

ETO: 82.0  
82-32  
001.19

ORIGINAL SCIENTIFIC PAPER

DOI: 10.19090/hk.2025.1.1-10

KAPPANYOS András

HUN-REN BTK Irodalomtudományi Intézet  
Budapest, Magyarország  
kappanyos.andras@abtk.hu  
ORCID 0000-0002-0474-4109

## VILÁGOK HARCA: TUDOMÁNYFIKCIÓ ÉS AZ ELBESZÉLÉS SZABÁLYAI

War of worlds: science fiction and the rules of narration

Borba svetova: naučna fikcija i pravila pripovedanja

A narratív műalkotások által létrehozott fiktív univerzumokban elsődleges fontosságú kérdés a technológiai konzisztencia: az a szabályrendszer, amely meghatározza, hogy az adott világban milyen eszközök alkalmazhatók például helyváltoztatásra, hírek továbbítására, ellenfelek legyőzésére vagy akár az életfunkciók fenntartására. Ezek a szabályok a realisztikus valóságábrázolást elhagyó műfajok (például mese, fantasy, sci-fi) között igen különbözőek lehetnek, de a következetesség mindenkor elvárható. A használt (valós vagy fiktív) technológiák messzemenően meghatározzák a lehetséges cselekményfordulatokat is. A logikai inkonzisztencia szempontjából legnagyobb veszélyt rejtő technológiai fikció az időutazás megengedése: ez a lehetőség a meghozott döntések visszafordíthatatlanságának általános szabályát, azaz a narráció tragikai potenciálját függeszti fel – de egyúttal remek lehetőségeket nyit meg a satíra számára.<sup>1</sup>

*Kulcsszavak:* technológiai konzisztencia, a hitetlenség felfüggesztése, időutazás, tudományfikció, kanonizáció

<sup>1</sup> Az előadás elhangzott az Újvidéki Egyetem Bölcsészettudományi Karának Magyar Nyelv és Irodalom Tanszéke és a Szerb Tudományos Akadémia, valamint a HUN-REN BTK Irodalomtudományi Intézet által szervezett *Technológiai forradalmak és az irodalom* című konferencián 2024. június 12-én Budapesten, a Humán Tudományok Kutatóházában. Az együttműködést a Magyar Tudományos Akadémia az NKM2024-20/2024 azonosítójú pályázat alapján támogatta.

Aligha lehet kérdéses, hogy a többé vagy kevésbé fiktív narratív szövegek befogadhatóságának alapfeltétele a konzisztencia. Ezt mindenekelőtt logikai szinten várjuk el: ne változzanak motiválatlanul a szereplők külső és belső attribútumai, ne sérüljön a kauzalitás elve, maradjon fenn az idő egyirányú linearitása, ne kapjon túl nagy szerepet a vakvéletlen. A konzisztenciának természetesen más területekre is ki kell terjednie: a nyelvre, a társas morálra, a szociális és hatalmi viszonyokra stb. Olyan szövegeket olvasunk szívesen, olyan fiktív világokat vagyunk hajlandóak a magunkéra vonatkoztatni, amelyeknek *vannak* szabályai. E szabályrendszerek között általában kevés szó esik a technológiai konzisztenciáról, holott ennek sérülése – amelyet leggyakrabban anakronizmusként érzékelünk – feldúlja az olvasói élményt, lehetetlenné teszi a hitetlenség felfüggesztését (Coleridge 2014, 208).

A technológiai konzisztenciát nem feltétlenül műszaki értelemben kell felfognunk. A hétmérföldes csizma például közlekedési, a mindent járó malmocska közellátási, a forrasztófüű egészségügyi technológia, bár műszaki értelemben egyik sem létezik, messze kívül állnak a tudományos lehetőségeken. Egymással ugyanakkor jól megférnek egy fiktív világon belül, amely világ ugyanakkor kivetné magából a mobiltelefont, de akár a távirót vagy a csöpostát is. A mese műfajánál rendszerint nem kérdéses a technológiai konzisztencia, hiszen a hitetlenség felfüggesztését maga a műfaj kalibrálja egy lényegében korlátlanul toleráns szintre. A mese konzisztenciáját elsősorban a narratív sémák biztosítják, mint a háromlépcsős próbatétel vagy a jó és rossz erők szimmetriája, az elvárások felkeltésének és kielégítésének jól ismert ritmusa. A tudományos-fantasztikus és a fantasy műveknél azonban nincs ilyen előzetes egyezmény: a konzisztenciát a fiktív univerzum referenciális részleteinek, „reáliáinak” szintjén ki kell építeni.

Szükséges itt egy rövid terminológiai kitérőt tennünk. A „tudományos fantasztikus” kifejezés mint a *science fiction* fordítása meglehetősen szerencsétlenül sikerült a magyar nyelvben. Kezdetben, a századforduló tájékán még a „tudományosan fantasztikus” kifejezés is használatban volt, amely – bár ügyetlenebbül hangzik – jobban követi az eredeti értelmet: nem arról van szó, hogy a fantasztikumot tudományos attribútumokkal ruházzuk fel, hanem arról, hogy maga a tudomány, a tudományos lehetőségek köre válik fikció tárgyává. Ez a sutább, de szabatosabb forma később is vissza-visszatér (Tóth 1968)<sup>2</sup>, de ebben az írásban a pontosabb és frappánsabb *tudományfikció* kifejezést fogom használni.

---

<sup>2</sup> A tanulmány során a szerző mindvégig – tizenhat alkalommal – a „tudományosan fantasztikus” kifejezést használja, ettől egyedül a címben tér el („tudományos fantasztikus”), vélhetően szerkesztői kérésre.

A fikatív, de következetesen elgondolt tudományos háttér alkalmas arra, hogy biztosítsa a technológiai konzisztenciát: Jules Verne munkássága egyéb okok mellett azért népszerű ma is, amikor technológiai jóslatait már jócskán meghaladta a realitás, mert a fantáziái rendszerint nem légből kapottak, hanem részletekig menően konzisztensek saját korának reális technológiai perspektíváival, így az általuk keltett ámulat nem temeti teljesen maga alá az emberi interakciókról, dilemmákról és döntésekről szóló történeteket. Ha ezt összevetjük például a szuperhőstörténetek technológiai világával, utóbbiakban jól kiütözik az inkonzisztencia: Superman, Spiderman vagy a Marvel-hősök voltaképpen biotechnológiai szuperfegyverek, emberi léptékkel értelmezhetetlen képességekkel, akik ugyanakkor rendelkeznek egy hétköznapi, civil, humán léptékű identitással is. Ez a személyiséghasadás teszi őket alkalmassá a befogadói azonosulásra (és az eszkéipista álmodozásra), bár persze a szuperképességek nélkül ezek a személyiségek is érdektelenek volnának.

Napjaink tömegkultúrájának számos sikeres terméke mindenekelőtt egy következetesen megalkotott technológiai konzisztenciára épül. Az utóbbi évtizedekben a futurisztikus narratív univerzumok mellé, mint a *Star Wars* vagy a *Star Trek*, népszerűségben felzárkóztak *A gyűrűk urához* vagy a *Harry Potter*hez hasonló fantasy világok is. Ez a spektrum is meglehetősen széles: míg Tolkien műve parabolyszerű (tehát, mondhatni, metaforikus) viszonyban áll a tapasztalati valósággal, Rowlingé közvetlenül (mintegy metonimikusan) érintkezik vele. A kortárs világgal párhuzamosan működő varázsvilágnak megvannak a maga technológiái, amelyek lehetővé tesznek bizonyos cselekményfordulatokat, ugyanakkor ki vannak tiltva belőle korunk valódi közlekedési és hírközlési eszközei – amelyek jelenléte merőben más cselekményfordulatokat indukálna.

A futurisztikus világok és a varázsvilágok technológiai konzisztenciái között a különbség nemcsak stilisztikai szintű: valójában a háttérükben álló fikatív ontológia különbözik. A varázsvilág nem sugall olyasmit, hogy a valóságtapasztalattal inkonzisztens történésekre volna tudományos magyarázat, a „tudományos-fantasztikus” világ azonban konkrét, műszaki értelemben is létező technológiaként hivatkozik ezekre. A narratíva megszerkesztése szempontjából a mesék hétmérföldes csizmája, a *Harry Potter*-világ hoppanálása és a *Star Trek* teleportálása ugyanaz az eszköz: az erőfeszítés és időfaktor nélküli, azonnali helyváltoztatás eszköze. Ez a jelenlegi tudásunk szerint fizikai, biológiai, sőt filozófiai szempontból is abszurdum, de ezt a nagyon is indokolt hitetlenséget hajlandóak vagyunk felfüggeszteni bizonyos cselekményfordulatokért, amelyet ez a narratív eszköz lehetővé tesz. A klasszikus mesék olyan narratív egyezményt ajánlanak fel, amely szerint az elbeszélte univerzumra nem érvényesek

a tudomány szabályai, hiszen „ez csak mese”, ahol a műfajhoz tartozó narratív sémáknak sokkal fontosabb megfelelni, mint a logika vagy a fizika törvényeinek. A *Star Trek* világa azonban a saját, nyugati típusú és értékrendű, technikai civilizációnk kivetítése a jövőbe, tehát azt várja tőlünk, hogy fogadjuk el a jelenség fiktív technológiai magyarázatát, és háttérben ne csodát és metafizikát, hanem saját világunk még nem ismert működésmódjait képzeljük el. A teleportálás egy gép képessége, amely még nem létezik, és amely olykor majd el is tud romlani. A *Harry Potter* varázsvilága félúton áll a mese és a tudományfikció között: a hoppanáláshoz és egyéb mágikus helyváltoztatásokhoz eszközök, előkészületek, szakértelem, sőt bürokratikus engedélyek is szükségesek, és bizonyos kellemetlen következményekkel is számolni kell. A csodás működésmód körüli kontextus és feltételrendszer tehát összetettségében vetekszik a valósággal: végső soron a valóságról mintázza a maga konzisztenciáját. A mese műfaja nem bír el ilyen komplexitást: a hétmérföldes csizma olyan egyszerű eszköz, mint egy kalapács, amelyet bárki képes használni, mindenféle előkészület nélkül.

A konzisztencia egyensúlya tehát műfajonként eltérő szinten hozható létre, de az fontos, hogy a fiktív univerzum önmagával következetes maradjon. A *Star Wars* világa érdekes példát szolgáltat a technológiai inkonzisztenciára: az első trilógia a jó és rossz meseszerű, metafizikai harcáról és a titkos örökös megtalálásáról szól, ám a második trilógiában kiderül, hogy az Erő jelenléte műszerrel is mérhető, a midikloriánok önálló ágenciával rendelkező entitások, valamiféle szimbióták, de például egy emberi lény szűznemzésére is képesek. Tehát váratlanul tudományfikciós magyarázatot kapunk egy olyan kérdésre, amelyet nem is tettünk fel (legalábbis az első trilógia nemigen inspirált ilyesmire), és ráadásul ez a magyarázat aláássa azt a világképet, amely jó és rossz harcára építette a fő narratívát, hiszen a morális döntések alanyát, a szabad akaratot utasítja háttérbe. Ha a döntéseket a midikloriánok hozzák, sőt az örökös nemcsak kiválasztják, hanem egyenesen ők hozzák létre, akkor a morál mércéje értelmezhetetlenné válik. A *Harry Potter*ben másfajta elmozdulást látunk: a metafizikai világot felforgató és a hétköznapi világát is fenyegető gonoszról az derül ki, hogy végső forrása emberi gyengeség, amit a felszínen beteges önzésnek és hatalomváagnak látunk, de mélyebb rétegében a halállal való szembenézés képtelensége és az ezzel kapcsolatos kozmikus magány rejlik, orvosi értelemben pedig szociopátiás személyiségzavar. Ha a gonosznak nincs metafizikai megalapozottsága, akkor érthetetlenné válik, mivel vonzza magához a lojális követők sokaságát: a kiváltságok megőrzése és a megtorlástól való félelem elégtelennek látszik ehhez.

A technológiai konzisztencia megingásának eddigi példái arra utalnak, hogy maga a technológiai fikció is alapvetően a szórakoztató műfajok saját-

ja. Később arra is látunk majd példákat, hogy ezeket a narratívákat a szatirikus reflexió tarthatja meg egyfajta „middle brow” szinten. Ez a felvetés abból indul ki, hogy az elit- és a tömegművészet (vagy kedvesebb nevén szórakoztató kultúra) közötti megkülönböztetésnek ma is van relevanciája: ha szigorú leíró kategóriaként nem is, tendenciaként mindenképp. Bár az irodalomban a megkülönböztetés alapvetően olvasási stratégiákra irányul, nyilvánvalóan vannak olyan szövegek, amelyek egyik vagy másik stratégiát visszautasítják, és vannak olyanok, amelyek mindkettőt elviselik – talán ez utóbbival lehetne meghatározni a *middle brow* irodalom tartományát.

Az irodalom klasszikusai rendszerint olyan művek, amelyek képesek komplex és fáradságos olvasásmódot magukhoz vonni. Az elmondható történetek legalapvetőbb szabályai nem a poétikai konvencióban, még csak nem is az antropológiai adottságokban, hanem egyenesen a fizikai világ humán tapasztalatában gyökereznek, és ebből ered a konzisztenciára irányuló elvárás. Maga a tapasztalati világ nem inherensen konzisztens, de a róla alkotott történeteinkben, taxonómiáinkban és más megértési kísérleteinkben következetesen törekszünk bizonyos szabályok betartására: az idő egyirányú, az ok mindig megelőzi az okozatot, a tetteknek és döntéseknek következményei vannak, és ami megtörtént, azt nem lehet visszavonni, eltörölni. Bizonyos történések következményei visszafordíthatók, mások nem: a beteg meggyógyulhat, de a halott csak csodás indokkal (tehát a realitás kereteinek műfaji szinten is jelzett, nyilvánvaló elhagyásával) támadhat fel. Fogalmazhatunk úgy is, hogy egy egyébként realisztikus történetben egy halott feltámadása technológiai inkonzisztenciát jelez, hiszen a tapasztalati valóságban nincs forrasztófű vagy életvíz, így a vele izomorfnak állított fikatív világban sem lehet.

Egy fikatív történet képes megmutatni, hogy egy bizonyos viselkedésforma (például egy gaztett elkövetése) milyen következményekkel jár, és a morális példázatnak az ad súlyt, hogy a következményt valóban kikerülhetetlennek, determinisztikusnak mutatja: érzékletesen, kiélezetten, érzelmekkel feltöltött módon köti össze az okot az okozattal. Az indoeurópai nyelvek a történet tanulságát rendszerint a *morál* szó megfelelő helyi verziójával jelzik: a tanulság szükségszerűen morális. Ha a gaztett elkövetőjének módjában állna visszamenni az elkövetés előtti pillanatba, és megváltoztatni a történet menetét, akkor nem lehetne tanulságot levonni, ezért teljesen racionálisnak látszik az az általános gyakorlat, hogy a fikciós történetek túlnyomó többsége lineáris, egyirányú idővel dolgozik, az időkezelés tekintetében rendszerint még a fantasztikus irodalom is realista. Az idő lineáris, egyirányú természetének megkérdőjelezése egy fikciós narratívában talán a legnagyobb kihívás a konzisztencia követel-

ménye ellen: egyrészt azért, mert olyan technológiai magyarázatot igényel, amely ellentmond a tudományos konszenzusnak és a mindennapos tapasztalatnak, másrészt mert logikai és ezen keresztül morális paradoxonokhoz vezet. Kérdéses tehát, hogy lehetséges-e egyáltalán olyan magas irodalmi (vagy más narratív magasművészeti) alkotás, amely manipulálja az idő természetét.

A megtörtént események visszafordíthatatlan volta már az antik mitológiában is alapprobléma, egyfajta narrációs technológiai szabály. Héra és Zeusz (Jupiter és Juno) vitájában a halandó Teiresziász (Tiresias) a férj javára ítélt, mire a feleség megvakítja. Ezt még Zeusz sem képes meg nem történné tenni, „mert isten az isten tettét nem ronthatja” (Ovidius 1982, 80), csak ahhoz van hatalma, hogy kárpótlásul jóstehetséggel és többszörös élettartammal ajándékozza meg hívét. Az emberek véges időre épülő világa csak kivételes esetekben folyamodhat olyan jogokért, amelyek az időn kívül élő istenek kiváltságai. Orfeusznak az isteni füleket is gyönyörködtető művészetével kis híján sikerül visszahozni az életbe Euridikét, de végül ő is kudarcot vall. A határt a másik irányból is csak szörnyű áldozatok révén lehet átlépni: Médeia lemond istennői kiváltságairól, hogy halandó feleségként és anyaként élhessen Jászón mellett, de amikor a férfi elhagyja, nemcsak az új arát öli meg, hanem Jászónnal közös két fiukat is. Ezt értelmezhetjük pusztá bosszúként, de Euripidész azt sejteti, hogy többről van szó: az istennői létmód és vele a szüzesség szimbolikus helyreállításáról: „Itt vagyok, / de egy ujjal sem érhetsz hozzám. Most beszélj. / Ezt a szekeret apám apja, Héliosz / adta, védelmül ostromló kezed elől” (Euripidész 2019, 81). Ilyen rettenetes árat fizet, hogy visszaforgassa az időt, visszabontsa a kauzális sort, és visszatérhessen az elhálás előtti állapotba.

Maga az időutazásról szóló narratíva is meglehetősen régi ötlet, sokkal régebbi, mint a kérdés technológiai típusú megfogalmazása. Szélesebb értelemben véve már a húsz évet átalvó Rip van Winkle is időutazó: kikapcsolódik az időből, majd visszakapcsolódik bele. Az üldöztetést egy barlangban átalvó hét keresztény ifjú („efezusi ifjak”) története a nyolcadik századig vezethető vissza, a történet iszlám verziója pedig a Koránba is bekerült. Hibernáció útján azonban csak előre lehet utazni az időben, a visszautazáshoz valamilyen külső eszköz kell, és a felvetődő problémák is többrétűek. Az eszköz nem feltétlenül technológiai jellegű: Lucifer például közelebbről meg nem határozott metafizikai képessége révén utaztatja Ádámot időben és térben; ezt a képességet akár egy hallucinatív drog vagy hipnózis alkalmazásaként, tehát a valós léttapasztalaton kívüli, mentális élményként is racionalizálhatjuk.

A témát a 19. században minden bizonnyal a közlekedés és a hírközlés technológiai alapú felgyorsulása hozta előtérbe. Arany balladájában, a *Mátyás*

anyjában az információ eljuttatásának sebessége a döntő kérdés. A történet alapja Bonfini egy megjegyzése, amely szerint Szilágyi Erzsébet talált egy futárt, aki hat óra alatt tette meg a Prágába vezető utat, és ugyanannyi idő alatt vissza is ért, de alighanem az ördöggel cimborált (Bonfini 2019, 789). Arany azonban már olvashatott a táviróról, amely ekkoriban megállíthatatlanul terjedt, elsősorban Amerikában. A mai Szilágyi Erzsébet pedig alighanem Messengeren vagy Viberen küldené el a biztató üzenetet – vagyis nem lehetne róla balladát írni. Ez a példa jól ragadja meg, hogy a technológiai lehetőségek hogyan befolyásolhatják az adott korban elmondható és releváns történetek körét. A *Harry Potter* könyvek világából például, mint láttuk, következetesen ki kellett tiltani a mobiltelefont, hiszen a jelenléte a konfliktusok és fordulatok egy jelentős részét értelmetlenné tette volna. Ugyanakkor az egész sorozat logikai konzisztenciáját aláássa a harmadik kötetben döntő szerepet játszó, de máshol szóba sem kerülő eszköz, az *időnyerő* (time turner), amelynek segítségével akár Voldemort egykori fogantatását is meg lehetne akadályozni – ez esetben persze nem volna miről regényciklust írni.

A mesterségesen létrehozott technológiai konzisztencia legnagyobb hatású verziója napjainkban a steampunk esztétika, amely Verne világával áll kapcsolatban, és egyes megnyilvánulásait olykor retro-futuristának vagy neo-viktóriánusnak is nevezik. Ez a szubkultúraként indult ízlésvilág a mainstream szórakoztatásba is utat talált: lásd például a Robert Downey Jr. főszereplésével készült *Sherlock Holmes* filmek esztétikáját. A steampunk úgy teremti meg a nemes, természetközeli felületekre (bronz, fa, bőr, üveg), kézműves gondosságra és átlátható, elegáns mechanizmusokra (például gőzgép, óramű) alapozó konzisztenciáját, hogy távol tartja magától a személytelen tömeggyártásra és a tiszta, high-tech funkcionalitásra utaló anyagokat és eljárásokat, de abban a pillanatban menthetetlenül giccsessé válik, amikor maga a jelenkori funkció sérti meg ezt a konzisztenciát (például steampunk telefonok, számítógép-billentyűzet stb.).

Az időutazás kérdésének technológiai jellegű megfogalmazására is Verne korában, a 19. század végén, H. G. Wells *Az időgép* című 1895-ös regényében került sor először – a felvetés időszerűségét azon is lemérhetjük, hogy a magyar fordítás néhány éven belül megjelent (Wells 1900). Az időgép mint fikatív találmány, mint egy koncepció tárgyasulása rövidesen azt a kérdést is felveti, hogy lehet-e visszafelé utazni az időben, megváltoztatva a jelenünkhöz vezető kauzális sort, így megváltoztatva magát a jelent. A narráció fenntarthatóságát talán a technológiai inkonzisztencia egyetlen formája sem teszi ki olyan veszélynek, mint a visszafelé tett időutazás. Az általa létrehozott ontológiai

bizonytalanság következtében magának a narrációnak a technológiája válik inkonzisztenssé: nem lehet komoly történeteket mondani, ha bármi visszaesí-nálható. Ezért fájdalmasan gyenge narratív fogás Harry Potter univerzumában az időnyerő. Ha Médeia időutazással is orvosolhatná az életét feldúló konfliktust, akkor eleve nem keletkezne tragédia.

A visszafelé tett időutazás következményei talán a három évtizeden (hat nagyfilmen, több sorozaton és képregényen) keresztül újrahasznosított, befejezhetetlen *Terminátor* sorozatban látszanak a legvilágosabban. Érthetetlen, hogy a szereplők miért hozzák meg sorra heroikus áldozataikat, miközben (a nézővel együtt) jól tudják, hogy ezek hatását a jövőből indított gonosz manipuláció újra és újra eltörölheti. Ha „nincs végzet”, akkor bátorság és önfeláldozás sincs. A kalandok valamiféle oksági vákuumban követik egymást, a múlt újra és újra átíródik. Az időmanipulációt használó narratívák többsége éppen azért hajlik a komédia és a szatíra felé, mert a tragédiának feltétele a visszafordíthatatlanság.

Az egymást keresztező technológiai paradigmákban jelentős komikus potenciál rejlik, még akkor is, ha az anakronizmus nem része a képletnek. Jó példa erre az első Indiana Jones film híres jelenete, amikor a tömeges ökölharcból győztesen kiemelkedő hősünket váratlan kihívás fenyegeti egy jatagános óriás személyében. A néző egy pillanatra megrémül, hiszen az ellenfél egyoldalúan feljebb lépett egy technológiai lépcsővel; Indy azonban nem jön zavarba, hanem a maga részéről rögtön kettőt lép, és pisztolylövessel teríti le a támadót. Az anakronizmust is bevonó történetek befogadásakor nagy kedvvel nevetünk olyan szereplők esetlenségein, akik nem rendelkeznek a számunkra kézenfekvő kompetenciákkal, vagy más felállásban magunkon és kortársainkon, akik nem rendelkeznek az ő morális integritásukkal. Az archetipikus példa alighanem Mark Twain regénye, az *Egy jenki Artúr király udvarában*, de hatását tekintve itt említhető az *Új Zrínyiász* is – az ötletre sok tucat szórakoztató film épül. Az időutazás paradoxitása létrehozta a saját toposzait is. Steven Spielberg *Vissza a jövőbe* trilógiája többet is összegyűjt ezek közül, ilyen például a jövőből megszerzett információval való visszaélés, vagy az időutazó létezéséhez vezető oksági sor megingása (fogantatásának elmaradása mint fenyegető veszély). Hasonló témákat tárgyal némileg komorabban, de továbbra is szatirikus éllel Terry Gilliam *12 majom* című filmje. Ezek a fordulatok azonban jóval korábban is felbukkantak már olyan, az első vonalnál némileg kevésbé ismert szerzők munkásságában, mint például Alfred Bester (Bester 1971) vagy Ilja Varsavszkij (Varsavszkij 1976). Az időutazás-alapú tragikus narratíva talán legfontosabb példája Ray Bradbury *Mennydörgő robaj* című klasszikus novellája, amelynek végkicsengése éppen az, hogy az elrontott múlt megjavíthatatlan. (A belőle

készült 2005-ös film sajnos mégis meg akarja javítani, az eredmény hat százalék a Rotten Tomatoeson.)

Szatirikus szerzők olykor rendkívüli hatású eszközt faraghatnak az idővel kapcsolatos technológiai inkonzisztenciából. Ennek viszonylag egyszerű képlete a távoli, fiktív múltba vagy jövőbe áthelyezett, de valójában a jelen viszonyait kifigurázó komédia, mint a *Flintstone család* vagy a *Futurama*, ahol az időbeli kimozdítás teremti meg a satirikus perspektívát. Ezek lényegében Swift ötletére alkotott változatok, saját világunk ellentmondásait mutatják meg parabolikus-parodisztikus formában egy fiktív világban, ahol maga a technológiai inkonzisztencia járulékos bohózati humorforrásként is szolgál. A fantasztikus szatíra olyan alakjai, mint Douglas Adams vagy Kurt Vonnegut ennél jóval tovább mennek az emberi létproblémák valóban elmélyült, egzisztencialista ihletettségű kibontásában. Az időutazás lehetősége náluk satirikus távlatot teremt: Adams és Vonnegut szinte egybehangzó módon tematizálja a *maga idejében* bekövetkező világvégét, amelyet megakadályozni nem lehet, de meg lehet szemlélni mint valamiféle nevezetességet, egy „helyet” az időben (*A Titán szirénjei, Vendéglő a világ végén*). A szemlélő perspektívája mozgatható, de a kauzális sor nem változtatható meg. Ez a logika eleve kizárja az arisztotelészi értelemben vett félelem és részvét, tehát a tragédiai katharzisz érvényesülését: a tragédia nem emberi választások miatt következik be, és nem is végleges, hiszen az idő nem egyirányú és vonalszerű, hanem bejárható tartomány. Hogy a világirodalom kánonműveleteiben ezek a szerzők nemigen tudnak a *middle brow* kategória fölé emelkedni, az nem a képességeikből vagy a műveik poétikai kidolgozottságából következik, hanem a kanonizáció erős beidegződéseiből – ez azonban már egy másik gondolatmenet, egy másik tanulmány kiindulópontja lehetne.

### *Irodalom*

- Bester, Alfred. 1971. A nyikorgó idegen. Ford. Vámosi Pál. In *A nyikorgó idegen*, szerk. Rónaszegi Miklós. 5–16. Budapest: Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó.
- Bonfini, Antonio. 2019. *A magyar történelem tizedei*. Ford. Kulcsár Péter. Budapest: Osiris Kiadó – Balassi Kiadó.
- Coleridge, Samuel Taylor. 2014. *Biographia Litteraria*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Euripidész. 2019. Médeia. Ford. Karsai György és Térey János. *Jelenkor* 58 (1): 45–84.
- Ovidius, Publius Naso. 1982. *Átváltozások*. Ford. Devecseri Gábor. Budapest: Európa Könyvkiadó.
- Tóth Béla. 1968. A tudományos fantasztikus ifjúsági irodalom Magyarországon. *Pedagógia* 68 (1): 88–94.

Varsavszkij, Ilja. 1976. A hisztérézishurok. Ford. Wessely László. In *Molekuláris kávéház*, szerk. Kuczka Péter. 5–59. Budapest: Kozmosz Könyvek.

Wells, H. G. 1900. *Az időgép*. Ford. Mikes Lajos. Budapest: Lampel Róbert.

## WAR OF WORLDS: SCIENCE FICTION AND THE RULES OF NARRATION

In the fictional universes created by narrative works of art, technological consistency is a primary issue. This constitutes the set of rules which determine the tools that can be used in a given world to move around, transmit news, defeat opponents, or even maintain one's life functions. These rules may vary widely between genres that do not rely on empirically based representations of reality (e.g. fairy tales, fantasy, science fiction), nevertheless, consistency is a standard expectation. The technologies used (real or fictional) also largely determine the possible plot twists. The technological fiction that poses the greatest threat in terms of logical inconsistency is the possibility of time travel: this licence suspends the general rule of irreversibility of decisions taken, and thus the tragic potential of the narrative - albeit, it may open up great possibilities for satire.

*Keywords:* technological consistency, suspension of disbelief, time travel, science fiction, canonisation

## BORBA SVETOVA: NAUČNA FIKCIJA I PRAVILA PRIPOVEDANJA

U fiktivnim univerzumima stvorenim pomoću narativnih dela prvorazredno pitanje predstavlja tehnološka konzistencija: onaj sistem pravila koji određuje koja se sredstva mogu primeniti u datom svetu na primer za promenu mesta, širenje vesti, pobedu protivnika ili pak održavanje životnih funkcija. Ova pravila među žanrovima koji se udaljavaju od realističkog prikaza stvarnosti (bajke, fantastika, sci-fi) mogu biti vrlo različita, ali se doslednost uvek može očekivati. Upotrebljavane (stvarne ili fiktivne) tehnologije umnogome određuju i moguće zaplete radnje. Iz perspektive logičke inkonzistencije najveću opasnost stvara tehnološka fikcija koja omogućava putovanje kroz vreme: ova mogućnost opoziva opšta pravila opovrgavanja donetih odluka, odnosno potencijal tragičnosti naracije – ali ujedno pruža sjajne mogućnosti za satiru.

*Gljučne reči:* tehnološka konzistencija, opoziv neuverljivosti, putovanje kroz vreme, naučna fikcija, kanonizacija