a pop art be tudott épülni a szocialista fogyasztói kultúrába. David Crawley pop effektéről beszél, Piotr Piotrowski pedig a stílári hibrilitást említi a korszak festészete kapcsán (Hornyik 2017, 453; Crawley 2014; Piotrowski 2009a, 49–58.; Piotrowski 2009b; Piotrowski 2017). Az egyedi életutak vizsgálata ráadásul tovább árnyalja a kérdést (Fabényi 2015, 12).
- 84 Fehér 2017b, 346; Fehér 2018b, 66; Fehér 2015c, 124; Fehér 2019a, 5; Keserű 1991, 15, 19; Livingstone 1990, 141; <https://artportal.hu/lexikon-szocikk/pop-art-magyarorszagon/>
- 85 Fehér 2015a, 347; Fehér 2018a, 148.
- 86 Keserű 1991, 15, 19; Livingstone 1990, 141.
- 87 Fehér 2015c, 124.
- 88 Timár 2015a, 22.
- 89 Fehér 2015c, 126.
- 90 Fehér 2018a, 138; Fehér 2019b, 164; Keserű 1991, 16; Keserű 2015, 100; Fabényi 2015, 14.
- 91 Fehér 2018a, 138.
- 92 Keserű 1991, 21.
- 93 Boros–Pataki 1989, 180; Fabényi 2015, 14.
- 94 Révész 2003, 7.
- 95 Sinkovits 1988, 32.
- 96 Keserű 1991, 17; Bradák 2015, 324.
- 97 Hornyik 2017, 451.
- 98 Révész 2003, 8.
- 99 Fehér 2015c, 126; Keserű 1991, 18.
- 100 Keserű 1991, 18.
- 101 Fehér 2016a, 17; Fehér 2018a, 137–138, 143; Keserű, 1991, 18; Sinkovits 1989, 26.
- 102 Fehér 2016a, 9, 14; Fehér 2018b, 62; Fehér 2019a, 3; Hornyik 2017, 453; Lóska 1984, 17–18.
- 103 1974-ig alkotott Magyarországon, később Németországban élt (Fehér 2016a, 10; Fehér 2018a, 144).
- 104 Fehér 2016a, 11, 14.
- 105 Fehér 2019a, 5.
- 106 Fehér 2018a, 145.
- 107 <https://www.ludwigmuseum.hu/mutargy/danae-i>
- 108 Fehér 2015a, 347; Fehér 2016b, 11; Fehér 2018a, 148.
- 109 Fehér 2015a, 347; Fehér 2016a, 15; Fehér 2017b, 367; Fehér 2018a, 148.
- 110 Fehér 2015a, 347; Fehér 2018a, 148.
- 111 Szabadi 1988, 76; Keserű 1991, 18.
- 112 Keserű 1991, 19.
- 113 Fehér 2015a, 347; Fehér 2018a, 148.
- 114 Fehér 2015a, 347; Fehér 2016a, 16; Fehér 2018a, 148; Fehér 2019a, 5.
- 115 Fehér 2019a, 5.
- 116 Fehér 2015a, 347.
- 117 Fehér 2016a, 17.
- 118 Fehér 2016a, 17; Szabadi 1988, 76; Timár 2015b, 216.
- 119 Timár 2015c, 342.
- 120 Livingstone 1990, 9; Sandberg 1967, 228.
- 121 Fehér 2016a, 18.
- 122 Livingstone 1990, 40.
- 123 Livingstone 1990, 42–43.
- 124 Livingstone 1990, 96.
- 125 Livingstone 1990, 100; Fehér 2016a, 17.
- 126 Fehér 2016a, 17.
- 127 Kerényi 2010, 61, 150–154.
- 128 Hornyik 2017, 462; Révész 2003, 12–13; Keserű 1991, 17–18; Fehér 2018a, 149; <https://artportal.hu/lexikon-szocikk/pop-art-magyarorszagon/>
- 129 Révész 2003, 12–13.
- 130 Hornyik 2017, 450, 462; Révész 2003, 12–13.
- 131 Hornyik 2017, 462; Révész 2003, 12–13; a Museo del Prado honlapja, <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-naked-maja/65953b93-323e-48fe-98cb-9d4b15852b18>
- 132 Révész 2003, 12–13.
- 133 Hornyik 2017, 462; Révész 2003, 12–13; a Museo del Prado honlapja, <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-naked-maja/65953b93-323e-48fe-98cb-9d4b15852b18>
- 134 Révész 2003, 12–13.
- 135 Hornyik 2017, 462; Fehér 2018a, 144; Révész 2003, 12–13.
- 136 Révész 2003, 12–13; Lakner is ezzel az eszközzel élt Danaë-já esetében (Timár 2015b, 216).
- 137 Révész 2003, 12–13.
- 138 Sinkovits 1989, 26.
- 139 Révész 2003, 12–13.
- 140 Révész 2003, 12–13.
- 141 A Museo del Prado honlapja, <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-naked-maja/65953b93-323e-48fe-98cb-9d4b15852b18>
- 142 Révész 2003, 12–13.
- 143 Sinkovits 1988, 32.
- 144 Sinkovits 1988, 32; Sinkovits 1989, 26.
- 145 Sinkovits 1988, 32.
- 146 Keserű 1991, 21; Sinkovits 1989, 26.
- 147 Keserű 1991, 21.
- 148 Gyémánt László festőművész hivatalos oldala, [http://gyemant1935.hu/?fbclid=IwAR3O3twL-j2sMYGQXHXqXugXjJrjKKEt92zH1KD8zDxrgt5dcNnwJhJW\\_qwY](http://gyemant1935.hu/?fbclid=IwAR3O3twL-j2sMYGQXHXqXugXjJrjKKEt92zH1KD8zDxrgt5dcNnwJhJW_qwY)
- 149 Fehér 2018a, 145.
- 150 Keserű 1991, 18.
- 151 Fehér 2018a, 144.
- 152 Keserű 1991, 18.
- 153 [https://artportal.hu/lexikon-muvesz/gyemant-laszlo-584/?fbclid=IwAR3YfXizX8F\\_Uq0UK9G-GUsbTTuYkLSCEzCcpTCpPXzIN7wPmc47yDH8Z1w](https://artportal.hu/lexikon-muvesz/gyemant-laszlo-584/?fbclid=IwAR3YfXizX8F_Uq0UK9G-GUsbTTuYkLSCEzCcpTCpPXzIN7wPmc47yDH8Z1w)
- 154 Fehér 2018a, 144.
- 155 <https://plato.stanford.edu/entries/cosmopolitanism/#HistWork>
- 156 Fehér 2016b, 27.
- 157 Fehér 2016b, 10.
- 158 Fehér 2016b, 12.
- 159 Fehér 2016b, 23.
- 160 Fehér 2016b, 24.
- 161 Judit és Holofernés toposza jól ismert az európai művészetben, a katolikus Bibliában található Judit deuterokanonikus könyvéből: Holofernés a Kr. e. 6. században az Újbabilóni Birodalomban uralkodó II. Nabú-kudurri-uszur hadvezére volt, aki hadjáratot vezetett Júdea ellen. Bethulia városának ostromakor azonban Judit, egy zsidó özvegy megbüvöli szépségével a hadvezért, és ezt kihasználva lefejezi Holofernést. Méhes művészetében a téma aktuálpolitikai okokból is szerepet kaphatott, a festő így reflektálhatott a hidegháború két oldalára, valamint a „gyengébb” fél bizakodására.
- 162 Fehér 2016b, 24.
- 163 Fehér 2016b, 25; Jensen 2011, 259.
- 164 Jensen 2011, 260–261.
- 165 <https://vintage.hu/exhibitions/kemeny-gyorgy-feszek-68>
- 166 Terdik 2016, 68.
- 167 Terdik 2016, 62.
- 168 Terdik 2016, 71–72.
- 169 Németh 1974, 5–6; Terdik 2016, 62.
- 170 Kopeckzy 2016, 78.
- 171 Kopeckzy 2016, 79–80.

- 172 Kopeczky 2016, 84–86.
- 173 Kopeczky 2016, 89.
- 174 S. Nagy 2016a, 96.
- 175 S. Nagy 2016a, 94, 97.
- 176 S. Nagy 2016a, 107.
- 177 S. Nagy 2016b, 135.
- 178 S. Nagy 2016b, 135; Kerényi 2010, 125–126, 237; Lajtai 2016, 151.

## Bibliográfia

### Szakirodalom

- Allard, S. 2008a. „La tour de Babel du XVI<sup>e</sup> au XVIII<sup>e</sup> siècle”: André-Salvini 2008, 456–467.
- Allard, S. 2008b. „Les représentations de Babylone au XIX<sup>e</sup> siècle – Babylone et Ninive: les villes prises”: André-Salvini 2008, 487–493.
- Allard, S. 2008c. „L’art confronté à l’archéologie”: André-Salvini 2008, 494–497.
- Allard, S. 2008d. „Intolérance de D. W. Griffith: Babylone enfin resuscitée”: André-Salvini 2008, 498–500.
- André-Salvini, B. (szerk.) 2008. *Babylone*. Paris.
- Árvai M. – Zsoldos E. 2017. „...a világból a fényeket”. *Ország Lili levelezése*. Budapest.
- Boros G. – Pataki G. 1989. „Fontosabb kortárs kiállítások, művészeti események, 1987. II. félév”: *Művészettörténeti Értesítő* 38/1–4, 178–182.
- Bradák S. 2015. „Ugarragu”: Timár 2015, 324–331.
- Camnitzer, L. 2015. „Politikai pop”: Timár 2015, 148–159.
- Crawley, D. 2014. „Pop Effects in Eastern Europe under Communist Rule”: *factografia.com*.
- Dempsey, A. 2003. *A modern művészet története. Stílusok – iskolák – mozgalmak*. Budapest.
- Diederich, S. – Pilz, L. 2015. „Ludwig Goes Pop – Megjegyzések a kiállításához”: Timár 2015, 30–41.
- Erdély M. 1991. *Művészeti írárok*. Budapest.
- Erdély M. 2015. „Pop tanulmány”: Timár 2015, 130–147.
- Fabényi J. 2015. „Párhuzamos történet”: Timár 2015, 12–17.
- Fehér D. 2015a. „Consonants of Karl Marx. Left vs. Left in the Hungarian Neo-Avantgarde: The Case of László Lakner”: *Tomus* 56, 343–353.
- Fehér D. 2015b. „Where is the Light? Transformations of Pop Art in Hungary”: D. Alexander – B. Ryan (szerk.): *International Pop, cat. Walker Art Center*. Minneapolis, 131–148.
- Fehér D. 2015c. „A »Pop kérdés«. Pop Art és Kelet-Közép-Európa”: Timár 2015, 116–128.
- Fehér D. 2016a. *Lakner László*. Budapest.
- Fehér D. 2016b. *Méhes László*. Budapest.
- Fehér D. 2017a. „Mutually Tangent Canons. Western Art Trends in Hungary during the ‘Long 1960s’”: Boros J. (szerk.): *Within Frames. Art of the Sixties in Hungary (1958–1968), cat. Hungarian National Gallery*. Budapest, 110–131.
- Fehér D. 2017b. „Pop Beyond Pop. Some Exhibitions of the Hungarian ‘Iparterv-Circle’”: A. Öhrner (szerk.): *Art in Transfer in the Era of Pop. Curatorial Practices and Transnational Strategies*. Stockholm, 343–372.
- Fehér D. 2018a. „(Dis)figuring Reality. New Forms of Figuration in Hungarian Painting, 1957–75”: Sasvári E. – Hornyik S. – Turai H. (szerk.): *Art in Hungary 1956–1980 – Double Speak and Beyond*. London, 95–112.
- Fehér D. 2018b. „Relations and Reality. Avant-Garde Artists and Applied Arts beyond the 3Ts”: I. Poggi – C. Cuevas-Wolf (szerk.): *Pro-*

- mote, Tolerate, Ban. Art and Culture in Cold War Hungary*. Los Angeles, 57–70.
- Fehér D. 2019a. *Lakner László Selected Works*. Budapest.
- Fehér D. 2019b. „Nyugati művészet és lokális kontextus. Az Iparterv-kiállítások és az »együtt lépés« paradigmája”: Popovics V. (szerk.): *Iparterv 50+, kat. Ludwig Múzeum – Kortárs Művészeti Múzeum*. Budapest, 162–175.
- Fishwick, M. 1969. „Pop Art and Pop Culture”: *Popular Culture* 3/1, 23–27.
- Gopnik, B. 2020. *Warhol. A Life as Art*. London.
- Grasskamp, W. 2015. „A médiafantom – vagy miről beszélünk, amikor a popról beszélünk?»: Timár 2015, 42–93.
- Hornyik S. 2017. „Túl a kétpólusú geopolitikai valóságon A közép-európai neoavantgárd identitás konstrukciói”: *Ars Hungarica* 43/4, 449–464.
- Jensen, R. M. 2011. *Living Water. Images, Symbols, and Settings of Early Christian Baptism*. Leiden–Boston.
- Kerényi K. 2010. *Görög mitológia*. Budapest.
- Keserü K. 1991. „Pop art Magyarországon”: *Ars Hungarica* 19/1, 15–27.
- Keserü K. 1992. „A pop-art megítélése a 60-as években Magyarországon”: *Magyar Szemle. Új folyam* 1/1, 60–66.
- Keserü K. 2015. „Szigorúan vagy nyitottan a pop artról?»: Timár 2015, 94–115.
- Kolozsváry M. (szerk.) 2016. *Árny a kövön. Ország Lili művészete*. Budapest.
- Kopeczky R. 2016. „Szisziphosz romból várat épít. Ország Lili városképes periódusáról”: Kolozsváry 2016, 76–89.
- Kuspit, D. B. 1976. „Pop Art. A Reactionary Realism”: *Art Journal* 36/1, 31–38.
- Lajtai P. 2016. „Labirintus-ország – Ország Lili kultúrák kapujában”: Kolozsváry 2016, 142–153.
- Lippard, L. R. 1966. *Pop Art*. New York.
- Livingstone, M. 1990. *Pop Art: A Continuing History*. New York.
- Lósa L. 1984. „A hatvanas évek”: *Művészet* 25/4, 16–18.
- Németh L. 1974. *Ország Lili*. Budapest.
- Osterwold, T. 1999. *Pop art*. Köln – New York.
- Piotrowski, P. 2009a. „Toward a Horizontal History of the European Avant-Garde”: S. Bru – P. Nicholls (szerk.): *European Avant-Garde and Modernism Studies*. I. Berlin, 49–58.
- Piotrowski, P. 2009b. *In the Shadow of Yalta. The Avant-garde in Eastern-Europe, 1945–1989*. London.
- Piotrowski, P. 2017. „Why Were There No Great Pop Art Curatorial Projects in Eastern Europe in the 1960s?»: A. Öhrner (szerk.): *Art in Transfer in the Era of Pop. Curatorial Practices and Transnational Strategies*. Stockholm, 21–36.
- Popovics V. 2015. „Asztronauta”: Timár 2015, 312–323.
- Rényi A. 2016. „Változatok a kísértetiesre. Néhány adalék Ország Lili korai »ortodox szürrealizmusához«”: Kolozsváry 2016, 43–59.
- Révész E. 2003. „Figura, história, táj. Figurativitás Konkoly Gyula festészetében”: *Konkoly. Figuratív képek, kat. Ernst Múzeum*. Budapest, 1–17.

- Sandberg, J. 1967. „Some Traditional Aspects of Pop Art”: *Art Journal* 26/3, 228–233.
- Shanes, E. 2009. *Pop Art (Art of Century)*. New York.
- Sinkovits P. 1988. „A magyar avantgárd Székesfehérvárból nézve”: *Művészet* 29/5, 32–37.
- Sinkovits P. 1989. „Arckép a hatvanas évekből: Konkoly Gyula”: *Művészet* 30/9, 26.
- S. Nagy K. 2016a. „»Nem betű a betű, nem mondat a mondat.« Ország Lili írásos képei”: *Kolozsváry* 2016, 92–109.
- S. Nagy K. 2016b. „»Mindenből csönd lesz és közelség.« Ország Lili labirintusai”: *Kolozsváry* 2016, 126–141.
- Szabadi J. 1988. „Avantgarde és hagyomány összefüggése az ún. Iparterv-generáció festészetében”: *Ars Hungarica* 16/1, 71–77.
- Terdik Sz. 2016. „Erős hit által inspirált művészetvonzásában. Ország Lili és az ikonok”: *Kolozsváry* 2016, 62–75.
- Timár K. (szerk.) 2015. *Ludwig Goes Pop + The East Side Story, kat. Ludwig Múzeum – Kortárs Művészeti Múzeum*. Budapest.
- Timár K. 2015a. „A keleti és nyugati pop art különbségeiről”: *Timár* 2015, 18–29.
- Timár K. 2015b. „Picasso diadala”: *Timár* 2015, 216–227.
- Timár K. 2015c. „Tükrözés”: *Timár* 2015, 342–347.
- Zsubori E. (szerk.). 2003. *A Holdfestőnő. Ország Lili*. Budapest.

## Online hivatkozások

- <http://www.artnet.com/artists/gerhard-richter/>
- [https://artportal.hu/lexikon-muvesz/gyemant-laszlo-584/?fbclid=IwAR3YfXizX8F\\_Uq0UK9G-GUstTTuYkLS-CEzCcpTCpPXzN7wPmc47yDH8Z1w](https://artportal.hu/lexikon-muvesz/gyemant-laszlo-584/?fbclid=IwAR3YfXizX8F_Uq0UK9G-GUstTTuYkLS-CEzCcpTCpPXzN7wPmc47yDH8Z1w)
- <https://artportal.hu/lexikon-szocikk/pop-art-magyarorszagon/>
- <https://collections.dma.org/artwork/5270952https://plato.stanford.edu/entries/cosmopolitanism/#HistWork>
- <https://faktografia.com/2014/01/26/pop-effects-in-eastern-europe-under-communist-rule>
- <https://www.gardnermuseum.org/experience/collection/10978?filter=artist%3A3150>
- [http://gyemant1935.hu/?fbclid=IwAR3O3twL-j2sMYGQXHQx-ugXjrqKKET92zH1KD8zDxrgt5dcNnwJhJW\\_qwY](http://gyemant1935.hu/?fbclid=IwAR3O3twL-j2sMYGQXHQx-ugXjrqKKET92zH1KD8zDxrgt5dcNnwJhJW_qwY)
- <https://www.ludwigmuseum.hu/mutargy/danae-i>
- <https://www.moma.org/collection/works/98673>
- <https://en.museuberardo.pt/collection/works/420>
- <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-naked-maja/65953b93-323e-48fe-98cb-9d4b15852b18https://vintage.hu/exhibitions/kemeny-gyorgy-feszek-68>
- [https://www.theartstory.org/artist/blake-peter/#pnt\\_3](https://www.theartstory.org/artist/blake-peter/#pnt_3)

Bálint Gábor (1967) könyvtáros az ELTE-n. A teljes Martialis-életmű lefordítása után főleg ókori epigrammák és komédiák magyarra ültetésével foglalkozik.

Legutóbbi írása az *Ókorban*:  
*Martialis: Nyeremények könyve (fordítás)* (2008/3).

# Philodémos költeményei

Bálint Gábor fordításában

**P**hilodémos a syriai Gadara város híres szülötte, Kr. e. 110 körül született és 40 körül halt meg. Fiatalkorában Athénban a sidóni Zénónnál tanult. A 70-es években Itáliába utazott, és Campaniában az epikureus Sirónnal filozófiai iskolát vezetett. Pártfogója Lucius Calpurnius Piso volt, de Ciceróval és Atticusszal, talán Catullusszal is kapcsolatban állt, s így jelentős hatást gyakorolt a korabeli Róma szellemi életére. Az utókor sokáig csak néhány (főleg erotikus) epigrammáját ismerte, de a 18. században a Vezúv kitörésekor elpusztult Herculaneumban megtalálták Piso villáját, amelynek könyvtárszobájában mintegy 800 könyvtekercset tároltak – nagy részben Philodémos epikureus filozófiai munkáit.

A fordítások és a jegyzetek David Sider kiadása alapján készültek: *The Epigrams of Philodemos. Introduction, Text and Commentary*. Oxford, 1997. AP = *Anthologia Palatina*.

## 1. (AP 5. 131) *Xanthippé*

Lantszava, éneke és rebegő pillái, beszéde

Xanthippének olyan... izzik a lángja, hevít

téged is, ó, szívem. Hogyan is történik ez és mért?

Nem tudom – ám te tudod majd, ha elégsz, te szegény.

## 2. (AP 5. 80) *Az alma*

Alma vagyok. Szeretőd dob hozzád engem: *akard* hát,

Xanthippé: holnap megcsunyulunk, te meg én.<sup>1</sup>

## 3. (AP 9. 570) *Kérés a lantoslánnyhoz*

– Xanthó, múzsai arcu viaszszobába, illatozó és

széphangú, szárnyas Vágyakat<sup>2</sup> is bűvölő,

pengesd el nekem azt, hogy „Majd fektessetek engem

egy kőből faragott ágyra, haláltalanul

ott heverészni sokáig!” E dalt zengd újra meg újra

Xantharion, zengd, édes e nóta nekem.

– Nem hallottad még, uzsorás, eleget?... „Heveréssz csak

egy kőből faragott ágyon örökre, te roncs!”

1 Az alma közismert szerelmi jelkép volt. A mitológiából ismeretes Akontios és Kydippé története, amelyben a fiú egy almára esküszöveget írt, mely szerint a lány a felesége lesz, majd a szerelmese elé gurította. Kydippé hangosan olvasta a ráírt szöveget, s ezzel mintegy valóban megesküdött, hogy Akontiosé lesz.

2 Pothos, ahogy Erós is, Aphrodité kísérője.

4. (AP 11. 41) *Philodémos változása*

Hétszer léptem túl harmincadik évemen immár:  
sorsom könyvéből ennyi lapom kiszakadt.  
Láthatod, őszbe vegyültek a hajszálak fejemen már,  
Xanthippé: bölcsőbb kornak a hírnökei.  
Ám engem most is csak a tánc meg a lant szava izgat,  
s közben sóvárgó szívem a tűz heviti.  
Húzzatok egy záróvonalat<sup>3</sup> rögvest ide, Múzsák,  
úrnőim: végső örületem legyen ő.

5. (AP 5. 112) *Philodémos változása*

Csókoltam. De ki nem? Mulatoztam: a bort ki nem issza?  
Nőkért őrzöngtem? Isteneké ez a bűn.  
Félre ezekkel már! Feketés hajszálaim immár  
szürkülnek: bölcsőbb kornak a hírnökei.  
Játszottam, mikor az látszott a helyesnek – ezentúl  
inkább már a nemes gondolatot figyelem.

6. (AP 11. 34) *Philodémos változása*

Már a fehér ibolyák koszorúja, a khíosi bor, meg  
lantszó és hozzá syriabéli kenőcs,  
újra tivornyázás, buja prostituált ölelése  
nem kell! Örültté tettek – utálatosak!  
Inkább nárciszokat hordjak fejemen, s fuvolákat  
halljak, sáfránnyal kenve a karjaimat,  
és Mytiléné jó bora mossza a torkomat inkább,  
s elvegyek inkább egy szép szüzet, otthonülőt.

7. (AP 5. 4) *Randevú a nejével*

Lámpásunkat itasd le, Philainis, olajjal egészen:  
éjjeli titkunknak hallgatag öre legyen,  
s menj el. Erős élő tanukat nem akar maga mellé,  
hát a kapunkat jól zárd be, Philainis, eredj.  
S jöjj, édes Xanthó, szerelemszerető feleségem:  
megtanulod ma, amit Kypris adott minekünk.

8. (AP 10. 21) *A kizárt férfi imája*

Aphrodité, te nyugodt, te jegyes-szerető, igaz ember  
társa, te szülte a gyors Vágyakat, Aphrodité,  
ments meg, félútnál elzártak a hitvesi ágytól,  
és hóval befedik lelkem a kelta fagyok,  
Aphrodité, ments meg, sose mond másnak butaságot  
békés híved, akit folyton előnt a habod...  
Aphrodité, kikötő-szerető és rítus-imádó,  
vígy Naiásom elé révbe, nagy Aphrodité.

9. (AP 5. 13) *Kharitó, a hetéra*

Hatvanadik születésnapján túl van Kharitó már,  
ám a sötét haja – mint régen is – annyira dús,  
mellei márványszín gömböcskék, s oly feszesek, hogy  
nem köt alájuk ezért mellszalagot sohasem,  
s *ambrosiát* lehelő, ráncnélküli teste a kéjt úgy  
ontja, ahogy más nem, csak miriádnyi *kharis*.  
Hát ha a kangörcs úgy bánt benneteket, szeretőök, csak  
gyertek el őhöz mind – sose nézve korát.

10. (AP 5. 115) *A sors akarata*

Nem csoda, hogy beleestem a szép Démóba Paphosból.  
Majd Démóba, samosbélibe: nem különös.  
Ám, hogy a naxosi Démó jött, nem tréfa, gyanús már,  
s argosi Démó lett most negyedik szeretőm!  
Már biztos, hogy a Sors maga adta nevem: *Philodémos*:  
folyton Démókért égeti testem a vágy.

11. (AP 12. 173) *A szűz és az örömlány*

Démó s Thermion is megöl engem. Az egyik örömlány,  
ám Démó még nem ismeri Aphrodité.  
Ahhoz nyúlni szabad, s tilos ehhez. Igen, s melyikük vonz  
jobban? Nem tudom én, esküszöm, Aphrodité!...  
Démariont választom, a szüzet. A könnyen-elérős  
nem kell – ám minden vonz, amit őriz a zár.

12. (AP 5. 132) *Flóra*

Ó, boka, ó, lábszár (hát meg kell dögleni értük)  
ó, comb, ó, csípő, ó, öle, ó, feneke,  
ó, két karcsú váll, ó, két mell, ó, gyönyörű nyak,  
ó, kezek, ó, azok az örületes szemei,  
ó, milyen ördögien mozgó test, ó buja nyelves  
csókjai, ó (bizony én meghalok érte!) a hang!  
És bár Flóra nem is görög és nem is ismeri Sapphót,  
nem baj: Perseus is külhoni lányt szeretett.

13. (AP 5. 24) *A saját gonosz lelkéhez*

Lelkem megtiltotta szeretnem Héliodórát:  
féltékenységem, s kínjaim ismeri jól.  
Mondja, de nincsen erőm odahagyni. Gonosz dolog is, hogy  
megtiltotta, hiszen tiltva is őt szereti.

14. (AP 5. 123) *Kérés a Holdhoz*

Éjjeli holdúrnő, ragyogó kétszarvu Seléné,  
süss, szélesre kitárt ablakokon beleső,  
süss be arany Kallistionom testére: sosem volt  
égilakóknak bűn nézni szerelmeseket.  
Boldoggá teszed őt, s vele engem is, úgy-e, Seléné:  
felgyújtotta a te szíved is Endymión.

3 A görög szövegben *korónis*, azaz a könyv, fejezet vagy költemény  
végén szereplő díszes jelet jelentő szó szerepel.



15. (AP 5. 25) *Veszélyes szerelem*

Kydillét megölelve, tudom, hogy minden esetben  
 – fényes nappal akár, vagy buja éj idején –  
 mintha sötét szakadék szélén billegne a lábam:  
 úgy kockáztatom én ezzel az életemet.  
 Ó, de hiába tudom mindezt, ha Erós hívogat, mert  
 hogy mi a félelem, azt álmodban se tudod!

16. (AP 5. 124) *Egy kislányról*

Nyári virágod még bimbó, s háromszögű, barna  
 szőlőfürtöd sincs, bakfisi báj jeleként,  
 ám már élesítik gyors nyíljuk az ifju Erósok,  
 Lysidiké, s titkos láng belül éledezik.  
 Hát meneküljünk, míg nincs íjon a nyíl, szerelemben  
 vesztesek! Én jóslom: mekkora tűz közeleg.

17. (AP 5. 121) *A kis Philainion*

Csöppnyi Philainion és feketés, de hajában a zeller  
 göndörsége lakik, s bőre pehelysima, és  
 hangja varázskeltőbb, mint Aphrodité öve – s úgy ad  
 meg mindent, hogy nem kér soha semmit azért.  
 Így szeretem, s ő lesz szeretőm, arany Aphrodité, míg  
 nem lelem azt meg, aki nála tökéletesebb.

18. (AP 5. 114) *Pénz és szerelem*

Lám csak, a zord, köszívü Philistion oly szeretőt, ki  
 nem dúsgazdag volt, még közeledni se tűrt –  
 s úgy tűnik, engedi már, s természete más. Csoda történt?  
 Tűnhet ez így, de tudom: legbelül ő ugyanaz.  
 Bősz áspiskígyók is megszeliülnek idővel,  
 ám harapásuk azért persze haláltokozó.

19. (AP 11. 30) *Öregedés*

Ó, régen bírtam, te nagy Aphrodité, tizenötször,  
 most meg egész éjjel egyszer alig bírom én.  
 És az az egy is olyan rövid, és félig sikerül csak:  
 Termeros összetörött tőkfeje lett az enyém...<sup>4</sup>  
 Ó, jaj, öregkor, jaj, mire vagy képes velem eztán,  
 csak most jöttél és máris a sírba viszel!

20. (AP 5. 46) *Párbeszéd az utcán*

– „Üdv neked.” – És neked is. – „Hogy hívnak?” – S téged? –  
 „Azért az  
 arrébb volna...” – Ne kérdd hát te se. – „Van valakid?”  
 – Mindig van, ki szeret. – „Vacsorázz akkor velem este.”  
 – Hogyha kívánod... igen. – „Nagyszerű! És mi az ár?”  
 – Semmit előre ne adj... – „Hogy-hogy?” – ...de ha vége az éjnek,  
 adj csak amennyit akarsz. – „Tényleg, ez így a helyes...”  
 S merre leszel? Küldök valakit...” – Csakis itt. – „S mikor is  
 jössz?”  
 – Bármikor. – „És most is?” – Persze, mutasd az utat.

4 Termeros mitikus rabló volt, aki a fejével mint fáltörő kossal ölte meg az embereket, amíg Théseus össze nem törte az ő fejét is.

21. (AP 5. 308) *Monológ az utcán*

Szépségem, várj csak! Hogy hívnak? Merrefelé laksz?  
 Én megadok mindent... Egy pici szót se beszélsz?  
 Itt van a házad? Majd küldök valakit... Szeretőd van?...  
 Ég veled, ó, gögös... Visszaköszönni se fogsz?  
 Újra meg újra jövök hozzád, én megpuhítottam  
 már nyakasabb nőt is!... Most pedig elmegyek én.

22. (AP 5. 126) *A szerelem ára*

Ötvenezerbe került (s remegett is közben a férfi)  
 egy férjes nővel dugni – s öreg, csunya volt.  
 Én ötöt adtam csak, s megdugtam Lysianassát  
 többször is – és ő szép, s nem titok ám az egész.  
 Én vagyok egy idióta, vagy inkább majd a pasasnak  
 lesz lemetélve biz’ a két mogyorója hamar?

23. (AP 5. 107) *Intés egy lányhoz*

Szépségem, tudom én, hogy’ kell viszonzni szerelmet,  
 és tudom azt, hogy’ kell bántani azt, aki bánt.  
 Hát ne okozz fájdalmat a tégedet úgy szeretőnek:  
 ő, ki ne hívd te magad ellen a Múza dühét! –  
 Hányszor mondtam el én neked ezt, de te annyiba vetted,  
 mint az Ión-tenger habjainak moráját.  
 Most meg üvöltözhetsz, böghetsz te bizony, mialatt én  
 itt pihenek Naiás boldogító kebelén.

24. (AP 12. 103) *Szeget szeggel*

Azt, ki szeret, szeretem, s meggyűlölöm azt, aki megsért.  
 Mindkettőben igen bő a tapasztalatom.

25. (AP 5. 306) *A szerető panasza*

Sírsz, féltékenykedsz, könyörögsz, szemezel velem egyre,  
 megfogsz és simogatsz, és kicsi csókokat adsz.  
 Egy szerető tesz ilyet. De ha – „Itt az idő lefeküdni...” –  
 mondom, hát te leállsz. Nem szerető tesz ilyet!

26. (AP 5. 120) *A nő panasza*

Éj közepén lopakodtam a férjem elől ide hozzád,  
 s bőrömgig átáztam, mert esik ám odakint...  
 hát most mért fecsegünk helyütt ücsörögve, mikor rég  
 ágyba kerülhetnénk, mint a szerelmesek is?

27. (AP 11. 44) *Epikuros születésnapján*

Holnap, jó Písóm, a kilencedik óra után vár  
 egyszerű házában, társad, a dalszerető:  
 húszadikán születésnapot ül. Ha hiányolod ott majd  
 főve a tőgyet,<sup>5</sup> s a khiosi Bacchos-italt,  
 hű társakra találsz és mézédesszavakat kapsz:  
 többet s jobbat mint rég a phaiák szigetén.  
 S hogyha törődnél, Písó, énvelem addig is, akkor  
 gazdag ebéd lesz, s nem egyszerű húszadikán.

28. (AP 11. 35) *Mi kell a vacsorához?*

Retket Aristarchos, sózott halat Artemidóros,  
néhány hagymafejet majd hoz Athénagorás,  
máját meg Philodémos, Apollopánés szeletelt húst,  
tegnapról van még pár darab, ennyi elég.  
Szolga, eredj, hozz bort, szandált, olajat, koszorúkat:  
tizedik óra ha jön, mindezek itt legyenek!

29. (AP 9. 412) *Halál tavasszal*

– Nyílnak a rózsáink odakint, már érik a borsó,  
s sok káposztafej is, Sósýlos, egyre nagyobb.  
Vannak már frissen kifogott halaink, meg az érett  
sajt és van hozzá zsege salátalevél.  
Ámde ma mégse megyünk a kilátóhoz, sem a partra,  
Sósýlos, úgy ahogyan tettük idáig eképp...  
– Hát bizony, Antigenés és Bacchios élte világát  
tegnap – s mindkettő mára a sírba került.

30. (AP 16. 234) *Hármas istenszobor*

Hármat látsz a haláltalanok közül ebben a kőben:  
bakszarvú Páné legfelül éppen a fej,  
mellkasa és hasa meg Héraklésé, de a többi  
az szárnyaslábú Hermeiás legalul.  
Szívesen áldozz hát, idegen, hisz az áldozat egy csak,  
és *hármán* fogjuk visszafizetni neked.

31. (AP 11. 318) *A csillagjós*

Antikratés ma nagyobb csillagfigyelő Aratosnál,<sup>6</sup>  
Mégsem tudja, melyik volt születési jegye.  
Ő azt mondja bizonytalan abban, hogy Bak esetleg,  
vagy tán Ikrek, vagy Szűz jegy alatt született.  
Hát mindhárom alatt inkább, mert *bakzani* jól tud,  
még ikrekkel is, és – néha meg ő a leány.<sup>7</sup>

32. (AP 10. 103) *Fogadd el, amid van*

Mért lesegetsz be a henteshez, túl drága neked már:  
disznósajtot kapsz egy garasért odakint.  
Egy garas egy füge is – de ha vársz, kapsz százat is egyért,  
mert hisz a koldusnak istene, lám, az Idő.

33. (AP 7. 222) *Egy eunuch sirverse*

Itt nyugszik lány teste a gyengéd Trygonionnak:  
nőiesítettek Salmakis-adta disze,<sup>8</sup>  
ővele voltak a szent helyek ismertebbek, ezért őt  
megkedvelte a nagy istenek anyja nagyon.  
Egymaga vett örömet részt Kypris rítusain, mint  
egy nő, Láistól lesve varázslatait.<sup>9</sup>  
Ó, szent por, ne növessz e *menád*<sup>10</sup> sírdombja köré egy  
tüskebokort sem, csak gyenge, fehér ibolyát.

34. (AP 6. 349) *Kérés Athénba utazása előtt*

Ínó-sarj Melikertés, s kékszinű tengeri úrnő,  
bajtól megvédő isteni Leukotheé,  
s Néreisek kara, és ti a Hullámok, s te Poseidón,  
s legszelidebb a szelek közt, te a thrák Zephyros,  
mind legyetek kegyesek hozzám, s hullámokon át is  
épségben Pireus partjaihoz vigyetek.

35. (AP 6. 246) *Lovas felajánlása Poseidónnak*

Sarkantyúját, mely hajtotta lovát, meg az illő  
szájkosarát, nyaklót (foggal), a fűzfátot,  
szőrtisztító lóvakarót, ostort a farának  
(surrog, ahogy sürget, hajtja a hang a lovat),  
mind Lykinos fia Charmos ajánlja neked ma, Poseidón,  
s rakja elédbe, mivel Isthmia győztése lett.  
Vedd ezeket, te sötéthaju isten, s majd koszorúzd meg  
őt az olympiai nagynevű versenyen is.

36. (AP 5. 8) *Az elhagyott leány panasza*

Szentelt éjszaka és lámpás: fogadalmi tanúnak  
nem választottunk mást ki, csupán titeket.  
Esküt tettünk: ő, hogy örökre szeretni fog, és én,  
hogy soha nem hagyom el. Két tanu voltatok ott.  
Most pedig azt állítja: a víz elmosta az eskünk,  
s láthatod őt, lámpás, más kebelén pihegőn.<sup>11</sup>

37. (5. 113) *Az éhség hatalma*

Gazdagként szerető voltál, de szegénysoruként már  
nem vagy. Az éhség mily józanító erejű!  
Ménophilád azelőtt kis kincsének, s Adonisnak  
hívott, most már azt kérdezi, Sósikratés:  
„Honnan jössz? Ki vagy?” – Ej, drágán tanított meg az élet:  
azt, akinek nincsen semmije – nem szeretik.<sup>12</sup>

5 A kocatógy kedvelt, de igen drága fogás volt a rómaiak asztalán.

6 Aratos Kr. e. 3. századi költő, akinek *Phainomena* című híres tan-költeménye a csillagképeket írta le.

7 A görög szövegben a Kos, az Ikrek és a Halak csillagkép szerepel, a magyar fordításban azonban a szójáték érdekében változtattam rajtuk.

8 Salmakis egy folyó Halikarnassos mellett: a legenda szerint aki a vízből ivott, elvesztette férfiasságát.

9 Láis híres kurtizán volt.

10 A menád a görög eredetiben *philobacchis*, vagyis Dionysos kedvelője, bakkhánsnő.

11 A szerző kiléte vitatott, egyesek Meleagrosnak tulajdonítják ezt a verset.

12 A szerző kiléte vitatott, egyesek metrikai jellegzetességekre hivatkozva Markos Argentarios szerzősége mellett érvelnek.

**Thomas Köves-Zulauf: *Római vallás- és irodalomtörténeti tanulmányok*. Budapest, Typotex, 2021, 440 oldal, 4900 Ft.<sup>1</sup>**

A Marburgi Egyetem professor emeritusától, a magyar származású vallástörténésztől, Thomas Köves-Zulauftól (Köves-Zulauf Tamástól) eddig csak egyetlen magyar kötet, a több mint negyedszázada kiadott *Bevezetés a római vallás és monda történetébe* (Telosz Kiadó, 1995) jelent meg, amelyre ma már az antikváriumokban is csak ritkán lehet rábukkanni. Míg ez utóbbi a római vallást általános szempontból vizsgálta, addig a jelen kötet – mely az újonnan alapított Moravcsik Gyula Intézet *Daphnon* című új könyvsorozatának első darabja – speciális vallástörténeti kérdésekkel foglalkozó tanulmányokat tartalmaz. A kötet szerkesztője, Pataki Elvira által írt *Előszó* szerint a jelen tanulmánygyűjtemény a „termékeny életpálya reprezentatív bemutatására vállalkozik” (7).<sup>2</sup> Nos, elég belepillantani a tartalomjegyzékbe, hogy lássuk: ez a vállalkozás maradéktalanul sikerült, a tizenhat tanulmány ugyanis rendkívül széles körét fedi le a római (és kelta) vallástörténeti (és irodalmi, politikatörténeti) témáknak. A vélhetően a szerkesztő által kijelölt tematikus egységek ezt a széles anyagot szervezik rendszerbe, így a tanulmányokkal együtt érdemes ezeket is áttekinteni.

A *nyelvöltés szokása a galloknál* (fordította Pataki Elvira) számos szigetlakó kelta (ír) mitológiai és galliai kelta képzőművészeti párhuzam segítségével rámutat arra, hogy a T. Manlius Torquatus történetében szereplő gall óriás nyelvöltögetése egyszerre hivatott a harci képességek aktivizálására és az alvilággal való összeköttetés megjelenítésére (11–36). A *Helico, a gall vándorlás vezére* (fordította Adorjáni Zsolt) a kötet leghosszabb írásaként az idősebb Plinius hat sorát (Plin. *NH* XII. 2, 5) elemzi számos tárgyi és írásos emlék kontextusában, és kimutatja a szövegben szereplő Helico lényegi azonosságát a gall pörölyistennel, Sucellusszal és további párhuzamát a szarvasisten Cernunnosszal (37–78). Az ismeretlen római vallás tematikus egységébe tartozik már a Pontifex és flamen: a római vallás sajátosságai, amely megmutatja, hogy a pontifexek és a flamenek papi testülete nem állt szemben egymással: az időben egyre nagyobb befolyásra

szert tevő pontifexek célja ugyancsak az volt, hogy fenntartsák és integrálják a számos tabu által megkötött, elvontabb jellegű flameneket az „uralkodó viszonyokba” (81–101). Az *Egy ismeretlen római isten: Burrus, „a Vörös”* (Arnobius, *Adversus nationes* 4.9) (fordította Kintli Dóra) egy indokoltnak látszó szövegjavítás segítségével tárja föl a szexuális vágyhoz kötődő római „pillanatnyi istent” (*Sondergott*), Burrust (103–107).

Az ezt követő *Istennők és isteni nők* szójátékkal jelölt tartalmi egység foglalja magában a legtöbb tanulmányt. A *Magna Mater római fogadásának kérdéséhez* (fordította Krähling Edit) Kybelé Kr. e. 204-es római fogadását vizsgálja meg a fogadó, Scipio Nasica vallási szerepe és a korabeli pártpolitikai viszonyok felől nézve (111–141). Az *Egy római születési rítus: asztal és fekhely a szülőházban* (fordította Kintli Dóra) a források részletes szövegkritikai elemzése után azt mutatja be, hogy az asztalhoz és a fekhelyhez társuló istenek – Iuno egyfelől, Pilumnis/Picumnus és Hercules másfelől – hogyan változtak, és milyen szüléshez

kapcsolódó vallási képzeteket jelenítettek meg (143–158). A *Iuno: anyaisten-nő fegyverben?* Iuno (védelmi) harcos, „látenszen létező aspektusát” bontja ki a források alapján, emellett megmutatja, hogy a láthatóbb anyai (és királynői) aspektusával nem áll szemben, hanem azt kiegészíti (159–195).<sup>3</sup> A szerző fordításában olvasható *Venus Libitina: szerelem és halál* a Venusszal azonosított Libitinát járja körül: a szerelmi vágy és a halál kapcsolatát fejti ki Libitina és Venus alakjában, amellyel érvelve, hogy az istenség római gyökerű, és nem kell etruszk eredetet feltételezni nála (197–215). Az *Orpheus és Eurydiké: hagyományörző latin költők öröksége* a jól ismert történetet vizsgálja meg Eurydiké szemszögéből, mindenekelőtt kettős neve (Agriópé/Eurydiké) és a klasszikus kori athéni márványrelief másolatának összefüggésében, továbbá részletesen elemzi a mítoszban és az ovidiusi *Metamorphoses*-ben betöltött szerepét (217–239).

Az előző női alakokra koncentráló egységet követi udvariasan a *Hős férfiak*



fejezete, melynek első darabja, a *Manlius Torquatus és Valerius Corvus: emberi hőstett vagy isteni kegyelem?* azt igyekszik alátámasztani, hogy Valerius Corvus párharcának a története Manlius Torquatus párharcához hasonló „önálló jelentőségű” történet: a két hős egész élete – W. B. Stanford szavaival – a „kompetitív” és a „kooperatív” hős kettőségének remek megjelenése a római kultúrában (243–263). A *Genucius Cipus, a római köztársaság hőse: mítosz és politika* a címben szereplő hős – aki akarata ellenére monarchikus veszélyt jelentett a köztársaságra – alakját elemzi vallás- és politikátörténeti szemszögből (265–286). A *rabszolga intelme a triumphatorhoz* a források alapos vizsgálata révén amellett érvel, hogy a két mondatból álló intellem első részénél a *respice* („nézz hátra”) helyett a *recipe* („fogd vissza” ti. magadat, itt: a lovoidat) alak szerepelt eredetileg, és feltárja annak az okait, hogy miért módosulhatott a figyelmeztetés szövege a Kr. u. 3. századra (287–314).

Már az *Állatok* tematikus egységébe tartozik az *Apollón műzsacsókja* (fordította Kulin Veronika): ez a Műzsák Apollónhoz való lényegi kötődéséből kiindulva a didymai Apollón Philésioszt („csókot adó Apollón”) mutatja be írásos és tárgyi források segítségével, hogy ezáltal fogalmazzon meg ellenvetést W. Ludwig tézisével szemben, mely szerint a műzsacsók elképzelése a reneszánszban jelenik meg először (317–348). Az *Állatmese és mítosz: az európai róka-mesék antik gyökereiről* a róka és a tűz kapcsolatát előtérbe helyezve járja körül az ovidiusi *Fasti* egy történetét (IV. 679–712): ennek során rekonstruálja a Carseoliban tartott róka-futtatás termékenységi rítusát, amelyben – az állatmesékhez hasonlóan – fontos szerepet játszik a *mēden agan* („semmit se túlságosan”) elterjedt antik gondolata (349–372). Az utolsó két tanulmány külön-külön egységet kapott: a *Róma és a jövő* elnevezésű egységet a *Roma aeterna? – Az örök Róma?* c. tanulmány alkotja, amely a három, történetileg biztosnak tekinthető *ludi saeculares* (Kr. e. 249, 149/146, 17) vizsgálatával azt mutatja ki, hogy a *saeculum* eredeti képzete (a teljes pusztulással fenyegető diszkontinuum) hogyan változik át a római történelem során az egyre hosszabbodó, végső soron pedig az örökkévalóságba torkolló időszakasz új felfogásává (375–387). A *Zárszó* alatt található *Szen-*

*cz Molnár Albert nyomdokában – Debreceni diákok Marburgban* Szenczi Molnár Albert boldog marburgi éveit és a magyar – különösképp pedig a debreceni – diákok marburgi peregrinációjának hátterét tárgyalja (391–397). (A szöveg első változata a marburgi professzor köszöntőbeszéde volt a Debreceni Egyetem által adományozott díszdoktori cím átvétele alkalmából – még ha nem is szándékolt egy tudományos műben, nehéz nem a szerző *personájaként* látnunk Szenczi Molnár Albertet.) A kötetet az antik auktorok és művek rövidítéseinek feloldása (399–404), bibliográfia (405–422), illetve képigjegyzék és részben színes képmelléklet zárja (423–440). A tanulmányok témájának a különbözősége nyilván a kötet már említett reprezentatív jellegét szolgálja, melynek azonban nem mond ellent, hogy bizonyos tanulmányok a megadott tematikus kereteken átnyúlva is összekapcsolódnak: a Manlius Torquatus és Valerius Corvust összehasonlító tanulmány Manlius Torquatusnak a gall óriással vívott harca révén a gall nyelvöltögetésről szóló tanulmányhoz is kötődik, míg a Valerius Corvus párviadalánál segítő holló miatt részben a Iuno-tanulmányhoz is kapcsolódik.

„A tudomány perspektívája éppen azért végtelen, mert minden egyes megtalált válasz nyomban újabb kérdéseket szül” – olvasható a könyvborítón, a cím alatt elhelyezkedő mottó, mely a szerzőtől ered. Ez a megjelenési forma ismerős lehet szépirodalmi művek kortárs kiadásából, a tudományos műveknél viszont teljesen szokatlan. Mégis azt javaslom, hogy nézzük meg e felől a mottó felől a kötetet. A tételmondat ugyanis furcsasága ellenére kiválóan jellemzi Thomas Köves-Zulauf itt összegyűjtött tanulmányait, mégpedig két szempontból is.

Egyrészt számos kérdésre meggyőző választ adnak, nemegyszer úgy, hogy rámutatnak arra, hogy a válasz lehetőségét mind ez idáig a rossz megközelítésből eredő előítéletek gátolták. A könyv talán legszebb példája erre a Pontifex és flamen: a római vallás sajátosságai című tanulmány. Itt, miközben a szerző a két papi testület egymáshoz való viszonyát tárgyalja, érthető módon kitér a *flamen* szó etimológiájára is: magától értetődőnek tűnhet, hogy a latin *flare* (‘fűjni’) ige és az ismert semlegesnemű *-men* képző összetételéből levezetve a szó eredeti jelentése ‘fuvallat’ lenne, amely isteni

erőt az így nevezett pap perszonalifikálna. A kutatás azonban azért nem fogadta el ilyen egyszerűen az előbbi etimológiai levezetést, mert az rögtön ahhoz vezetett volna, hogy a *flamenek* valamiképpen az isteni inspirációhoz kötődnének – ennek a magyarázatnak a széles körű elfogadását viszont nem tette lehetővé „a római vallás sematikus pontifikális jellegét valló dogma” (88). Szerzőnk szerint a római vallás történetében egyre nagyobb szerepet játszó, racionális és pragmatikus gondolkodásmódú *pontifexek* túlzott figyelmet kaptak a kutatásban, ami aztán más kérdések megválaszolását lehetetlenítette el. Thomas Köves-Zulauf „eretnysége” pontosan ezt a dogmát veszi célba. Miután több történeti érvet felhozott amellett, hogy a *flamenek* a római vallási élet lényeges szereplői voltak, továbbá, hogy a *pontifexek* és a *flamenek* nem álltak szemben egymással, gond nélkül tudja elfogadni az amúgy leginkább kézenfekvő etimológiát és a *flamenek* kapcsolatát az isteni inspirációval. Ez a kapcsolat ugyanakkor arra is rámutat, hogy szemben a *spiritushoz* kapcsolódó képzetekkel, itt egy egyoldalú beáramlásról van csak szó, amely nem közvetítődik a környezetnek: „[a] megszálottság nagyon római formájával van ebben az esetben dolgunk: az irracionális erők kordában tartásával” (100). Az elhanyagolt *flamenek* így visszakerülnek a római vallás „pontifikális univerzumába” (85).

Másrészt a kötet tanulmányai – vizsztatérve a borítón szereplő mottóhoz – nem zárt, monolitszerű írások, hanem messzemenően nyitottak: további gondolkodásra, kutatásra hívják az olvasót. Thomas Köves-Zulauf a hosszú és részletes Helico-tanulmánya végén például felvillantja annak a lehetőségét, hogy Helico Sucellusszal és Cernunnossal összefüggő alakja talán a Grál-legenda előképeként szolgált (ennek az alapja a gall kalapácsos isten bőségszaruja és a Grál-kehely közötti hasonlóság lenne), illetve a leírásában jelen lévő vörös szín, az eszközként használt kalapács és a fején lévő szarvak talán hozzájárulhattak a közép- és újkori néphit ördögének figurájához (74–77). Thomas Köves-Zulauf nyitott gondolkodásmódjára az egyik legkiválóbb példa az *Apollón műzsacsókja*, amelynek végéről egyébként a kötet mottója is származik (348). A tanulmány annak a bizonyítására vál-

lalkozik, hogy az ihlet gyanánt csókot adó Múza képzeete nem a humanizmus irodalmában jelenik meg először (Antonio Beccadelli és Giovanni Pontano költők révén), hanem vannak azt sugalló antik vallástörténeti és irodalmi forrásaink (mindenekelőtt Apollón Philésios története), hogy az elgondolás már az ókorban is megvolt, így akár szerves fejlődésről is beszélhetünk. Ugyanakkor a szerző – az ismételt nagy mennyiségű forrás alapos vizsgálata ellenére – lehetőségként, és nem állításként fogalmazza meg tézisé, kérdéses marad ugyanis szerintem, hogy a múzsacsók reneszánsz-kori megjelenése vajon irodalomtörténeti véletlen vagy az antik előzményekből kiinduló szerves fejlődés eredménye-e. A válasz nélküli kérdés nem kudarc, hanem, ha jól van feltéve, az egész fele, vagy Thomas Köves-Zulauf saját szavaival: „[a] megalapozott kérdések egyfajta csökkentett ismeretet jelentenek; annyi-

ban, amennyiben legalább a perspektívát felmutatják, amelyben a felelet keresendő” (280).

Végezetül térjünk vissza a kötet előszavára. A szerkesztő ott azt írja, hogy a válogatás célja az „eddig csupán szűk körben olvasott írások megismertetése az ókor iránt érdeklődő művelt hazai közönséggel” (8). Adódik a kérdés: a reprezentatív válogatáshoz hasonlóan sikerült-e a könyvnek ezt a célt is teljesítenie? Véleményem szerint nem, de ez nem a szerkesztő, még kevésbé a szerző hibája – sőt, kétséges, hogy beszélhetünk-e itt hibáról egyáltalán. Az érvelés ugyanis sokszor épít a latin nyelv ismeretére, így a tanulmányok olvasásához, vagy legalábbis a teljes megértéséhez szükséges bizonyos fokú előképzettség. Továbbá a tanulmányok lenyűgöző gondolati és tartalmi gazdagságnak befogadása olyan elmélyült olvasást igényel, amely már bőven túllépi a szélesebb kö-

zönséggel szemben támasztható elvárások határait. Ugyanakkor éppen a kötet eddig kiemelt sokrétűségének mondaná ellent, ha pusztán az egyetemi szakkönyvtárak polcára száműzendő könyvet látnánk benne, amelyet csak a tudomány felkentjei forgathatnak. Thomas Köves-Zulauf tanulmánygyűjteménye tehát a tág értelemben vett szakmabelieknek, de mégiscsak szakmabelieknek szól, ám semmiképp sem szakbarbároknak: írásaiból – melyekben például egy nyelvészeti kérdés és egy Bach-kantáta együttes említése harmonikus egész alkot<sup>4</sup> – ugyanúgy tanulhat az ókori latin filológusa, mint a más területekkel foglalkozó vallástörténész vagy néprajzos, módszertana, megközelítésmódja pedig példaértékű lehet minden klasszika-filológus tanuló és tanult klasszika-filológus számára.

Guba Ágoston

## Jegyzetek

A recenzió az NKFI K 123839 számú pályázat támogatásával készült.

- 1 A kötet e-könyvként is kapható a [www.interkonv.hu](http://www.interkonv.hu) oldalon.
- 2 Az *Előszó* szerint az eredetileg idegen nyelvű tanulmányok fordításánál a ki-

indulópontot a következő gyűjteményes kiadás jelentette: T. Köves-Zulauf: *Kleine Schriften*. Szerk. A. Heinrichs. Heidelberg, 1988. A teljesség kedvéért azonban érdemes megemlíteni, hogy a szerző később született írásainak is van egy gyűjteménye: T. Köves-Zulauf: *Kleine Schriften II*. Marburg, 2003.

- 3 A tanulmány elsőként az *Ókor* Istennők című tematikus számában jelent meg: *Ókor* 15/1 (2016), 39–51.
- 4 A konkrét példa a Venus Libitináról szóló írásból való (211).

**Bélyácz Katalin: *A salamisí csata emlékezete*. Budapest, Gondolat, 2020, 376 oldal, 3400 Ft.**

Hans-Ulrich Wiemer 2008-as tanulmányában, amikor a marathóni csata jelentőségéről értekezve a salamisí győzelmet is megemlíti, a 30. jegyzetében így szól ki olvasóihoz: „Eine Erinnerungsgeschichtliche Studie zur Schlacht von Salamis fehlt”, vagyis „[a] salamisí csata emlékeztörténete még megírásra vár”. Erre a felhívásra válaszol Bélyácz Katalin 2020-ban, a Gondolat Kiadó gondozásában megjelent monográfiájával, *A salamisí csata emlékezetével*. A szerző már a bevezetőben felvázolja, mi lesz az a fő szál, amelyet követve az egyes tanulmányok kérdésfeltevéseit megfogalmazza: „A könyv a salamisí csata példáján foglalkozik történelem és emlékezet, mítosz és történelem viszonyával” (11. o.). A vállalkás nem mindennapi, a téma már önmagában jelentős tételt bír, a salamisí csata – a szerző felosztása szerinti – antik és posztantik recepciótörténete már eleve hatalmas anyagot ölel fel, s ha ehhez a ma a korábbinál jóval terheltebb fogalmakat is hozzávesszük, vagyis a történelem és emlékezet, továbbá a mítosz és történelem terminuspárjait, akkor az olvasó komoly elvárásokat fog magában megfogalmazni már azelőtt, hogy az első fejezet olvasásába belekezdene. Emellett a szerző nem csupán bemutatni és elemezni szeretné a recepciótörténet egyes állomásait, hanem annak tudatos továbbírásával a csata Kelet–Nyugat ellentétéként való értelmezését – mely Aischylos *Perzsák* című tragédiájának alapján már az antikvitásban elterjedt magyarázat volt – szeretné felszámolni, vagy legalábbis igyekszik az e dichotómián alapuló interpretáció helyébe állítani saját és mások alternatív olvasatait.

Az emlékezet, emlékezetpolitika, valamint a különböző emlékező közösségek rivalizálása a kollektív emlékezet és az arra épülő hivatalos történelmi narratíva monopolizálásáért, az emlékezetkultúra működtetéséért egyáltalán nem tét nélküli jelenségek napjainkban, ahogy természetesen az antikvitásban is megvolt a maguk jelentősége. A közösségi identitás szempontjából a Maurice Halbwachs óta meghatározó fogalom má vált *kollektív emlékezet* jól reprezentálja ennek dinamikáját, melyet az Assmann házaspár évtizedes közös kutatása so-

rán több tekintetben is árnyalt. Jan Assmann a kulturális emlékezet jelenségét és a kanonizáció folyamatát az antikvitásban meghatározó magaskultúrákban részletesen feltárta, miközben felesége inkább a németiségre, s így közvetve (vagy akár közvetlenül is) az európai emlékezetpolitikára, valamint annak és a történelem kapcsolata révén felmerülő attitűdökre helyezte a hangsúlyt a második világháborút követő időszakban. Bélyácz Katalin monográfiájában hiánynak érzem – előljáróban a szakirodalmi bázisra pillantva –, hogy Aleida Assmann munkássága kimaradt a feldolgozott teoretikus irodalomból, akinek meglátásait kiváltképp a következőkben tárgyalandó rész kapcsán lett volna gyümölcsöző figyelembe venni.

Az előszót és a bevezetőt követően tizenkilenc hosszabb-rövidebb fejezetből áll a kötet, melyeket a szerző három nagyobb tematikus egységbe rendezett: az első kettőt a recepciótörténet posztantik oldalának, míg a harmadikat az antiknak szentelte. Az elsőben (*Salamis ma*) először is Salamis perzsa nézőpontból történő elbeszélhetőségének kérdését járja körül, majd a Salamis-mítosz kortárs recepciójából egy irodalmi szöveg, Javier Cercas *Soldados de Salamina* című, 2001-ben megjelent regénye, valamint Cy Twombly amerikai absztrakt festő 2001 márciusában bemutatott, *Lepanto* című, 12 képből álló ciklusának elemzését olvashatjuk. A második egységben (*Tudomány- és recepciótörténeti tanulmányok*) öt írás foglalkozik a görög-perzsa háborúk kapcsán Marathón és Salamis viszonyával, a csatarekonstrukciók szerepével a tudománytörténeten és a recepciótörténeten belül (a szerző e tekintetben nem tesz különbséget a kettő között), egy rövid fejezet Wilhelm von Kaulbach *Die Seeschlacht bei Salamis* (1858) című festményével, kicsit hosszabban Aischylos *Perzsákjának* értelmezéstörténetével, valamint a 17–19. századi nyugati, filhellén utazók Salamis-leírásaival. A harmadik részben tíz tanulmány és egy epilógus mutatja be és elemzi részletesen az antikvitásban formálódó és folyamatosan alakuló Salamis-recepció történetét, melyben a csata utáni első nemzedéket követően a hellenizmus idejének emlékezetkultúráját, a római császárkorra (kiváltképp Actium után) meghatározóvá váló Salamis-kép a parthusok ellen folytatott háborúkra

történő adaptálását, a salamisí csata fogadalmi ajándékait, a *tropaion*okat, a síremlékeket, az athéni és korinthusi emlékműveket, valamint a csata ikonográfiájának problémáját tárja fel részletesen. Végül a másik fél, a perzsa katona is teret nyer a harcos búcsúját ábrázoló vázáképeken, melyet mint ikonográfiai témát a szerző beilleszt a csata recepciótörténetébe. A kötet végén a feldolgozott források több mint hetvenoldalas függelékkel kezdik (*Corpus fontium*), amely a további kutatások számára is megkerülhetetlen adattárrá teszi a művet, az elemzések mellett így forrásgyűjteményként is figyelemre tarthat számat Bélyácz Katalin könyve.

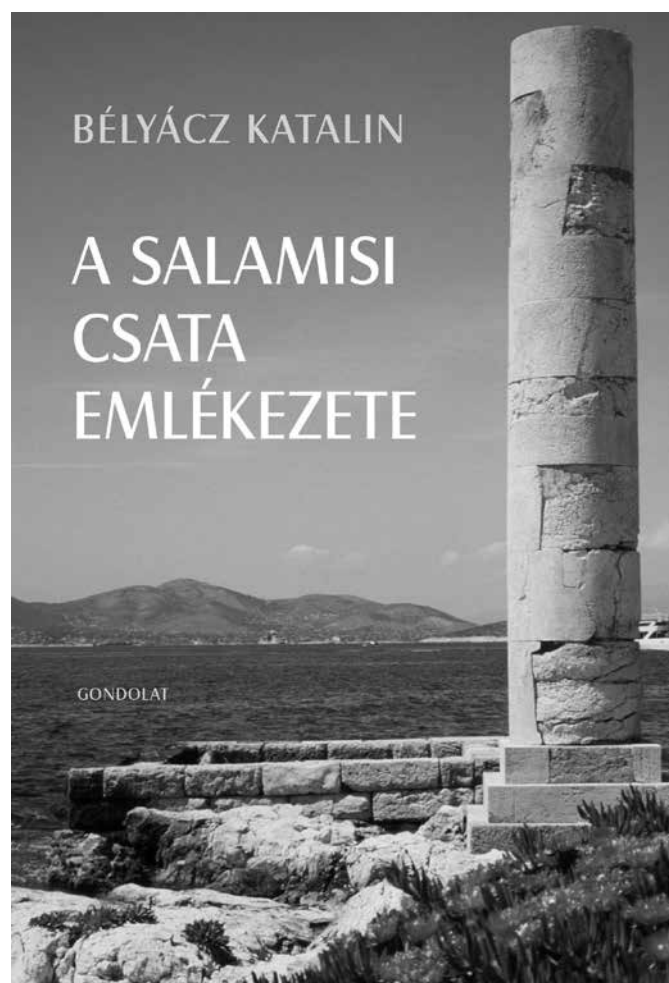
A rövid összefoglalás után érdemes alaposabban is megnézni az egyes tanulmányokat, ám nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy a szerző milyen alapokról tekint át a recepciótörténetet. Az emlékezetkultúra kapcsán már beszéltünk a kollektív és a kulturális emlékezet paradigmáiról, de emellett a Kelet és Nyugat szembenállását, a domináns Nyugaton kialakult és áthagyományozott Kelet-képet leíró orientalizmus fogalmát sem hagyhatjuk figyelmen kívül, mivel Bélyácz már az előszóban kifejti, hogy Salamis, valamint a csata nyomán kialakuló mítosz recepciótörténetének huszadik századi alakulásában az orientalizmus és a posztkolonialista nézőpont ismét a Kelet–Nyugat dichotómiájára épülő értelmezéseknek kedvezett. Bár E. W. Said munkáját sok kritika érte, mégis egy olyan tapasztalatot fogalmazott meg, amely termékeny, bár olykor késhegyre menő vitákat eredményezett nemcsak az orientalisztika tudományterületén belül, hanem a tágabban vett (humán) tudományok között is, nem is beszélve a politikáról. Éppen hatása miatt, melyet a szerző is kiemel, érezzük igen furcsának a következő kijelentést: „Said könyve [...] nem is érdemelne itt további szót, ha nem volna nagy hatása az okortudományra is” (14. o.). Ennél több okot mi sem tudnánk felhozni amellett, hogy igenis érdemes a könyvvel – hibái ellenére is – alaposabban foglalkozni, amelyet Bélyácz Katalin monográfiája sajnos nem tesz meg; egy néhány mondatos sommás összefoglalón túl nem tér vissza Said tézise, csupán akkor, amikor a szerző nem titkolt ironiával beszél annak eredményeiről. Az orientalizmust kicsit árnyaltabban is fel lehetett volna dolgoz-



ni, hasonlóképpen a posztkolonialista diskurzus(oka)t is, melyeket szintén csak finom gúnnal említ meg a kötet, ám az irodalomjegyzékben nem találjuk meg sem Gayatri Spivak, sem Homi Bhabha munkáit, melyek a posztkolonializmus alapszövegeinek tekintendők. Údító volt viszont azzal a – szintén még a bevezetőben olvasható – tudatos önreflexióval találkozni, melyet a szerző saját könyve esetében is fontosnak tartott kiemelni: szerinte el kell kerülni egy esetleges pozitivistá recepciótörténet-írás csapdáját, ami akkor állna elő, „ha a hatástörténet írója elfelejtené, hogy saját olvasata ugyanúgy *ephémérios*: csupán egyik szeme a recepció láncolatának” (21. o.). Vagyis a szerző tisztában van azzal, hogy mindaz, amit leír, része lesz e „láncolatnak”, s ahogy azt leírja, amilyen alapról szemléli az eseményeket és a recepciótörténet egyes állomásait, szintén meghatározza eredményét, hiszen senki sem tud kitörni időbeli és kulturális szituált-ságából.

Ez átvezet minket az első komolyabb kérdéshez, amely megfogalmazható a könyv szerkezetét, tagoltságát figyelembe véve, ugyanis az első nagyobb egység címe (*Salamis ma*) azt sejteti, hogy valóban a csata mítoszának/(hatás)történetének aktuális „lenyomatát” ismerhetjük meg; ezzel szemben az első részben két olyan alkotást mutat be Bélyácz, melyek egyaránt 2001-ben keletkeztek, két évtizeddel a kézirat lezárta előtt, így a „ma” időhatározó kicsit bajosan alkalmazható. Talán érdekesebb lett volna úgy hivatkozni a tárgyalt alkotásokra és Salamis kapcsolatára, mint „Salamis az ezredfordulón”, mivel éppen a felgyorsult világ, az egymást érő technológiai paradigmaváltások, valamint a 2008-as gazdasági válság, majd az azt követő globális átrendeződés radikálisan megváltoztatta a korábban érvényesnek tekintett alapokat (nem is beszélve a világjárványról, bár az már a kézirat lezárása után mutat meg igazi erejét), mindenesetre egy olyan korszakhatárnak lehet tekinteni az ezredfordulót, amely indokoltá tehetné volna, hogy erre reflektáljon a könyv.

Történelem és emlékezet, valamint az ezekre reagáló és reflektáló művészet kap főszerepet ebben a részben: a második tanulmány (*Lepanto és Salamis*), amelynek első változata az Ókor 2014/2. számában jelent meg, a történelmi tapasztalatot tematizálva a világtörténelem



fogalmát is bevonja a diskurzusba, mivel az 1571-es lepantói csata előtt volt már két jelentős tengeri összecsapás az oszmán és a keresztény erők között, ám azok mégsem kerültek be a kanonizált események sorába, az 1571-es diadal viszont, bár – ahogy Braudel is kifejti – komolyabb stratégiai eredménye nem volt, mégis világossá tette a keresztény hatalmak számára, hogy az oszmánokat meg lehet verni. A csatát követően viszont – első ízben az antikvitás óta – előadják Aischylos *Perzsákját*, Salamis a csata előképeként maga is hozzájárul egy új mítosz, a lepantói csata emlékének kialakításához, s az antikvitást e csata előzményként és mintaként bekapcsolja a világtörténelem vérkeringésébe: „Az az összefüggés, amelyben Salamis a lepantói ütközet antik előképévé válhat, az antikvitás világtörténelmi jelentősége. Vagyis az az összefüggés, amely a klasszikus ókort Európa népeinek közös ókorává teszi közös világtörténetükben. Ennek révén nem pusztá prehistóriaként tekintenek rá, az antikvitás jelentősége nem pusztán kulturális, de világtörténe-

ti.” (41. o.) Ezen a ponton érdemes a világtörténet fogalmát kicsit közelebbről is megvizsgálnunk, melyet nem aknáz ki a maga teljességében a könyv, ugyanis ha e koncepciót figyelmesen megnézzük, kiderül, hogy a kárhoztatott orientalizmus, Kelet–Nyugat dichotómikus szembenállása éppen Salamis világtörténelmi eseménnyé avatásából táplálkozik, melyet Hegel korszakos, a kortársak és a későbbi nemzedékek számára is meghatározó műve ékesen példáz: „Ha ugyanis azt kérdezzük, hogy ebben a harcban milyen hatalmak álltak szemben egymással, akkor az egyik oldalon látjuk a keleti despotizmust, az egész művelt keleti világot, egy úr alatt egyesítve, tehát külsőleg nagy előnyben. A perzsákat, nevezetesen Xerxést, semmiképp nem szabad elpuhultaknak tekinteni. [...] E részben nagyon harcias népekkel harcol egynéhány, szabad egyéniségekből álló kis nép. Soha a világtörténelemben ilyen fényben nem mutatkozott a szellemi erő fölénye a tömeggel, mégpedig nem megvetendő tömeggel szemben. A görögök csekély számúak voltak, de egy akarat

tartotta őket össze, egy szellem lelkesítette őket. Vitathatatlan, hogy vívtak ezeknél nagyobb csatákat; de ezek halhatatlanul élnek nemcsak a népek történetében, hanem a tudomány és a művészet, általában a nemes és az erkölcsös dolgok történetében emlékeztében is. Mert ezek világtörténeti győzelmek: megmentették a műveltséget és a szellemi hatalmat, s megfosztották minden erejétől az ázsiai elvet.”<sup>1</sup> A német filozófussal nem muszáj és nem is kell egyetértenie a ma filológusának, ám ha a világtörténelem mint fogalom felmerül Salamis kapcsán, annak e pregnáns megfogalmazását nem hagyhatjuk szó nélkül – éppen a fent már említett dichotómia értelmezéstörténeti jelentősége miatt. A világtörtélem fogalmánál maradva, érdemes továbbá a lepantói kontextust is szemügyre vennünk: az európai keresztény országok felfedezik a pogány görögországban saját előképüket, a Kelet legyőzhető, Európa identitása kezd ismét megszilárdulni, ám mindebben benne van, hogy e világtörténeti narratíva nem lehet más, mint Európa-centrikus. Viszont a huszadik század megmutatta, hogy ez a korszak véget ért, az éppen a lepantói csata idején kialakuló gyarmatbirodalmak a második világháború végére szétestek, a korábbi gyarmati országok pedig mostanra a világ vezető hatalmai közé emelkedtek, ami együtt járt a világtörténet újrafogalmazásának imperatívuszával. Erre, valamint a liberális demokráciák és a kapitalista szabadkereskedelem globális elterjedésére reflektált – szintén sokat kritizált – könyvével Francis Fukuyama is, s bár *A történelem vége és az utolsó ember* hivatkozásának hiánya kevésbé fájó, mégis, ha olyan fogalmak merülnek fel a gondolatmenetben, mint a *világtörténelem*, azokra némileg árnyaltabban lehetett volna reflektálni. A könyv epilógusa ismét megidézi e koncepciót: a szerző a salamisí csatát az első világháborúhoz hasonlítja, mivel a nagy háborút sokan cezúraként fogják fel, mint Salamist, mivel a klasszikus hellén kultúra ekkortól datálódik, de úgy is értelmezhetjük az eseményeket, hogy mind a görög–perzsa háborúk, mind a klasszikus kultúra kialakulása egy jelenségnek a két oldala: „az archaikus mediterrán koiné olyan feltűnő egysége megbomlik” (276. o.). A salamisí csatát illető értelmezést kifejezetten szellemesnek és lényeglátónak gondoljuk, ám az első világháború péld-

da ismét a világtörténelem koncepciójára vagy inkább annak hiányára hívhatja fel a figyelmet.

Az ezredfordulós példák Salamis mítoszának és motívumának újrafelfedezése mellett a korábbi dichotómikus értelmezést is megpróbálják hatályon kívül helyezni: Cy Twombly képein a hajók csak nyomok, törékeny, fragmentált vagy már teljesen összetört emlékei az egykori antik fenségnek, nincs győztes; a szerző Kirk Varnedéora hivatkozva kifejti, hogy „[a] kulturális sokféleségben újra kell tanulni és fogalmazni mindazt, amit háborúról, kultúráról, történelemről, Keletről és Nyugatról tudunk” (43. o.). Salamis így, éppen azért, mivel ennyire hangsúlyosan rakódott rá e dichotómikus olvasat, lehet annak felszámolása is más fénytörésbe helyezve. Ezt a lehetőséget használja ki és fordítja át sajátos prózapoétikájába Javier Cercas spanyol író. Regényével foglalkozik az első egység utolsó tanulmánya, amely korábban szintén az *Ókor* lapjain jelent (2015/2). A regény több szempontból is izgalmas, amit Bélyácz is kiemel alapos elemzésében, amelyet a monográfia egyik legjobban sikerült fejezetének gondolunk: a politikai törésvonalak mentén elbeszélte múlt sosem lehet közös, így a spanyol múlt is köztársasági és falangista narratívák szerint íródik újra, s ebből kellene valahogy kitörni. A metafikcióra épülő regény (a regény írásának fikcióját követhetjük végig) egy falangista katonáról, Rafael Sánchez Mazasról szólna, ám a formálódó szöveg közben az elbeszélő/író ráakad egy öreg veterán köztársaságpartira, Miralles-re Franciaországban, egy dijoni idősök otthonában. Innentől a katalán esztergályos története veszi át a történet irányítását, és megtudjuk, hogy bajtársaival, négy mórral és egy feketével hogyan vett részt Franciaország felszabadításában az amerikaiak oldalán. A fejezet árnyaltan nyúl az emlékezet és emlékezetpolitika kérdéseihez, viszont egy izgalmas kérdés, a katalán vonal kihagyott ziccernek tűnik – bár tegyük hozzá, hogy a tanulmány először 2015-ben jelent meg, a függetlenségi törekvések pedig 2017-ben érték el a csúcspontot Spanyolországban, mégis, erre talán lehetett volna reagálni, mivel nemcsak Miralles katalán, hanem a biográfikus szerző, Javier Cercas is Katalóniában él és tanít a gironai egyetemen, így Salamis mintha a spanyol nem-

zeti gondolat számára is tartogatna még megfontolandó jelentéseket. A regény kapcsán Bélyácz Katalin arra jut, hogy a második világháborút követően ismét eljutott oda az európai gondolkodás és a művészet, hogy Salamis mítoszt komolyan játékba lehet hozni, motívumai gazdagságát ki lehet használni, ugyanakkor a regény nem fullad a háború magasztalásába, a kompromittált hősi erények megidézésébe (59. o.). Egy további gondolat még idekívánczozik: talán az sem véletlen, hogy e dichotómia feloldására éppen egy író tesz kísérletet, mégpedig olyan kísérletet, amely nem csupán egy szűkebb szakmai közönséget tud elérni, mint a történészek esetében. Figyelemre méltó a hasonlóság, amely a magyar irodalomban is megfigyelhető. Cercas a jobb- és baloldali ellentét próbálja egy egységes spanyol narratívában elhelyezni, amivel rávilágít arra, hogy ez mind a közös történelem része – ahogy azt Závada Pál is teszi regényeiben. A magyar történelem is számtalan, feloldhatatlannak tűnő ellentét mentén íródott és beszélik el azóta is a huszadik században: nyilasok és Horthysták az egyik oldalon, elvhű kommunisták a másikon, miközben két világháború és a holokauszt is része ennek a történetnek. Závada ennek feloldására mesteri módon a többes szám első személyű személyes névmást használja több művében is, így mind a gyilkos, mind az áldozat „mi” leszünk, ahogy Salamis katonái is Spanyolországot magát reprezentálják.

A monográfia kapcsán sem irreleváns megidézni a magyar irodalmat, mivel a bevezetőben Bélyácz Salamis emlékeztének változatosságát magyar irodalmi művekkel példázza (15–17. o.): Csokonai Vitéz Mihály, Arany János, Ady Endre és Kosztolányi Dezső versei is tematizálják a salamisí csatát – olykor önmagában, máskor magyar történelmi események kapcsán. Ebből kiindulva akár egy teljes fejezet foglalkozhatott volna a magyar példákkal, amelyek így egy kicsit a levegőben lebegnek: az irodalmi művek megmaradnak az illusztráció szintjén, pedig megírásuk körülményeinek feltárása, de egy szövegimmanens elemzés is izgalmas eredményeket hozhatott volna, kiváltképp mivel a 65. oldal 16. lábjegyzetében további magyar irodalmi művekre hivatkozik a szerző, s így voltaképp kirajzolódik egy feldolgozható irodalmi korpusz körvonala. Az

idézett jegyzetben a thermopylai csatával foglalkozó művek kerülnek elő, bár a versek katalógusszerű bemutatása elfedi, hogy az egyes szövegek milyen felhanggal nyúlnak a témához, ami szintén nem lényegtelen, hiszen Petőfi és Karinthy szövegei az eseményre a korabeli oktatásban betöltött szerepén keresztül reflektálnak. A 68. oldalon pedig a szerző a marathóni csata kapcsán idézi Berzsenyi Új Görögország című versének kapcsolódó sorait, míg a 69. oldalon Janus Pannonius költeményét olvashatjuk Kerényi Grácia fordításában, melyet Francesco Barbarónak címzett a költő. A könyv epilógusában ismét feltűnik Csokonai és Kosztolányi (275. o.). A magyar recepciótörténet irodalmi képviselői tehát megérdemelhetek volna egy önálló fejezetet.

A monográfia második részében öt tanulmány található, melyek közül az első (*Marathón és Salamis*) a két emblematis csata antik és posztantik recepciótörténetét veti röviden össze, és arra jut, hogy Marathón már a második nemzedék számára szimbolikus erővel bírt, míg Salamis egy jóval racionálisabb, a demokrácia dicsőségét és hatalmát (a hoplitákkal szemben a démosból kikerült evezősök és harcosok) tudja magában foglalni az athéni narratíva szerint. A második tanulmány (*Rekonstrukció mint recepció*) a salamis csata rekonstrukcióival vet számot, de a katalógusszerű felsorolás helyett abban látja megragadhatónak a tudománytörténet recepciótörténet felőli megközelítését, hogy azt állítja: ezzel, vagyis egy esemény újra elmondásával mintegy a mítosz logikája érvényesül. A rekonstrukciók három fő kérdésre koncentrálnak: a „csatatér topográfiájára, a két flotta hajóinak számára, végül a csata menetére”. A fejezet filológushoz és történészhez méltó alapossággal szedi össze az adatokat és állítja egymás mellé az elemzés során az újabb és újabb kísérleteket, azonban azzal a kijelentéssel, miszerint ebben az esetben a mítosz és a történelemírás logikája ugyanúgy működik, már nem biztos, hogy minden tekintetben egyet tudunk érteni. Idézzük Bélyácz Katalin megállapítását: „A két választott mottó [Jan Assmann és W. Kendrick Pritchett – D. B.] azt mutatja be, hogy az újra és újra elmesélt történet egyrészt a mítoszok sajátossága, másrészt a csatarekonstrukciók a salamis csatát a 20. században is számtalan-

szor újramesélték: mítosz és történelem tehát kéz a kézben jár” (72. o.). Az valóban igaz, hogy a 20. században számtalan rekonstrukciós kísérlet született, de azok nem a mítoszt, hanem a történelmi eseményt akarták és akarják minél részletesebben megismerni. E rekonstrukciók azáltal mennek szembe a mítosz világfelfogásával, hogy a konkrét időpont és helyszín, valamint a résztvevők száma az érdekes számukra, vagyis a részletek. A mítikus történet ezzel szemben éppen azért lehet mítikus és a közösség számára a kollektív identitás megerősítője, mivel a sodródó hasadékon túl van, elmosódnak a részletek, az újrameselés során a költők és énekmondók kedvükre színezhették, amíg a mitológéma magjához ragaszkodtak, benne általános kérdések vagy pszichológiai modellek fogalmazódhattak meg, ismétlése pedig nem a történelemmel, hanem a rituállal jár kéz a kézben. A csatarekonstrukciók számbavétele és komparatív elemzése nagyban árnyalhatja a recepciótörténetről gondolkodást. Ám azt sem hagyhatjuk figyelmen kívül, hogy a csata mítosz státusza más lapon kezelendő, mint az újabb és újabb történész elbeszélések, melyek narratív felépítettségük miatt saját jogukon is figyelemre tarthatnak számot.

Wilhelm von Kaulbach *Die Seeschlacht bei Salamis* (1858) című festménye után Aischylos *Perzsákjának* kutatástörténete kerül a középpontba. A monográfia erőnei között emelhetjük ki, hogy mer és tud utat vágni e heterogén szövegkorpuszban, melyek között a most idézett rekonstrukciók a történeti szövegek kategóriájába tartoznak, a jelen fejezet elemzései pedig a 18–19. századi klasszika-filológia jelentős eredményeit mutatják be. Két meghatározó paradigma szerint tekintett a kutatás Aischylos drámájára: az egyik oldal szerint a legyőzöttel szimpatizál a szerző, a másik szerint viszont a legyőzött nyomorúságának túlhangsúlyozásával saját, vagyis Athén győzelmét magasztatja az egekig. A fejezet szépen példázza, hogy a kurrensnek tekintett elemzési keretrendszerek, így a posztkoloniális diskurzus is hasonló eredményre juthat, mint akár két évszázaddal korábban, csak természetesen más kiindulópontból.

A második részt a Salamist felkéréső 17–18. századi utazók útinaplóinak számbavétele zárja, belőlük egyrészt az antik emlékek mára megsemmisült

egykori romjai „tárthatók fel”, melyek közelebb vihetnek a helyszín (mind a csata, mind a későbbi emlékezhelyek) megismeréséhez és megértéséhez, valamint egy művelődéstörténeti fordulatot is nyomon követhetünk: a filhellén mozgalmak elkezdték értékelni a múlt maradványait, az európai ember idő- és műltszemlélete megváltozik.

A monográfia harmadik tematikus egysége az antik recepciótörténetet járja körbe alaposan. A szerző klasszika-filológusi és ókortörténeti kvalitásai e részben nyerne teret igazán, a következőkben olvasható tíz fejezet jóval egységesebb és kiegyensúlyozottabb képet mutat, mint a posztantik részek esetében. Az első két fejezet a csata Augustus propagandájába történő integrálását tárgyalja: az actiumi ütközet, valamint a parthusokkal folytatott diplomáciai csatározások a tengeri ütközet és a Kelettel folytatott harc tematikáját idézték meg. A harmadik fejezet a hellenisztikus korszak Athénjába kalauzolja el olvasóit, és az ún. *ephēbos*-feliratokon keresztül bemutatja, hogy a csata köré szerveződő ünnepségsorozat hogyan olvad össze Artemis Munychia szentélyével és alakjával. Az írott és feliratos források elemzése feltárja az ünnepség menetét, az *ephēbos*ok szerepét a felvonulásban, valamint az athéni emlékezetpolitika alakulását évszázadokkal a csatát követően. A szerző arra jut, hogy az *ephēbos*-ünnep motívumai gyakran csak Plutarchos Salamis-leírásával együtt értelmezhetők és érthetők meg a maguk teljességében.

A következő öt fejezet a csata emlékeztetőhöz tartozó győzelmi emlékműveket, a fogadalmi ajándékokat, a csata síremlékeit, az Akropolis északi falának kialakítását, végül a csata korinthusi emlékműveit veszi számba. Az elemzésekből kirajzolódik, hogy Athén hogyan sajátítja ki a csata emlékeztetőt, s az összgörög vállalkozásból hogyan lesz a most már Spárta ellen fegyverkező Athén saját „magánmítosza”. Az Akropolis északi falával foglalkozó fejezetből kiderül, hogy az athéni politikai vezetés, kiváltképp Themistoklész hogyan próbálta rekordidő alatt újjáépíteni a várost, kiépíteni annak védelmét, s e közben az egykori szentélyek romjait is a dűlésra emlékeztető mementóként felhasználni. Bélyácz ehhez a plataiai eskü mítoszáat is kritika alá vonja. A korinthusi emlékművek érdekessége, hogy azok szervesen

illeszkednek a korabeli görög szokásrendbe, vagyis fogadalmi ajándékokat találunk köztük, valamint a korinthusiak vezérének, Adeimantosnak a síremlékét. Kiderül, hogy az athénival volt egy párhuzamos kísérlet arra, hogy lokálisan is megemlékezzenek a csatára, ám azt az athéni hegemon törekvések, továbbá Hérodotos Athén-központú narratívája elhomályosította.

Az utolsó fejezetek a salamis csata ikonográfiai kérdéseivel foglalkoznak, pontosabban az ikonográfiai hagyományban feltűnő hiánnyal: a csatának ugyanis nem alakult ki kanonikus ábrázolási kerete. A tengeri csaták allegorikus ábrázolását megtaláljuk a vázafestészetben, továbbá a császárkori athéni vereteken, melyeket Hadrianus korától egészen Kr. u. 267-ig datálnak: a hadihajón futó harcos szkhémája jelenik meg, akit Pausanias alapján Themistoklészszel is azonosítanak. A harmadik egység zárófejezete egy sajátos ábrázolástípust mutat be röviden: a perzsa harcos bú-

csúját. Bélyácz Katalin a vázákép jelenetének értelmezésekor Wulf Raeck német klasszika-archeológus értelmezését gondolja tovább, a búcsú igen szép, lírai olvasatát adva. A szerző a perzsa harcos búcsúját bemutató vázáképeket Aischylos *Perzsákjával* rokonítja, mivel benne nem csupán a győzelem vagy a legyőzött ellenséggel szembeni együttérzés jelenik meg, hanem „[a]z ábrázolt jelenetben... a győztes a perzsa harcosnak adott megrendítő tiszteletadással siratja saját emberi sorsának mulandóságát” (274. o.). Nemcsak humanizálja az ellenséget, hanem a halál demokratikus szárnyai alatt mintegy felfüggeszti az értelmet adó differenciákat; ezt jelképezheti a dárda, amely így a harcost *doryphorosszá* teszi, búcsúját a művész „göröggé fordította”.

A könyv epilógusa is a perzsa harcos búcsújából vezeti le összegző gondolatait. Bélyácz Katalin kifejti, hogy „[a]z európai kultúra Démosthenéstől Lessingén át a *Handbuch der Altertumwissenschaft*ig és A. Stewartig a klasszikus

kultúra születését Salamis harcosainak köszönte. Ennek a könyvnek a feladata az volt, hogy rákérdezzen éppen a fordítottjára: mit köszönhet Salamis mítosza a klasszikus kultúrának? A klasszikus kultúra születése olyan nagy horderejű változás, hogy fénye visszavetül Salamis mítoszára.” (276. o.) A magyar ókortudomány jelentős fegyverténye, hogy erre a kérdésre érdemi választ tudott adni a szerző, így téve monográfiáját megkerülhetetlenné a görög–perzsa háborúról, valamint a Salamis emlékezettörténetéről szóló diskurzusban.

Dobos Barna

## Jegyzet

- 1 Hegel, G. W. F. 1966. *Előadások a világ-történet filozófiájáról*. Ford. Szemere Samu. Budapest, 485.