

# TETEMREHÍVÁS

BEREGI TAMÁS

A TRÓNOK HARCA ÉS A FANTASY FILMEK VILÁGKÉPE.

A fantasy műfaja valamikor a huszadik század elején született meg a romantika és a viktoriánus korszak nagy álmozzói, E.T.A. Hoffmann, George MacDonald, William Morris, Lewis Carroll hol utópisztikus-idealista, hol ópiummámoros-szürreális meséi nyomán. Tolkien és Robert E. Howard kezei alatt formálódott aztán meghatározó irányzattá az epikus és a hősi fantasy. Frodó, a hobbit, az érzékeny és melankóliára hajlamos Európa szülőtte és Conan, a barbár, a szofisztikáltnak épp nem nevezhető amerikai fenegyerek különbözőnek egymástól, mint víz és tűz, egyben azonban mindenképp hasonlítanak: Joseph Campbell *Az ezerarcú hősének* útját járják végig.

A fantasy film a nyolcvanas években élte kamaszkorát. Hogy felnőjön, először el kellett szakadnia az ötvenes és hatvanas évek heroikus-mitologikus filmjeitől, melyekben antik meshősök, Herkules, Szindbád, Iaszón vívták csatáikat a tűző mediterrán napon Ray Harryhausen stoptrükkös hidráival, csontvázaival, hárpiaival, bronzisteneivel. A felnövés részben a D&D műfaj térhódításának, részben a trükk-technika fejlődésének, részben a *Csillagok háborúja* sikere nyomán újjáéledő filmes mesenarratíváknak köszönhető. Az út olyan alpműveken át vezetett, mint például Ralph Bakshi csonkán maradt animációs Tolkien-adaptációja (*A Gyűrűk Ura*, 1978), a Disney méltánytalanul elfeledett, meglepően nyers, sőt helyenként naturalisztikus *A sárkányölője* (Matthew Robbins, 1981), John Boorman Wagner műveit és a viktoriánus festészetet megidéző monumentális *Excalibur*-ja (1981) az Arnold Schwarzenegger izmait fetisizáló és a heroikus fantasy film iskolapéldájának számító *Conan, a barbár* (John Milius, 1982), a műfajt a családi filmmel ötvö-

ző *Végtelen történet* (Wolfgang Petersen, 1984) illetve a báb-animációs műfajjal keverő *A sötét kristály* (Jim Henson - Frank Oz, 1982) és a *Fantasztikus labirintus* (Jim Henson, 1986), a dark fantasy egyik előképnek tekinthető, Tom Cruise főszereplésével készült *Legenda* (Ridley Scott, 1985), vagy a fantasyt a vígjáték felé terelgető bájos *Willow* (1988, Ron Howard). A kilencvenes évek meglepően gyér termése után egészen a kétezres évekig kellett várni, hogy Peter Jackson *A Gyűrűk Ura* trilógiájával lendületet kapjon az epikus fantasy film és mozivászonra kerüljenek az olyan további klasszikus regények is, mint például a C. S. Lewis féle *Narnia Krónikái* (Andrew Adamson: *Az oroszlán, a boszorkány és a ruhásszekrény*, 2005), vagy az Ursula K. Le Guin-féle *Szigetvilág*-ciklus (Goro Mijazaki: *A Földtenger varázslója*, 2006). A *Harry Potter*-sorozat sikere nyomán születő családi fantasy filmek közé sorolható *Az arany iránytű* (Chris Weitz, 2007) az állatmeséket, fabulákat is megidézte, miközben a steampunk műfaj felé kacsingatott. *A faun labirintusa* (Guillermo del Toro, 2006) ugyanakkor inkább a dark fantasy felélesztésére tett kísérlet. De a színes műfaji kavalkád jegyében a kétezres években egyre népszerűbb lett a *urban fantasy* (Timur Bekmambetov: *Éjszakai őrség*, 2004), hogy az olyan nehezen besorolható filmekről már ne is beszéljünk, mint a romantikus tinifilmek, vámpírfilmek és az urban fantasy keverékének tekinthető *Alkonyat*-trilógia.

A közel fél évszázados fejlődés és az egyre átláthatatlanabb műfaji kavalkád ellenére a hagyományos értelemben vett hősi és epikus („high”) fantasy tulajdonképpen nem sokat változott az évtizedek során. Mintha csak a múltba, vagy a képzelt múltba révedés, az eszképzizmus kizárná a progresszió lehetőségét is. Jó

és rossz, fény és sötétség, barbár és a civilizált (vagy még barbárabb), fehér és fekete mágia csap össze, miközben a főszereplő végigjárja az ezerarcú hős útjának főbb stációit. A vonakodó, gyakran traumatizált karakternek a kalandra hívás (1.) ellenére eleinte esze ágában nincs kimozdulni békés kis világából, ám az ösztönös visszautasítást (2.) követően mégis elindul (3.) és a beavatás (4.) során, természetfeletti erők (5.), illetve különféle totemisztikus erejű állatsegítők (6.) közreműködésével győzedelmeskedik, megdicsőül, majd visszatér (7.). Campbell régmódinak tűnő, antik mítoszok, Freud, Jung és Frazer elméletein alapuló terminológiája a mai napig ráhúzható a műfaj legtöbb alkotására. Ez így is van jól: a nagy műfaji zagyvaságban és a nagy káoszban, amit a huszonegyedik század hozott, kevés nagyobb érték van annál az állandóságnál és biztonságnál, amit a hagyományos mesék teremtenek meg.

Valószínűleg nem véletlen, hogy ezt a hagyományt végül nem is egy mozifilm, hanem egy tévéfilm sorozat rúgta fel. Az epizodikus építkezés egyrészt lehetőséget teremt olyan aprólékos világ- és karakterábrázolásra, ahol a hangsúly már nem a heroizmuson van, hanem az emberi gyarlóságokon, a történelmi kullisszák mögött zajló hatalmi harcokon, politikai manővereken, generációs traumákon, apákról fiúkra öröklődő frusztrációkon és ahol végső nagy kép millió kis mozaik összekapcsolódásával áll össze. A tévé lehetőséget ad emellett egy olyan felnőtt tartalom kibontására és olyasfajta naturális ábrázolásmódra is, ami egy mozifilm esetében elképzelhetetlen lenne.

## A NAGY DANSE MACABRE-SHOW

*A Trónok harca*-sorozat tulajdonképpen egyetlen, fantasy díszlet mögé bújtatott hatalmas reality-show. A versenyzők: királyok, hercegek, nemesivadékok, fattyak a Hét Királyságból nevezhetnek, a vetélkedő célja pedig a Vastrón elnyerése. A show-mesterek, David Benioff és D.B. Weiss epizódról epizódra különféle fizikai és morális kihívások elé állítják a versenyzőket. Ha azok átmennek a próbákon, továbbjutnak a következő epizódra, sőt, talán a következő évadra is. Ám ha rosszul döntenek, hamar elbuknak. Egy-két hiba talán még belefér, de a



halmozott hibákért, a valóságshow szabályai szerint kizárás jár.

A kizárás a *Trónok harca* világában egyenlő a szörnyű halállal. A sorozat szó szerint fetisizálja a kínhalált, a Hét Királyság birodalmában Thanatos ural mindent. Átszövi a mindennapokat, a valást, a próféciákat, az álmok birodalmát, a szexet és a szerelmet is. A *Trónok harca* első néhány évadja a fantasy és a *torture porn* egyedi házasításából született, ebből a szörnyű világból még Conan is hanyatt-homlok menekülne, pedig ő aztán a meztelen hús és a meztelen kard gyermeke. Mintha az Arcnélküli Emberek által imádott Sokarcú Isten igazgatná az egész show-t, mintha Benioffék az ő számára építenék nekrofil panoptikumukat a levágott fejekből, megcsonkított és elszenesedett testrészekből. Apa a lányát, fiú az apját, hősszerelmes a kedvesét, fivér a fivérért gyilkolja le, nem létezik semmiféle tabu ebben a világban. Ha elbukta, de életben hagytak, talán az a legnagyobb büntetés, ahogy azt a harmadik évadban láthatjuk, a szadista Ramsay Bolton karjai között fokozatos Reek-ké degenerálódó Theon átváltozásán keresztül.

Hogy mégis egyetlen nagy, kegyetlen játékról van szó, azt minden rész elején az eszünkbe juttatja az angol cím (*Game*

*of Thrones*), valamint a főcím alatt futó animáció is: a pásztázó kamera előtt 3D-s makettek emelkednek ki a térképből, mintha csak egy számítógépes stratégiai játék részesei lennének, ahol felülről, kívülről, a mindenütt jelenlévő isten szemével figyeljük az eseményeket. Ez a külső perspektíva az, amely alkotói részről ilyen végtelenül cinikussá, befogadói részről pedig ennyire nehezen elviselhetővé teszi a sorozat első néhány évadát. Kedvenc karaktereink már-már véletlenszerűnek tűnő, kiszámíthatatlan legyilkolásával Benioffék teljesen elbizonytalanítják, sőt, voltaképp megerősítik a nézőt, akinek két választási lehetősége marad: vagy ellenkezik és menekül a show-ból, vagy hagyja, hogy a kiszámíthatatlanul meanderező történet vigye, amerre viszi, ezzel azonban kénytelen lesz eltolni magától pszichológiailag a karaktereket is. A Benioff-féle kiszavazó show az első évadokban gyakorlatilag a Tinder logikáját követve jobbra és balra húzogatja a karakterlapokat: egy mozdulat, és a szereplő örökre törlődik az emlé-

**„A világ kibillent harmóniáját kell visszaállítani”**

(Matthew Robbins: Sárkányölő – Yolande Palfrey)

kezetből, egy Like, és jó eséllyel továbbjutott a következő fordulóra. (Szuperlike nem létezik ebben a világban.)

A *Trónok harca* a high fantasy jól ismert angolszász elemeiből építkezik: kasté-

lyok, lovagok, jó és gonosz sárkányok, boszorkányok, óriások, varázserejű fegyverek, próféciák alkotják a komponenseket, még ha a mágia csak lassan is szivárog a történetbe. Az első négy évad azonban teljesen a feje tetejére állítja a műfajt. C. S. Lewis és Tolkien a keresztény szimbolikából vagy épp kelta mítoszokból merítették történeteiket, mivel hanyatló világuknak példával akartak szolgálni: hőseik egy magasztosabb eszmében hisznek, Artúr király és Krisztus nyomdokaiban ezért küzdenek, ezért áldozzák fel magukat. Ezek a mesék *A Gyűrűk Urától* kezdve a *Narnia krónikáin* és *A Földtenger varázslóján* át egészen a *Harry Potter*-sorozatig és *Az arany iránytűig* a jó és a rossz harcáról szólnak, ahol a világ kibillent harmóniáját kell visszaállítani, a szerepek pedig a kezdet kezdetén le vannak osztva. Még a mindig magányos és folyton vicsgorgó, sértett óriáscsecsemő, Conan is szeretettel vívott küzdelmében, mely fényt és a barbár közegben nehezen értelmezhető demokráciát hoz Hyboriába.

A *Trónok harca* elődeivel ellentétben nem példával akar szolgálni, hanem épp ellenkezőleg, tükröt kíván tartani korunk elé. Gonosz, cinikus, nihilista







táru elénk, melyhez képest Druon Az *elát-kozott királyok* ciklusa (Martin egyik ihletője) kedves dajkamese. Ebben a politikai intrikákkal, kicsinyes bosszúval átszőtt sötét közegben, szemben az epikus és a heroikus fantasy egyszerű világával senki és semmi sem fekete és fehér, hanem – ahogy a szerzők fogalmaznak – mindenki és minden szürke.

Csakhogy a szürke mégiscsak a fehér és a fekete kombinációjából áll össze. Benioffék hiába állítják, hogy árnyalt karaktereket teremtettek, szereplők végtelenségig stilizáltak maradnak, csak egy bináris rendszeren belül működnek és csak egy algoritmus részeként értelmezhetők. Ha lebontjuk ezt a rendszert egyes helyzetekre és egyes karakterekre, azt tapasztaljuk, hogy a jó és a rossz, a fehér és a fekete, mint egy kártyalap két oldala, sosem látható egyszerre, nem hat egymásra, gyakorlatilag egymástól függetlenül léteznek. Ettől aztán a váltások sokszor hirtelennek, öncélúnak tűnnek, a drámai helyzetek pedig mondvacsináltak, forgatókönyvízeik. A sorozat ebben is sok hasonlóságot mutat a régi „lapozgató” szerepjátékok, illetve a videojátékok logikájával, ahol a narratívát az „igen-nem”, „jobbra méz – balra méz”, „megölöd-életben hagyd” típusú döntések egymásutánja alakítja. A *The Walking Dead* sorozatról ismertté vált Telltale Games szoftverfejlesztő csapat nem véletlenül adaptálta később sikeres játékká a *Trónok harcát*is, ahol az epizodikus szerkezetű interaktív mozi pont ilyen drámai választások mentén bontakozhat ki. A hat epizód mindegyikében öt olyan helyzet található, ahol a játékosnak szignifikáns döntést kell hoznia: a Telltale szerevein keresztül aztán a játékosok össze is vehetik egymás döntéseit. Ugyanakkor a Telltale fejlesztői sokkal kegyesebbnek bizonyultak Beniofféknál, ugyanis egy „visszatekerés” opció lehetővé teszi, hogy a játékosok a megbánt döntést újrarendelve visszacséveljék a történetet a kritikus pontig. De megemlíthetném a mobiltelefonokon nagysikerű *Reigns* sorozat *Game of Thrones* című stratégiai játékát is, mely túlpontosan kifejezi a sorozat logikáját. A játékos a film valamelyik főhősét kiválasztva kártyalapok formájában elé kerülő bináris kérdésekre válaszol: ha balra húzza a kártyát, elfogadja a javaslatot, ha jobbra, elutasítja azt.

A fantasy filmekben általában fontos szerepet kapnak az állatok, amelyek néhány példától eltekintve (*A sárkányölő* gonosz Vermithrax sárkánya, vagy a *Hobbit*-trilógia zsugori Smaugja) általában a jó oldalon állnak, ősi tudás letéteményeiként, a hős segítőként jelennek meg: ilyen *A vadak ura* (Don Coscarelli, 1982) fekete tigrise, sasmadara és két vadászgörénye, a *Legenda* unikornisa, a Harry Potter-sorozat griffmadara, *Az arany iránytű* jegesmedvéje, a *Narnia krónikái* oroszlánja, a *Sárkányszív* (Rob Cohen, 1996) bölcs és önfeláldozó Darcója, az *Eragon* (Stefen Fangmeier, 2006) utolsó sárkánya, vagy a *Végtelen történet* plüsskutyája és sárkány házasításából megformált Falkorja. Csakhogy a *Trónok harca* még ezt a tradíciót képes felrúgni. Miután az Éjkirály meggyilkolja Daenerys egyik sárkányát, Viseriont, az állat élőhalottá változva tulajdon teremtője ellen fordul.

Az Éjkirály lassan felemelkedő karja a „kelj fel és járj!” biblikus mozdulatot ismétli meg. Csakhogy az újjáéledésben nincs sok köszönet: barátokból és segítőkől ádáz ellenségek lesznek. A kék tűz, amely Viserion torkából ömlik és lángvágóként metszi el az útjába kerülő felületeket, a halálos show egyik leglátványosabb pirotechnikai kellékévé válik. A jó és rossz sárkányok összecsapása Deres ostrománál a *Sárkányok háborúját* (Courtney Solomon, 2000) idézi, ahol szintén a jó (arany) és gonosz (vörös) sárkányok csapnak össze a mindent eldöntő végső ütközetben.

### MIUTÁN LESZÁLLT AZ ÉJ

A *Trónok harca* negyedik-ötödik évadjában történik valami, amitől a sorozat váratlanul több lesz öncélú *torture porn*-showmüornál, sőt, kifejezetten szerethetővé válik, talán még a javíthatatlan romantikusok számára is. Bizonyos szereplők addigra szinte önálló életre kelnek és olyan páncélt növesztenek, amely megvédi őket a további írói önkényeskedéstől. Havas Jon, Daenerys, Jaime Lannister, Arya Stark, Sansa Stark, Samwell Tarly, Tengerjáró Davos, Melisandre, Sandor Clegane, Jorah Mormot, Tarthi Brienne, Bran Stark, Tyrion Lannister konvergáló útjának és az események felgyorsulásának köszönhetően a filmsorozatok itt lesz végre tétje és Deres várának ostroma, az élők és holtak összecsapása olyan, gyönyörűen koreografált, helyenként kifejezetten szívszorító jelenetsorrá

fejlődik, amely még *A Gyűrűk Ura* monumentális csatajeleneteit is felülmúlja. A fantasy film eddigi történelme során mindig kíméletesen ábrázolta az ütközeteket: bár ezrek, tízezrek, százvezrek vesznek el, a történelmi filmmel ellentétben a naturalista halál mindig a kamerák mögött történt. A monumentális csatajelenetek Beniofféknak újra lehetőséget adtak arra, hogy szabadon engedjék szadista hajlamaikat, a naturalizmus azonban itt már egyáltalán nem öncélú.

Miközben a karakterek az előző években gond nélkül gyilkolják egymást, érdekes módon épp a haláltól való kollektív rettegés lesz az, ami hirtelen egyberántja nem csak a Hét Királyságot, de a narratívát is. Az Éjkirály birodalma egyes értelmezések szerint magát a halált szimbolizálja, amely előbb-utóbb mindenkiért eljön. Az öregedéstől, elmúlástól való félelem a mesék, fantasy filmek, misztikus történetek központi témája, a gonoszok tetteinek gyakori motiválója, egyben örülésük egyik fontos okozója Goethe Faustjától és Oscar Wilde Dorian Grayétől kezdve Hóféhéreke mostoháján át *A föltenger varázslójának* Cob mágiájáig és Terry Gilliam 2005-ös *Grimm*-jének boszorkányáig. A *Trónok harcában* teljesen más a helyzet: a halál igazából a jókat fenyegeti, az Éjkirály célja ugyanis a kollektív emlékezetet hordozó Bran életének kioltása. „Ez a halál, nemde?” – hangzik el a filmben. „Felejtani és elfeledve lenni.” Az Éjkirály uralma tulajdonképpen párhuzamba állítható a *Végtelen történetben* megjelenő Semmi-vel: ez utóbbi célja elpusztítani Fantázia világát, az előbbié megsemmisíteni az emlékezetet. Az emlékezés és a fantázia csak látszólag egymás ellentétei, valójában édestestvérek, át-meg áthatják egymást: emlékezés nélkül nincs fantázia és fordítva, a fantázia nélkül sosem lehet teljes az emlékezés sem.

Az Éjjeli Őrség hatalmas jégfala: az élet és a halál közti határmezsgye. Minden, ami a falon túl van, az idegen, riasztó, fenyegető, beleértve az Éjkirály elől menekülő Vadakat is. A migráció Középfölde, Narnia, Fantázia birodalmát is sújtja (egész népcsoportok kelnek útra Szauron és Miraz király meg a Semmi miatt) és hasonló a helyzet a Nagy-Britanniáról mintázott Westerosban is, amely még formájában is idézi a szigetországot, és ahol a Fal szinte geográfiailag is megfeleltethető a barbárok távöltartására



szolgáló Hadrianus-falnak. De eszünkbe juthat a falról *A Nagy Fal* című kínai-amerikai fantasy is (Zhang Yimou, 2016), ahol Matt Damon feladata megmen-  
teni a mitikus Kínát a falon túl születő szörnyek újabb, min-  
dent elsőpró rohamától. A Fal tehát nem csak élet és halál, hanem civilizáció és barbár világ határát is jelenti a fantasy filmekben és a sorozatban. Számos teória született arról is, hogy a *Trónok harca* Falon túlról, északról közelgő zombihordája, amelyről senki sem akar tudomást venni, tulajdonképpen egyfajta „kifordított” klímaváltozásra is utal: a fagy a küszöbön toporog már, Havas Jonon kívül mégsem foglalkozik vele senki sem. Ebben azért Benoiffék is ludasak, a sorozat nem tudja igazán meggyőzően bemutatni, miféle veszélyt jelenthetne a horda bárkire a westerosiakon kívül.

Az Éjkirály elleni győzelem után jö-  
vünk rá arra, hogy mindazt, amit a történet fősodrának gondoltunk eddig, csak mellékcselekmény volt. A játék folytatódik, sőt az utolsó forduló most veszi a kezdetét: a világra a legnagyobb veszélyt nem is a halál, hanem maga az ember jelenti, mégpedig a Vastrónért hadakozó Cersei és Daenerys. Így válik a *Trónok harca* végül két nő ádáz viadalává, így alakul át, ez a so-  
káig hímsovinisztának láttatott világ két anyakirálynő, az emberi szörnyet

**„Győztest nem lehet hirdetni”**

(David Benioff és D.B. Weiss: *Trónok harca* – Emilia Clarke és Iain Glen)

ből barkácsolt iszonytató monstrum. Az R. R. Martin regényéhez készített eredeti illusztrációkban egy szikla méretű, göcsörtös trónus szerepel és bár a filmben jócskán redukálták a méreteit, megjelenése így is elrettentő. Hol vagyunk már Zeusz márványtrónjától, melyhez a szivárvány színeiben tündöklő lépcsők vezetnek és amelyet az eget szimbolizáló baldachín fed! A fantasy filmek despotáinak alabástromtrónusa, csontváztrónusa semmi ehhez az amorf fürmedvényhez képest. A szétálló kardok tövisékké válnak, melyek a trónon ülőt is körbeveszik, őt is szörnyé változtatják. Hogyan gondolhatta Daenerys naivan, hogy bőre hófehér maradhat, ha ráül erre a trónra? A Vastrón: Szauron gyűrűjének párdarabja, a hatalom lelket elemésztő erejét szimbolizálja. A Trónt sárkányok tüze forrasztotta egybe és a sorozat végén sárkánytűz is olvasztja el: hasonló véget ér tehát, mint Szauron gyűrűje, amelyet szintén tűz szült, és amely végül Mordor tűzhányójába hullik Gollammal együtt.

A show véget ért: győztest azonban nem lehet hirdetni ebben a verseny-

(Joffrey) nemző Cersei és a sárkányok anyja, Daenerys összecsapásává.

**EGY TRÓN MIND FELETT**

A Vastrón: legyőzött királyok, uralkodók, lovagok kardjai

ben, hiszen megsemmisült maga a díj is, amiért a küzdelem zajlott. Az új uralkodó, Bran Stark autisztikus tulajdonságokkal bír, aszexuális karakter. De talán pont ez a tulajdonsága a garancia arra, hogy nem ismétli meg adrenalin-túltengéses elődei hibáit és bölcs tanácsadójára, Tyrion Lannisterre fog hallgatni a jövőben.

A sárkány tovaszál, karjai között a halálában megszelídülő Daenerys-szel, miközben Havas Jon, a sorozat talán legszimpatikusabb karaktere szemét lesütve visszakullog az Éjszakai Őrségbe. Eddig talán Campbell hőisének útját követte, csakhogy ebben a világban nincs helye sem a megdicsőülésnek, sem a boldog hazatérésnek, sem pedig a színpadias mennybemenetelnek, az Avalonba vitorlázó Artúr király és a Tündérek földjére távozó Frodó nyomdokain. De tulajdonképpen még annak is örülni kell, hogy maradt ebben a borzalmas világban egy maroknyi túlélő hős, pár ajándékba kapott élet, és legfőképp egy könyvbe zárt történet, amelyet furcsa mód egy lovag, Ser Tarth-i Brienne fejez be. (Pedig Samwell Tarly valószínűleg alkalmasabb lett volna a feladatra...) A történet fennmaradt tehát. De kérdés, átmenti-e a tanulságot az utókornak is, amely felejtésből mindig jeleskedett, okulásból már sokkal kevésbé. •

