

A hard fantasy gyökerei¹

Dying is easy. Fantasy is hard!²

1 Részlet egy hosszabb tanulmányból.

2 Meghalni könnyű. A fantasy nehéz/kemény. (A szerző szabad fordítása) = <http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/HeroicFantasy>

3 A humoros szójáték első és utolsó tagja felidézheti a népszerű amerikai akciófilm-sorozatot, a Die Hard-filmeket (*Die Hard*, 1988 – *Drágán add az életed!*; *Die Hard 2: Die Harder*, 1990 – *Még drágább az életed!*; *Die Hard With a Vengeance*, 1995 – *Az élet mindig drága!*; *Live Free or Die Hard/Die Hard 4.0*, 2007 – *Legdrá-*

Erre a rendkívül szellemes és találó, filmes intertextust³ is játékba hozó mondatpárra azon igyekezetünk során bukkantunk, amikor is a hard fantasy mibenlétéről próbáltuk faggatni a számtalan – nyomtatott és online – forrást. A kutatás azt az előfeltevést erősítette meg, amely szerint a fantasy-terminológia és -nevezéktan legalább annyira diszkutábilis és híján van a konszenzusnak, mint azt a legtöbb (irodalom)tudományi diszciplína esetében tapasztalhatjuk.

Előzetesen ugyanis a Robert E. Howard nevével fémjelzett fantasy szubzsánert „hard fantasynek” neveztük el, a hard (kemény) jelzőt a történetek hőseire jellemző erőnlét és az ebből adódó, a többi szereplővel szembeni fizikai fölény érzékeltetése okán. Illetve a történetek szerves részét képező összecsapások, a jó öreg full contact-típusú harcok és az általános vérontás kedvelésének, illetve gyakori szerepeltetésének kihangsúlyozására. A források tanulmányozása azonban megmutatta, hogy az angol-amerikai hard fantasy nem egészen azt takarja, amit magyar nyelvterületen illetünk ugyanezzel a címkével. A hard fantasy ugyanis „nagyobb testvéréről”, a hard science fictionről⁴ (Hard SF) kapta a nevét.

Ez utóbbit a legegyszerűbben úgy írhatnánk le, amely a science fiction szubzsánerek közül a leginkább törekszik arra, hogy – megértve a tudományt – elkerülje a mindenkori tudományos ismereteknek való ellentmondást. Ezekben a történetekben az elméletek megelevenednek, akcióvá alakulnak, miközben olyan folyamatok bomlanak ki előttünk, amelyek jobbra a műszaki és természettudományokban számítanak mindennaposnak, s a science fiction – maga is inkább a népszerűsített változatokból, mintsem laboratóriumi beszámolókból és elméleti tanulmányokból merítve – textussá alakítja őket. Ez a narratív stílus pedig még a lehetetlennek is megteremti a valóságillúzióját; a szövegekben felvetett nehézségek ennek megfelelően könnyebben is gyűrhetőek le, mint a valódi tudományban. A nem létezőt az empirikus tudomány ugyan nem szentesítheti, de a hard science fiction mégiscsak alkalmaz hipotetikus lehetőségeket, amelyeket a kortárs tudományos elméletek támogatnak (vagy legalább nem cáfolnak). A hard SF írása tehát arra irányuló kísérlet, hogyan tegyük a nem



teljességgel lehetetlent elfogadhatóvá úgy, hogy a spekuláció a tudomány és technológia határterületein maradjon.⁵

A zsáner meghatározásának kérdése

Ebből kiindulva a hard fantasy angol-amerikai olvasata is a tudományosságot, a hihetőséget hangsúlyozza; olyan világokat, amelyekben a természet törvényei érvényesülnek, vagy amelyekben alternatív földrajzi és kulturális háttér rajzolódik ki mágia, sárkányok, tündérek vagy a fantasy műfajára jellemző egyéb karakterek, illetve jelenségek szerepeltetése nélkül, vagy az előbbiek felvonultatásával, azonban eredetük és létük részletes kifejtésével. Bizonyos fantasy-olvasók a Földön játszódó fantasy-történeteket is hard fantasyként olvassák, különösen, ha a fantasztikus elemek limitált mennyiségben vannak jelen, és működésük következetes.⁶ A fantasy irodalom történeti szótárának „hard fantasy” szócikke szerint a 80-as években a történeti fantasy írói hozakodtak elő azzal az óvatos javaslattal, hogy a címke azokra a szövegekre legyen alkalmazható, amelyek hűek a történeti és antropológiai adatokhoz, ugyanakkor megőrzik azt a fantázia szülte feltevést, hogy a bemutatott kultúrák mágiájában és mítoszhitében van némi igazság. Ezzel szemben a Fantasy enciklopédiájában Gary Westfahl olyan szubzsánerként írja le a hard fantasyt, amelyben a mágiát a természet erejéhez hasonlatosként, ugyanolyan szabályok és elvek alanyaként értelmezik. Paradigmatikus példaként Randall Garrett *Lord Darcy*-sorozatát⁷ említik, amely egy másodlagos világban játszódik, ahol James Frazer „mágikus törvényei” valójában megegyeznek a természet törvényeivel.⁸

A fent említett megközelítések azonban meglehetősen mértékben különböznek azoktól a szövegektől, amelyeket mi a hard fantasy szubzsánerbe soroltunk. A megoldás azonban nem sokat várattott magára, s egy újabb kifejezés, a sword and sorcery (szó szerinti fordítása kard és varázslat vagy kard és boszorkányság) formájában érkezett. Az angol nyelvű fantasy irodalom e címkéje esik egybe leginkább a magyar hard fantasy meghatározásával. Lássunk egy csokorra valót a források nyújtotta értelmezésekből.

A sword and sorcery kifejezés a fantasy egyik szubzsánerét jelöli. Kiötlése a tudományos-fantasztikus és a fantasy irodalom egyaránt elismert írójához, Fritz Leiberhez köthető, aki fantasy-szövegeit a „kard és varázslat”-tal próbálta meg a fantasy egyéb műfajaitól megkülönböztetni. A környezet, a szereplők, az akadályok leírásában és a történet struktúrájában érhető leginkább tetten azok a jegyek, amelyek a sword and sorcery-t a fantasy többi szubzsánerétől megkülönböztetik. A sword and sorcery az általunk ismert világoaktól eltérő, egzotikus helyszí-

gább az életem), amelyekben a New York-i zsarut alakító Bruce Willis erőnlét, fegyverforgatás, dörsöltés és némi szerencse dolgában akár egy kardját suhogtató barbárra is emlékeztethet bennünket, ahogy összezsap a rosszfiúkkal és mindig győz.

4 A hard science fiction megnevezés 1957 körül jelent meg, és P. Schuyler Miller nevéhez, illetve az *Astounding Science Fiction* című amerikai tudományos-fantasztikus magazinban megjelent kritikáihoz fűződik.

5 David N. SAMUELSON, *Hard SF = The Routledge Companion to Science Fiction*, edited by Mark BOULD, Andrew M. BUTLER, Adam ROBERTS and Sherry VINT, Routledge, London and New York, 2009, 494–499.

6 Vö. http://en.wikipedia.org/wiki/Hard_fantasy

7 Ezt a sorozatot az Uchronia.net is jegyzi. A történet divergáló pontja 1199: Oroszlánszívű Richárd túléli Chaluzt, jól uralkodik és az angol-francia királyságot unokaöccsére, Arthurra hagyja. Nyolc századdal később Anglia és Franciaország még mindig a Plantagenet-ház uralma alatt áll, a mágiát pedig kodifikálják. A történetek főhőse Lord Darcy, aki Normandia hercegének szolgálatában talányokra derít fényt, és összeesküvéseket hiúsít meg, általában egy csipetnyi mágia használatával.

8 Brian STABLEFORD, *Historical Dictionary of Fantasy Literature*, The Scarecrow Press, Lanham, Maryland, Toronto, Oxford, 2005, 191.

neken, vagy az evilágihoz hasonlatos, de annak egy távoli, ismeretlen sarkában játszódó fikció, ahol a technológia meglehetősen kezdetleges, így a szereplők szemtől szemben harcolnak. A mágia jelen van ugyan, többnyire azonban nem a főszereplő irányítása alatt áll. A bűbáj inkább egy újabb leküzdendő akadály, amelyet a cselszövő vagy más szörnyeteg alkalmaz a szereplők ellen. A hősök ügyességüknek és/vagy erejüknek köszönhetik az életüket. Többnyire idegenek vagy kiközösítettek, rebellesek, akik saját(os) igazságot gyakorolnak azokon a vad vagy ismeretlen és dekadens civilizációkon, amelyek az útjukba kerülnek. A nép fiai (leányai) vagy barbár törzsek leszármazottai ők; amennyiben a társadalom magasabb rétegeiből kerülnek ki, akkor diszkreditált, kitagadott egyedek, vagy a nemesi rétegek legalját képviselik. Mindegyiküknek hihetetlen veszélyeket, visszataszító szörnyűségeket és sötét mágikus praktikákat kell legyőzniük ahhoz, hogy gazdagságra, elképesztő kincsekre leljenek, meghódítsák az ellenkező nem káprázatos tagjainak szívét, vagy jogot szerezzenek arra, hogy megérjék a másnapot. E fikciófajta a hagyományos struktúra mentén szerveződik, ami tulajdonképpen azt jelenti, hogy szó nincs tudatfolyamról, slice-of-life (élet szelet)-szerű megoldásokról vagy bármilyen más experimentális narratíváról – van eleje, közepe és vége; konfliktusa és annak feloldása; tetőpontja és megoldása. A legfontosabb ismertetőjegye, hogy a lineáris történet akciójelenetekkel és izgalmas kalandokkal bővelkedik.⁹

Stableford történeti szótára szerint a sword and sorcery fikció a heroikus fantasy egyik fajtájaként volt ismeretes. A tolkien epikus fantasyhez hasonlóan a sword and sorcery-nek is volt egy elsődleges modellje, mégpedig Robert E. Howard *Conan-története*i. Howard a teozófia tudós fantáziáiból kölcsönzött, képzeletbeli, történelem előtti civilizációk és egy újfajta Nemes Barbár szerepeltetésével az akció- és kalandtörténetek egy új határterületére tört utat. A sword and sorcery fikció pontosan úgy alapozott egy mitikus múltra, ahogyan ezt a mesék tették; a howardi egyszer-volt Hübóriai kor néven vált ismertté; brutális és cinikus kor lévén inkább hasonlított a western műfajára, mint Középföldre. A sword and sorcery idősebb fajai utálatosabbak voltak, mint Tolkien arisztokratikus tündéi, sárkányai hatalmasabbak, varázslói kevésbé elméleti irányultságúak, és ami talán még ennél is fontosabb, kardjaik jobban hasonlítottak a pisztolyforgatók revolvereihez, mint az udvarias lovagok jelképeihez. Ez a műfaj heroikus volt ugyan, ám az epikus fantasyben kegyelettel őrzött hősiességgel ellentétben egy jóval fizikaibb elképzelést valósított meg. Néhány, a műfajra rutinszerűen alkalmazott címke (pl. high fantasy vagy quest fantasy) is használatba került, amely részben a sword and sorcery-nek a Tolkien-klón fantasyktól való megkülönböztetésének tudható be. Az mindenképpen vitatható, hogy a sword and sorcery fikció heroikus fantasyként történő megragadása téves lenne. Ha Joseph Cambell leírásához ragaszkodunk, amely definiálja a hősieség kvintesszenciáját, úgy Conan és klónjai bizony a műfajon kívül rekednek. Önző vagy szerényebb ambícióiknak köszönhetően ered-

ményeik ritkán olyan csodálatra méltók, mint az epikus fantasy mesianisztikus hőseinek teljesítménye. Mindazonáltal velük egy spektrumba esnek, és minden deus ex machinát vagy Szent Grált alkalmazó túlkapások csábításának ideológiai ellensúlyozásaként működve, magasról tesznek az epikus fantasy világmegváltóira. A modern fantasy sokszínűségének egyik ismertetőjegye, hogy megtiltja szerzőinek, hogy a heroizmus természetét vagy céljait túlságosan magától értetődőnek vagy egyértelműnek vegyék.¹⁰

A filmekre fókuszáló *Zsánerben* című kézikönyv azt tartja, hogy a sword and sorcery alműfaja gyakran erőteljesebben duzzadó hőseket helyez izgalmas és erőszakos konfliktushelyzetekbe egy gonosz varázsló vagy egyéb természetfölötti ellenség ellen, (gyakran sosemvolt) történelmi időkben. Ezekből az eposzokból, északi sagákból és a Dumas-féle kardpárbajokból egyaránt merítő filmek akcióorientáltabbak a high fantasynál, és a hőseiket gyakran sokkal közvetlenebb, személyesebb indítékok hajtják, például egy nő megmentése, egy falu védelmezése vagy a bosszúvág (pl. *Conan, a barbár*, 1982).¹¹

S végül álljon itt egy példa arra, hogy fantasy fan bloggerek (fantasy rajongó internetes naplósírók) is képesek hozzájárulni a kedvenc műfajuk háza táján történő fogalomtisztázási kezdeményezésekhez. Az alkony.sfblog működtetője a következőképpen látja a szubzsáner meghatározó jegyeit. „A hard fantasy kifejezést kis hazánkon kívül nem nagyon ismerik, illetve teljesen más környezetben alkalmazzák. Az általam használt hard fantasy stílus fő jellemzője, hogy a szereplők a fizikai képességeik által érik el a céljaikat, és ez legtöbbször az ellenfelük hulláin keresztül történik. Az angolszász definíciók szerint az a hard fantasy, amiben nincs fantasztikum, és minden megfelel az általunk ismert fizikai törvényeknek. Ez is igaz valamelyest az általam preferált hard fantasyre, mivel földhöz ragadtabb kalandok jellemzik. Jellemzők: a) kalandor karakterek: A történetek főszereplői általában nem becsületért vagy a világ megmentéséért küzdő bajnokok, hanem a megélhetésükért dolgozó zsoldosok és zsványok. A világot járják, néha kényszerből, mert kitagadta őket a saját népük, de legtöbbször csak a kalandvágy hajtja őket. (Ez utóbbi kifejezetten hasznos arra, hogy az író a világ minél több érdekes részét bemutathassa.) b) nem epikus célok: A szereplők általában a saját céljaikat akarják elérni – bosszút állni valakin, megszerezni a koronát, vagy csak elég nagy vagyont összeharászni. Az, hogy emellett időnként a világot is megmentik, szinte mellékes. c) csaták: A kalandok során elkerülhetetlenek a vérre menő küzdelmek, gyakoriak a párbajok az ellenség bajnokaival, és olykor egész seregek ontják egymás vérére a csatározások során. A harcok gyakran pillanatok alatt lezajlanak, ám annál véresebbek – rendszerint fejeket vagy végtagokat vágnak le, s az ellenfelek a kiomló beleiket markolászva halnak meg. d) mágiaellenesség: A főszereplők általában viszolyognak a mágiától, ritkán használnak varázslatokat, varázstárgyakat. Legtöbbjük a mágiahasználó-

10 STABLEFORD, I. m., lxi–lxii.

11 *Zsánerben*, szerk. BÖSZÖRMÉNYI Gábor – KÁRPÁTI György, Mozinet-könyvek, Budapest, 2009, 56.

12 <http://alkony.sfblogs.net/2010/02/05/hard-fantasy>

13 A *Weird Tales* kezdeti korszakában olyan írók karrierjét indította el mint H. P. Lovecraft, C. M. Eddy, Jr., Clark Ashton Smith és Seabury Quinn.

14 Hatástörténeti horizontból visszatekintve válik nyilvánvalóvá, hogy ezt nem csak Fritz Leiber látta így. „A kritikai konszenzus magabiztosan jelöli meg a sword and sorcery születését a *The Shadow Kingdom* 1929-es megjelenésével, melyben Howard bemutatta az özönvíz előtti Valusia hervadó földjén uralkodó, merengő Kull királyt.” Don HERRON, S. T. JOSHI, Stefan DZIEMIANOWICZ eds. *Supernatural Literature of the World 3*, Greenwood Press, 2005, 1095.

kat gonosznak tartja, s mint ilyeneket, igyekszik elpusztítani őket. A történeteknek gyakran központi eleme egy varázsló legyőzése.”¹²

Robert E. Howard

For all the works of cultured man
Must fare and fade and fall.
I am the Dark Barbarian
That towers over all.

Robert E. Howard: *A Word from the Outer Dark*

Annak ellenére, hogy a szubzsáner elnevezését Fritz Leiber saját műveinek más, heroikus fantasyként számon tartott szövegvilágoktól való elkülönbötetésére találta ki, a legjobb sword and sorcery szövegek írójának mégis Robert E. Howardot, a *Conan, a barbár* megalakítóját, a múlt század 20-as éveiben rendkívüli népszerűségnek örvendő amerikai pulp (ponyva) magazinok – különösképpen az 1923 márciusától megjelenő *Weird Tales*¹³ – legolvasottabb szerzőinek egyikét tartotta.¹⁴ A texasi születésű Robert Ervin Howard (avagy REH, ahogy rajongók milliói nevezték) – polgárháborús veteránok és texasi rangerek beszámolóin, illetve felszabadított rabszolgák rémhistóriáin és az amerikai délnyugat véres legendáin felnöve – maga is kedvet kapott a történetmeséléshez, s tizenöt évesen úgy döntött, ezzel keresi majd a kenyerét. A professzionális írói karrier azonban váratott még magára néhány évet, hogy a felemás kezdetek után a *The Shadow Kingdom* (Árnykirályság) 1929-es publikálásával töretlenül íveljen felfelé egészen Howard tragikus haláláig. (Miután közölték vele, hogy rajongásig szeretett édesanyja többé nem tér magához a kómából, önkézevel vetett véget életének. Harmincéves volt.) Ez az ív tizenkét évet ölelt fel (tehát rendkívül rövid időről van szó), ami még hangsúlyosabbá teszi a szerző elképesztő termékenységét, népszerűségét, amellyel csupán J. R. R. Tolkien népszerűsége vetekedhetett, és (nem csak) a fantasy zsánerére tett, a mai napig érzékelhető hatását. Műveinek jelentős hányada halála után látott napvilágot, s a szellemi öröksége körül tevékenykedő munkaközösség szorgalmának köszönhetően gyűjteményes kötetei, bibliográfiái, életrajzai, a munkásságát méltató (vagy bíráló) írások és számtalan internetes oldal, magazin, valamint egy róla elnevezett karitatív célú alapítvány gondoskodik a pályájáról és az általa teremtett világokról és hősökről szóló beszéd fenntartásáról, hogy szövegeinek képregényesített vagy filmes adaptációiról, illetve életrajzának megfilmesítéséről már ne is beszéljünk.

Alkotó képzeletének ismert figurái – Solomon Kane, Bran Mak Morn, Cormac Fitzgeoffrey, Cormac Mac Art, Turlogh Dubh O'Brien és mások – közül a sword and sorcery szubzsáner szempontjából elsősorban az atlantiszi Kull király és a legendás kimmériai, Conan alakja érdemel kiemelt figyelmet. (Kettejük közül nyilván Conan az

ismerősebb karakter a fantasy berkeiben kevésbé jártas olvasó számára, ami furcsa mód csak kisebb részben köszönhető a szerzőnek, nagyobb részben a már említett munkaközösség érdeme, akik bátran „conanosítottak” olyan Howard-elbeszéléseket, amelyeknek eredetileg nem is Conan volt a főhőse. „Jómagam mindig bosszankodtam ezen – írja Kornya Zsolt a *Hősök kora* című, általa fordított válogatáskötet *Bevezetésében* (a kötet valamennyi szövege akkor jelent meg először magyar nyelven) –, ugyanis Howard nem tartozik az »egyfigurás« szerzők közé. Számos emlékezetes hősalakot alkotott Conanon kívül, akik ugyanúgy a saját életüket élik, időnként még találkoznak is egymással tér és idő szakadékain keresztül. [...] Időközben az a határozott benyomásom támadt, hogy a Conanról szóló elbeszélések bár legnépszerűbb, de nem feltétlenül legjobb munkái a szerzőnek.”¹⁵

15 KORNYA Zsolt,
Bevezetés = Robert
E. HOWARD, *Hősök
kora*, Valhalla
Páholy, Budapest,
1997, 13.

És maradnánk együtt, vegyes technika, reflexfólia, 50×50 cm, 2011



16 Joseph A. McCULLOUGH V, *The Demarcation of Sword and Sorcery = Black Gate, Adventures in Fantasy Literature* = <http://www.black-gate.com/the-demarcation-of-sword-and-sorcery>

Elég röviden összevetnünk választott hőseinket, testfelépítésüket, harcmódorukat, motivációikat, származásukat vagy a körjük teremtett fantasy megatextust a többiek hasonló attribútumaival, s hamar beláthatóvá válik, miért is ők a kard és boszorkányság paradigmikus alakjai. A legnyilvánvalóbb, éppen ezért a megkülönböztetés szándéka szempontjából talán a legkevésbé „használható” jegy a testfelépítés, hiszen mindegyikük hatalmas termetű, bivalyerejű, kőkemény öklű izomkolosszus, akik a legfelkészültebb harcosok verekedő tudományát is beárnyékolják, az egyszerű, hétköznapi emberek pedig nevelésesen eltörpülnek mellettük. Harcmódoruk sem sokban különbözik egymástól: mindnyájan kiváló fegyverforgatók, remek stratégák, és hezitálás nélkül ontják a vérét bárkinek, ha a helyzet úgy kívánja.

Teremtett világukban azonban már jelentékeny eltérések mutatkoznak. Howard korai, heroikus fantasy karaktereinek egyike Solomon Kane, az Erzsébet-korabeli puritán, aki Európa és Afrika térségein vándorol, harcolva a gonosz ellen. Bran Mak Morn, a piktek legendás törzsfőnöke Britanniában vív élet-halál harcot az antik Róma légióival szemben. Cormac Mac Art, az Artúr király idejébe írt gael martalócvezér, aki a viking Wulfhere, a Koponyahasító jobb keze, valamint a klánjából és országából is kitagadott, ír származású Turlogh Dubh O'Brien, egyaránt a 11. század életre keltői, akik dán vagy szász harcosokkal vállvetve folytatnak véres tengeri ütközeteket a többi északi hajós nép ellen. Cormac Fitzgeoffrey, a normann-ír származású lovag, a szentföldi keresztes háborúk hőse, akit az írek megvetnek, a normannok pedig lenéznek, azzal töltötte életének 30 erőszakos évét, hogy vad gyűlölettel és könyörtelen bosszúval torolja meg az őt ért rosszindulatot és kegyetlen bánásmódot. Láthatjuk tehát, hogy az itt felsorolt alakok nem egy fantáziavilág, hanem egy nagyon is ismerősnek tetsző európai múlt szereplőinek felelnek meg. Származásukat és motivációjukat tekintve elmondható róluk, hogy bárha barbár vezérek vagy kiközösített csavargók is, cselekedeteik mindig rajtuk túlmutató célokat szolgálnak (még akkor is, ha ezzel önmaguk sincsenek mindig tisztában). „Bran Mak Morn elbeszélésciklusának teljes egészében reménytelen küzdelmet folytat emberei, a piktek érdekében. Egyszer sem fejezi ki rajongását azért, amit tesz, ám tudatában van annak, hogy ő maradt az egyetlen és utolsó reménye egy ősi fajnak. [...] Solomon Kane is kívülálló a maga sajátos közegében, azonban nem minősül annak olvasói körében, akik ugyanolyan zsidó-keresztény filozófiai háttérrel és nyugati kultúrával rendelkeznek, mint Kane. [...] Ezen felül ő a hit embere, akinek valódi motivációja istenhitében rejlik, ez teszi őt képessé arra is, hogy anyagtalan szörnyetegeket és egyéb kreatúrákat legyőzzön. Őt nem a mulandó világ dolgai ösztönzik, harca az emberi szellem haladásáért folyik.”¹⁶ Ezek az alakok tehát inkább a tolkien hagyományt képviselő epikus vagy high fantasy emelkedettebb küldetésű hősalakjaival mutatnak közelebbi rokonságot.

Velük szemben Kull és Conan történetei máshol játszódnak, küzdelmeik másról szólnak. A Kull-elbeszélések egy kataklizma előtti korszakba, jóval a Föld írott története előtti időkbe ágyazódnak, ahol

Atlantisz és Lemuria még nem merült alá a tenger mélységeibe, s vidékeiket nem a legendák haladó szellemű, utópisztikus civilizációi, hanem vademberek lakják. A thúriai kontinens az, amely nagyszerű civilizációkkal és titokzatos, ember előtti fajokkal büszkélkedhetett. Ezen az Atlantiszon született Kull, akit a Parti Hegyek Törzse fogadott be, miután megtalálták a vadonban, ahol a gyermek farkasokkal és más állatokkal együtt nevelkedett. Személyében azonban nem egy hálás taggal bővült a közösség, sőt, az ifjú barbár képtelen volt tisztelni olyan hagyományokat és erkölcsöket, amelyek erkölcstelenségen és ostobaságon alapultak, s mivel ennek hangot is adott, a vének gyakran korholták azért, mert csúfot űzött a múlt szent örökségéből. „A hagyományok, a szokások, a tabuk és törvények korlátozó természete gyakori témája a Kull-történeteknek.”¹⁷ Ebből a kritikus szemléletből, illetve szabad szellemből fakadó szembenállás az őt befogadó társadalommal azt eredményezte, hogy elhagyatottból kitagadott lett: az *Atlantiszi álmom* című történetben Kull durván megszegi a törzsi szokásokat, amikor könyörületből megöl egy lányt, akit éppen máglyahalálra ítélték pusztán azért, mert egy lemuriait választott párjával. „Kull alakján keresztül Howard megalkotta a legnagyobb távol-ságot, amely a karakter és az általa lakott emberi társadalom között elképzelhető volt. A kívülállónak ez az ideája lehetővé tette Howard számára, hogy a társadalomról egy elfogulatlan szereplő szemszögéből írjon.”¹⁸ Kull ezt követően tulajdonképpen beteljesíti az álmát, és kora legnagyobb birodalmának, Valúziának lesz leghatalmasabb uralkodója. Egy barbár király egy dicsőséges, civilizált birodalom trónján. Ez a falkán kívüliség azonban még ebben a pozícióban sem kerüli el. *A bárd jogán* című elbeszélés is azt az ellentétet emeli fókuszba, amely a király lelkiismerete és birodalmának ősi törvényei között feszült. A megoldás: a király csatabárdjával ezer darabra zúzta a kőtáblát, amelyen a megváltoztathatatlanak hitt törvény betűje állt, látványosan juttatva kifejezésre az „outsider” értékeit a civilizált társadalom törvényeivel szemben. Egy barbár király, akit láthatólag hidegen hagynak a test gyönyöreire, aki inkább szemlélődésre, elmélkedésre hajlamos, és folytonosan az univerzum értelmét keresi. Milliókon uralkodik, történeteiben mégsem hangsúlyosak alattvalói, „ő a saját, egzisztencialista útját járja”.¹⁹ Itt érhető tetten a másik elkülönöztető aspektus: az önös érdekből származó motiváció, a sword and sorcery karakterek egyik legjellemzőbb tulajdonsága. (És ami természetesen nem kell, hogy alantas ösztönökből származzék.) Kull teljességgel ilyen alkat, de nem otrombán és antiszociális módon az.

A Föld egy hasonlóan fantasztikus idejéből (hybóriai kor) és hasonló háttérrel (egy barbár az elpuhult, korrumpálódott civilizációban, aki végül Aquilónia királya lesz) érkezik Robert E. Howard legfényesebb pályáivet befutott hőse, Conan, a kimmériai barbár. A szerző 1932 áprilisában egy Lovecraft-hoz írt levelében számolt be kollégájának arról, hogy egy új karakter megalkotásán dolgozik, mögé álmódva egy olyan új korszakot, a hybóriai kort, amit az emberek már elfeledtek, s ami mégis megőrződött a klasszikus nevekben és eltor-

17 Rusty BURKE, *A Short Biography of Robert E. Howard* = http://www.rehupa.com/short_bio.htm

18 McCULLOUGH V, I. m.

19 Uo.

20 BURKE, I. m.

21 Vö.
<http://howard-works.com/subject.htm>

22 McCULLOUGH V,
I. m.

zult mítoszokban.²⁰ Ezt a sosem-volt kort az emberi történelem és kultúrák sajátos egyvelege jellemezte, amely lehetővé tette írója számára, hogy főhősét a legkülönbébb helyszínekre (Kimmériába, Nemédia ősi királyságába, Turánba, a leghatalmasabb hyrkán államban, a Vilayet-tengerre, az északi sztyeppékre, a Stygián túli Fekete Királyságokba), a legelképezhetőbb szerepekbe (rabszolga, tolvaj, zsoldosvezér és kalózkapitány, kozákhadnagy, hadifőnök, generális, majd király) és a legváratlanabb bonyodalmakba helyezze, felderítve ezáltal az emberi természet működését eltérő helyzetekben, illetve kipróbálva jó néhány elbeszélésfajtát is. Mindez természetesen nem jelentett problémát a rendkívül sokoldalú Howard számára. Így jöttek létre a detektív-, kalóz- és határvidéki történetek, valamint néhány keleti, orientális mese, amelyek mind Conant szerepeltették.²¹ A Conan-történetek 1932. decemberi első publikálásától kezdődően három éven keresztül szórakoztatták a *Weird Tales* magazin olvasóit, s népszerűségük – különösen az 1950-es évektől az L. Sprague de Camp és Lin Carter nevével fémjelzett munkacsoport közreműködésével – töretlenül ível felfelé; legendája azóta már nemcsak elbeszélte történetként, hanem egyéb médiumok révén is egyre nagyobb tömegekhez jut el (egészestés filmek Arnold Schwarzenegger főszereplésével, tv-sorozatok, rajzfilmek, képregények, kártya-, videó- és asztali játékok, szerepjátékok).

Howard tehát megteremtette a kényszerektől és kötelmekről megszabadított barbár karakterét, aki természetnek és ügyességének köszönhetően képes lerázni magáról a zsarnoki uralmat, születése és neveltetése megszabadítja a társadalmi erkölcsöktől és szabályoktól, az istenek „hiánya” felmenti a végzet bármilyen koncepciója alól.²² Ezáltal válnak a sword and sorcery hősei a szabad akarat leghitelesebb képviselőivé, akik közül is a legmaradandóbb, Conan, a kimmériai barbár.

Réteglány, avagy Korlátok a fejedben vannak..., fotódokumentáció a grafika-installációhoz, 2010

