

GALUSKA LÁSZLÓ PÁL

## BÁB-MESE-BÁB: A MESÉK ÉS A BÁBJÁTÉK

### Absztrakt

Írásomban a mesék átadásának megváltozott kereteit értelmezem, illetve foglalom össze az orális korszaktól a képkorszakig. A befogadás sebessége, módja és minősége új adaptációs formákat generál. A képszerű kifejezésmódok elterjedése és a tempó felgyorsulása megkívánja a mesei szövegek drámai és filmes megközelítéseit. Hogyan követte a mese-előadás a megváltozott igényeket? Milyen lehetőségek állnak a meseadaptációk előtt korunkban? Az egyik lehetséges válasz: a verbalitás, a zeneiség és a vizualitás kifejezésmódjait ötvöző bábjáték.

**Kulcsszavak:** mese, mítosz, meseadaptáció, dráma, báb

### 1. Mi a mítosz?

A kérdést természetesen nem könnyű megválaszolni, de okfejtésünket – kiindulópontként – mégis ezzel kell elkezdenünk, hisz ez a történettípus minden elbeszélésforma őse és forrása. Nem lehet eléggé hangsúlyozni, hogy az emberi kultúra nagy építkezésének mennyire fontos mozzanata volt a mítoszok megjelenése. Maguk a mítoszok totemisztikus eredetűek (*Lévi-Strauss*, 1991), színre lépésük akkorra tehető, amikor az emberiség elkezd a dolgok eredetéről gondolkodni, s ezekre válaszképpen *világmagyarázatot* generál. A mitikus világmagyarázat azonban nem igazán hasonlítható a későbbi hasonló céllal létrejött filozófiai és természettudományos okfejtésekhez. Ennek illusztrálására a sokféle mítoszmeghatározás közül most a Kapitány házaspárét idézzük fel: „A mítosz az adott valóság világtól különböző, abból kiemelő Másik Világot (másvilágot) teremt, de oly módon, hogy azt az adott valóság világára hatónak feltételezi. (...) Az egyén és a közösség, az élet és halál, a mindennapok és az örökkévalóság között a mítoszokban egyszerre van egység és konfliktus; és a mítoszok éppen erről 'szólnak', éppen ezt a feszültséget jelenítik meg.” (*Kapitány és Kapitány*, 2013)

Az a kíváncsiság és megismerési vágy, amely az emberben a művészi kifejezés iránti elvárásokkal párosul, eredményezte, hogy az ember egyik legelemibb kulturális igénye a mítoszok létrehozása és befogadása lett. Ezeknek gyakran tárgyalt tulajdonságuk (különösen a freudi-jungianus mítosztértelezésben), hogy manifesztálják és kezelik az ember legmarkánsabb vágyait és szorongásait, azokat, amelyek az egzisztenciális problémákkal, a szexussal és a halállal kapcsolatban foglalkoztatják. A mítoszok további sajátossága, hogy általános erkölcsi-fizikai világrend rögzítésére törekcsenek, amelynek szabályszerűségei egy bizonyos diskurzus keretei között aránylag hatékonyan megfogalmazhatók. Identitásképzés valósul meg bennük, mert befogadjuk könnyedén azonosulhat valamely szereplőjükkel (még azzal együtt is, hogy a mítoszshősök gyakran emberfeletti léptékűek) (*Bettelheim*, 1988). Az egész emberiség kultúrájának alapjait foglalják magukba, ahogy ezt Jung vagy Lévi-Strauss is kifejti, előbbi arche-típus-, utóbbi nyelvmeleletében (*Jung*, 1993 és *Lévi-Strauss*, 1971). Végül a legfontosabb specifikációjuk, hogy a mítoszok értelmezik az ember szerepét a világegyetemben. Vitathatatlanul ez a kérdés foglalkoztatja leginkább fajunkat, és több teoretikus véleménye szerint is éppen ez a funkció hiányzik leginkább modern világmagyarázatainkból (*Eliade*, 2009).<sup>1</sup>

A mítoszoknak alapszinten könnyen áttekinthető és kitölthető világképe van, amely a jól ismert háromszintű univerzumban ölt testet: menny-evilág-pokol (alvilág). Ez a három színterűség az egyik jellegzetes elemük, amely meghatározza a későbbi kozmogóniákat és az összes fantasztikus-transzcendens történet világlátását.

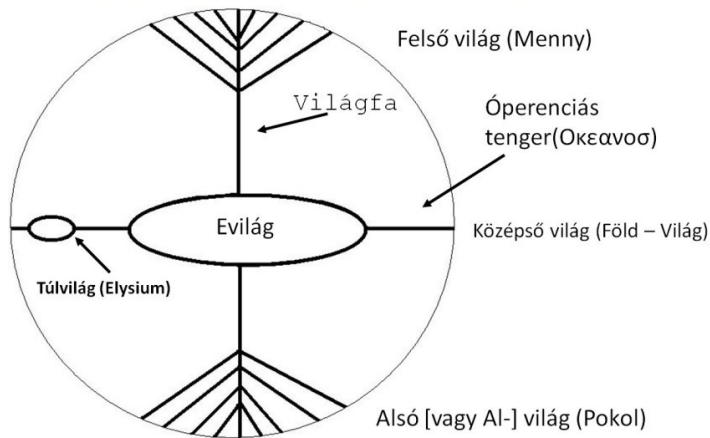
## 2. Mítosz és vizualitás

Mint már említettem, a mítoszok könnyen leképezhető és felfogható világképben-világtérben gondolkodnak, ami – az előzőekből következően – alapszinten könnyen vizualizálható, akár a leíró szöveg, akár az imaginális ábrázolás szintjén. Természetesen az ilyesfajta reflexióból is többféle létezik, én azonban a továbbiakban az európai kultúrában egyik legmarkánsabban jelenlévő, a világfamotívumot is magába foglaló mitikus világkép mentén folytatom gondolatmenetemet, hiszen a mítoszok nyomán kialakuló mesékben is leginkább ennek nyomaira bukkanhatunk. Az említett koncepció a következő sematikus ábrán szemléltethető:

---

<sup>1</sup> A kérdéssel kapcsolatban már tettem megállapításokat korábbi tanulmányomban: *Galuska*, 2013, 59–76.

## A HÁROMSZINTŰ MITIKUS VILÁGKÉP



1. ábra: A háromszintű mitikus világkép a világfával



2. kép: Bosch: A világ teremtése

Forrás: <https://www.khanacademy.org/humanities/renaissance-reformation/northern-hieronymus-bosch/a/bosch-the-garden-of-earthly-delights> (letöltve: 2019. 05. 14.)

Eszerint a nagyjából gömb alakú világtér közepén, egy végtelen világóceánban („Óperenciás tenger”) horgonyoz a lapos, korong alakú Föld (a Világ), amelynek szintén a közepén áll a félgömbformán fölének boruló égboltozatot ágaival megtartó Világfa.

A Világfa koronájában kap helyet a Földtől elkülönült Felső Világ, a Menny. A világóceán tükre alatt, a fa gyökereinél terjeszkedik a negatív kozmoszként visszatükröződő Alvilág vagy Pokol. Végül pedig, nyugat felé, az Óperenciás tenger határán még egy másik földrész is lebeg, amit egyszerűen Túlvilágnak is nevezhetünk, a görög-római kultúrában ezt azonosították Elysium szigetével, Petőfi *János vitéz*ében pedig nem más, mint Tündérország. Ez a markáns világkép természetesen gyakran megjelent a mítoszokban. De nemcsak ott, hanem a mítoszokkal nagyjából párhuzamosan kialakuló, azokat képi síkon, érzékletesen ábrázolni akaró képzőművészeti ábrázolásokban is. Hogy a párhuzamosság mennyire jelenvaló, és a vizualitás milyen erőteljes, azt a következő néhány példával demonstráljuk.

Az alábbi képen Hieronymus Bosch *A gyönyörök kertje* (1480–1505) című triptichonjának összecukott, két külső táblája látható.



3. kép: Bosch: A gyönyörök kertje  
(Forrás: i. h.)

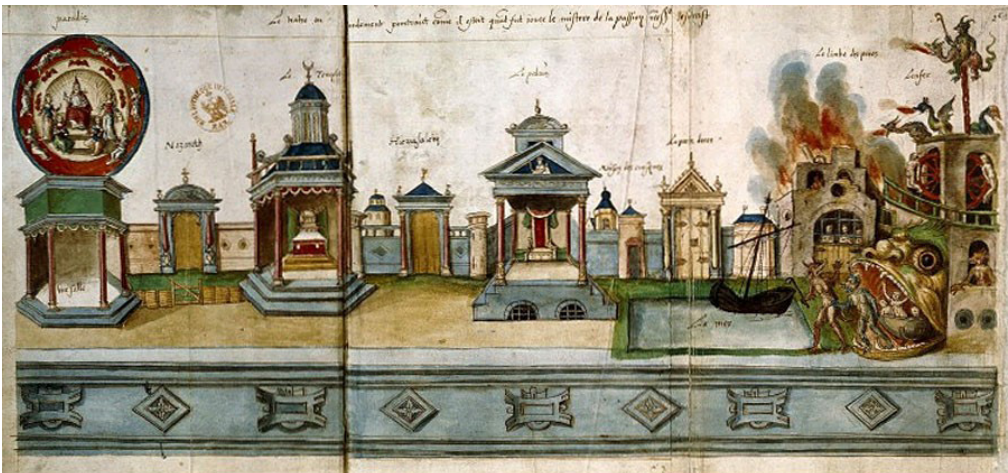
Maga a triptichon a teremtett világ szimbolikus ábrázolása, azonban e késő középkori festményegyüttesen megdöbbentő módon megőrződött az archaikus, kereszténység előtti mitikus világfelfogás sémarendszere. A képmező közepén – mintegy isteni nézőpontból, a teremtett világon kívüli szemlélőként – a világóceánban úszó, korong alakú Földet láthatjuk, amely fölül a félgömb alakú égboltozat borul. Hogy milyen az univerzum felépítése az emberi létezés aspektusából, arról már a táblák belső



szimbolikus-ikonografikus struktúrája mesél, amelyeken az eredetileg vertikálisan elképzelt világszinteket horizontális nézőpontból szemrevételezzük. A bal táblán a Felső Világ, a Menny (mint Paradicsom), a középső táblán a Világ (mint maga a Gyönyörök Kertje) s a jobb táblán az Alvilág (mint Pokol) jelenik meg.

De vajon miért „borult” oldalára a világ három szintje? – kérdezhetnénk. A válasz egyszerű: Bosch ugyanis a festmény megalkotásakor már egy másik konvenciórendszer, az újra kibontakozni kezdő dramatikus játék egykorú logikája szerint gondolkozott. Az alkotó a lehető legszemléletesebben igyekezett kifejezni magát, s ehhez olyan vizuális kódrendszert hívott segítségül, amely a korabeli néző számára jól ismert, egyértelmű lehetett: a késő középkori, ún. „processziós színpadok” elrendezését. Ezt a színpadtípust kifejezetten a mítoszok dramatikus megjelenítéséhez alkalmazott misztériumdrámák díszletezéséhez használták.

A következő ábrán egy processziós színpad tervét szemlélhetjük.



4. ábra: Processziós színpad terve

Forrás: <http://www.luminarium.org/medlit/medievaldrama.htm> (letöltve: 2020. 01. 14)

A színtér ugyanúgy horizontálisan jeleníti meg a világszinteket, mint Bosch festménye: a bal oldalon (isteni nézőpontból jobb felé) helyezkedik el a Menny, középen az Evilág s a jobb oldalon (megint csak isteni nézőpontból az utolsó ítélet bal kézre eső irányában) a Pokol.

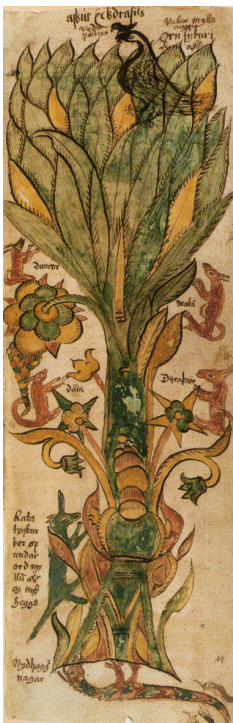
Ez mind rendben van, de hol marad a Világfa? – kérdezhetnénk. E világfönntartó elem késő középkori ábrázolataira is találunk eseti előfordulásokat. Példánknak egy közel Bosch-kortársú flamand kódex egyik miniatúrája kínálkozik.



5. ábra: Az emberi élet fája

Szent Ágoston: Isten városáról (De Civitate Dei – francia nyelvű kézirat, 1450. Strasbourg, Bibliothèque nationale et universitaire, ms. 523, fol. 54r)

Forrás: [http://bvmm.irht.cnrs.fr/consult/consult.php?mode=ecran&panier=false&reproductionId=640&VUE\\_ID=282514&carouselThere=false&nbVignettes=4x3&page=5&angle=0&zoom=petit&tailleReelle](http://bvmm.irht.cnrs.fr/consult/consult.php?mode=ecran&panier=false&reproductionId=640&VUE_ID=282514&carouselThere=false&nbVignettes=4x3&page=5&angle=0&zoom=petit&tailleReelle) (letöltve: 2017. 05. 14.)



A szintén kifejezetten keresztény morális szimbolikájú miniatúrán megint csak nagyon ősi, archaikus elemeket láthatunk. A pogány-germán Yggdrasil-ábrázolásokról ismert *Níðhöggr* (a Világfa tövét szaggató sárkánykígyó) ezúttal párban, mint az ember mennybe jutását megakadályozó bűnök jelképe bukkan föl.

6. ábra: Yggdrasil, a Világfa (XVII. századi izlandi kéziratból) AM 738 4to más néven: Edda oblongata 1680. Árni Magnússon Intézet, Reykjavik, Izland.

Forrás: [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/AM\\_738\\_4to\\_Yggdrasill.png](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/02/AM_738_4to_Yggdrasill.png) (letöltve: 2019. 08. 14.)

A mítoszok vizualizálására természetesen még számtalan példa kínálkozna. Ez a rövid összeállítás is jól szemlélteti azonban, milyen határozott és könnyen visszakövethető nyomokat hagytak a mítoszok a későbbi korok művészetében. Hatásuk erőteljesen érzékelhető a nyomukban kibontakozni kezdő meseirodalomban, különösen a tündérmesékben. Ezek kialakulásáról, sajátosságairól ejtek szót a következőkben.

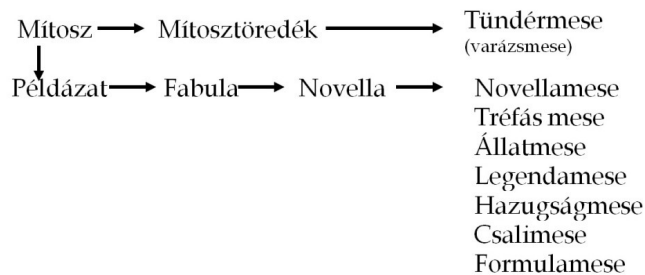
### 3. Mítoszokból mese

Hogy a mesék mikor, hol és milyen módon alakultak ki, arra számos elmélet létezik. Azonban mindezen elméleteket nagyjából két jól elkülönülő csoportba tudjuk sorolni. Az egyik elméletrendszer szerint a mesék mind egy forrásból, a mítoszokból táplálkoznak, azokból erednek, és azok elemeiből jöttek létre. Ezt *monogenezis-elméletnek* nevezhetnénk. A másik elmélet szerint a mesék hasonló vonásai abból származnak, hogy mindegyikük forrása az indiai szubkontinens, ahonnan vándorlás útján jutottak el a világ számos pontjára, így Európába is. Ezt *vándorlás-elméletnek* keresztelhetjük.

#### 3.1. A monogenezis-elmélet

A teóriát, amely szerint minden mese a mítoszokból származik, többen is megfogalmazták. Jelen tanulmányomban Geoffrey Stephen Kirk gondolataira hivatkozom (Kirk, 1993). A monogenezis-elmélet lényege, hogy a mítoszok – miután a szakrális tartalom (a bennük való hit és a hozzájuk kötődő közösségi helyeslés) valamiért meggyengül – előbb töredékessé válnak, azután a népi kultúra a mítosztöredékekből, a mesei szerkezet – mint egyfajta váz – fölhasználásával tündérmeséket alkot (Honti, 1975). A novellamese és a többi mesei alműfaj kialakulása már több kitérőn keresztül történik.

#### A MESETÍPUSOK (MONOGENÉZIS-ELMÉLET)



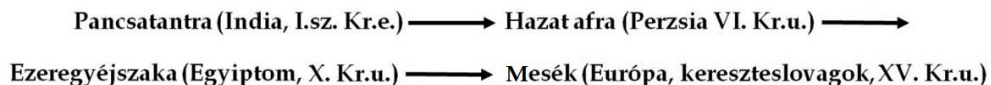
7. ábra: A mesei alműfajok a monogenezis-elmélet rendszerében

A mítoszokhoz kezdetben parabolisztikus történetek csatlakoznak. (Ezek lehetnek a mítosz részei is, lásd pl. az evangéliumokban Krisztus példázatait.) Ezek a mítosz valamely elvontabb igazságát magyarázzák, értelmezik. Amikor a mítosztörténet töredékessé válik, a példázatok belső, illusztratív szándékú története mintegy „kiszabadul”, s a benne rejlő szakrális jellegű tanítás általánosabb erkölcsi-etikai *tanulássá* alakul. Létrejön a tanulságos mesék (fabulák) csoportja. Majd az idők folyamán a fabula tanító szándéka is háttérbe szorul: megerősödik a szórakoztató jelleg, megszületik a novella, illetve a novellamese, s ebből kisarjadnak a további mesetípusok, alműfajok.

### 3.2. A vándorlás-elmélet

A vándorlás-elmélet egyik legkorábban fellelhető forrása *Theodor Benfey* 1859-es *Pancsatantra*-fordításának előszava (*Benfey*, 1859).<sup>2</sup> A teória lényege nagyon egyszerűen úgy foglalható össze, hogy az európai kultúrában ismert mesetípusok Indiából származnak, és vándorlás útján jutottak el az euro-atlanti kultúrkörbe. A vándorlás folyamata a 8. ábrán követhető.

## Mesetípusok (Vándorlás-elmélet)



8. ábra: Az indiai mesék útja Európába

Természetesen léteznek más meseelméletek is. Egyes vélemények szerint meseszerű történetek már a mítoszokkal egy időben is kialakulhattak. *Honti* (1975) például mítoszokkal nagyjából egykorú „ösmesékről” beszél. Más kutatók szerint mese és mítosz közt nincs is lényegi különbség (*Malinowski*, 1972).<sup>3</sup> Azonban akár a mítoszokkal egy időben, akár azok nyomán alakultak is ki a mesék, az kétségtelen, hogy mitikus elemeket foglalnak magukba (*Láng*, 1979). Valószínűleg ez a fennmaradásuk egyik oka.

---

<sup>2</sup> Említi (többek között) Ashliman, D. L. <http://www.pitt.edu/~dash/panchatantra.html> (letöltve: 2020. 10. 01.).

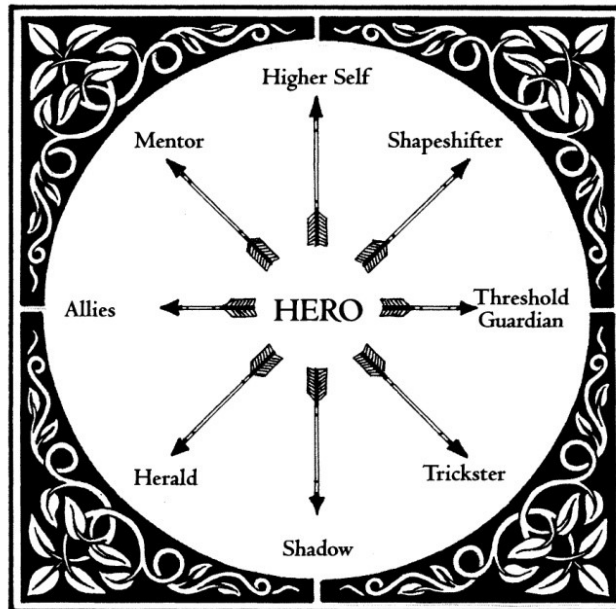
<sup>3</sup> Malinowski véleménye szerint a mítoszok és a mesék közt nincs lényegi különbség, a meséket három csoportra oszthatjuk: 1. népmesék, 2. mondák, 3. „szent történetek” (tulajdonképpen mítoszok).



#### 4. A mesék karaktertípológiai és struktúrája

Amikor a meséket és a mítoszokat összehasonlítjuk egymással, akkor számtalan modell kínálkozik az összevetésre. Két markáns tipológiai rendszer elemeit hívom segítségül. Az egyik a freudi-jungliánus alapú Henderson-féle karaktertípológia, a másik a Campbell–Vogler-féle (Campbell, 2010; Vogler 2007).<sup>4</sup> Utóbbi kitűnően alkalmas a mese és a mítoszok nyomán megszületett fantasy és a modern hőstörténetek (pl. képregények, szuperfilmek) szereplőinek vizsgálatára, osztályozására is, és egyben azt is bizonyítja, hogy a mesei univerzum nemcsak világképe, hanem karakterei és cselekményszerkezete szempontjából is könnyedén vizualizálható (Vogler, 2007).<sup>5</sup>

##### THE ARCHETYPES AS EMANATIONS OF THE HERO



9. ábra: Az archetípusok mint a hős emanációi  
(Forrás: Vogler, 2007, 25. o.)

<sup>4</sup> Campbellnél a karakterológia a fejezetekben folyamatosan kerül kifejtésre, a 47. oldalon felvázolt és a későbbiekben részletesen is kibontott cselekménystruktúra mentén. Vogler Campbell rendszerét értelmezte és gondolta tovább.

<sup>5</sup> Voglert azzal is megvádolták a *The Writer's Journey* megírásakor, hogy a „lusta, írásképtelen stúdióvezetők” lelkesedtek leginkább a művéért.

Mindkét főntebb említett rendszer az eurázsiai és az amerikai őslakos mitológiák közös nevezőjét iparkodott megragadni, ezért meglehetősen rugalmasak, és egyetemleges értelmezésekre is alkalmasnak bizonyultak. Továbbá mindkettő nagy hatást gyakorolt a késő XX. és a XXI. század mitológiai kutatásaira, de a dolgozatomban később tárgyalt mesterséges mitológiák létrehozására is. Ez különösen a Campbell-féle tipológia és cselekménystruktúra esetében igaz. Többen is említik,<sup>6</sup> hogy George Lucas bölcsész-hallgató korában nagy lelkesedéssel olvasta Campbell írásait (ebből írta szakdolgozatát is), és annak elemeit – Vogler adaptációjának aggályos figyelembevételével – beledolgozta a *Star Wars*-sorozat univerzumába. Nem különben jártak el a Wachowski fivérek a *Mátrix* című, a *Star Wars*hoz hasonlóan kultikussá vált trilógia cselekményépítésein; a *Star Trek* alkotógárdája, és hosszan folytathatnánk még a sort.

#### 4.1. A Henderson-féle karaktertípológia

Joseph L. Henderson az általa fölvázolt karaktertípológia elemeit Paul Radin 1948-as *A Winnebago hősi mondakör* című tanulmányából emeli ki és szintetizálja. Eszerint négy alapvető hőstípus különíthető el a mítoszokban (és a mesékben). Ezek a típusok a freud-jungianus mentális egyedfejlődés szintjeit tükrözik: a tisztára ösztönöstől az etikain keresztül egészen a racionális szintig. A Henderson által elkülönített négy karakter a következő: 1. Trickster (Tréfacsináló); 2. Hare (Nyúl); 3. Red Horn (Vörös szarv); 4. Twins (Ikrek).

##### 1. Trickster (Tréfacsináló)

Ez a legősibb hőstípus, egyben a legösztönösebb és legamorálisabb (leginfantilisabb). Gyakran tűnik fel állatalakban. Fizikai vágyai uralják, kiszámíthatatlan, néha értelmetlenül kegyetlen, ravasz. Például Reinhard, a róka,<sup>7</sup> illetve a tréfás (állat- és emberszereplős) mesék főhősei őrzik alakját az európai folklórban.

##### 2. Hare (Nyúl)

Maga az elnevezés egy algonquin vagy menomenie mítoszból ered. Manabus (vagy Nanabosho) egy ún. *manido* vagy *monido* (teremtő szellem), aki nyúl alakban született, később antropomorf figurává változott (Ortutay, 1969). Kezdetben magatartása tréfacsinálószerű, később szocializált lényé, sőt kultúrhérosszá (az emberi kultúra őrévé, újjáépítőjévé) formálódik.<sup>8</sup> Az indiánoknál a nyúl mellett még megjelenik a prérifarkas

---

6 Lásd pl. Rhoades Shirrel (a Marvel képregénykiadó-vállalat alelnöke) *Comic Books* c. könyvében. (2008, 110. o.)

7 Kalandjairól Benedek Elek magyarításában olvashatunk (*Goethe-Benedek*, 1925).

8 Henderson (1997) „átalakítóként” nevezi meg.

(coyote) alakjában is. (A magyar népmesekincsben talán leginkább Fehérlófia testesíti meg.) Gyakran demiurgosz (emberteremtő) és tűzhozó.

### 3. *Red Horn (Vörös szarv)*

Neve szintén algonquin mítoszból ered. Ezek egyik hőse, egy Gyöngytoll (Csakekenapok) nevű manido vörösre festett varkocsában hordja az erejét. Több (leggyakrabban tíz vagy három) fiútestvér legifjabbika. Testvéreivel rivalizál, esetleg testvérei közül csak ő marad életben. Ellentmondásos alak. Inkább brutális, emberfeletti ereje mutatkozik, de ha kell, ravasz is. Gyakorta sebezhetetlen, vagy egyetlen ponton sebezhető. Viselkedése a morális-immorális között ingadozik. Talán ő a legemberibb (bár gyakorta hérosz, azaz isteni, félisteni eredetű), és tragédiája abból ered, hogy indulatai, ösztönei elragadják a morál vagy a ráció ellenében. (Gyöngytoll például megöli saját anyját.) A különböző mitológikus orientációjú történetekben számtalan alakban öltött testet: őt láthatjuk többek között az akkád Gilgames; a görög Héraklész (Hercules) és Akhilleusz; a germán Sigurd/Siegfried; a kelta Setanta/Cú Chulainn figurájában, de még Arany János Toldi Miklósa is magán hordozza attribútumait. Történeteinek visszatérő eleme, hogy testvérszerű segítőtársat kap, aki kezdetben ellenfélként, később szövetségeseként viselkedik, és több tulajdonságában ellentéte (amivel kiegészíti a Vörös Szarv-típusú hős hiányosságait). E jóbarát általában tragikus véget ér, és halála kétségbeesést, majd bosszút vált ki hősünkéből. (Néhány híres páros a már említettek közül: Gilgames–Enkidu; Akhilleusz–Patroklosz; Toldi–Bence stb.) Megemlíthető még, hogy a Vörös Szarv gyakran sárkányölő (vagy egyéb óriási szörnyeteket fékez meg/pusztít el). A népmesékben ő a legyőzhetetlenül erős, de nem túl értelmes hős, aki testi erejével és elpusztíthatatlan életenergiájával győz minden ellenfelén.

### 4. *Twins (Ikrek)*

Az Ikrek a Vörös Szarv nyomán alakulnak ki, mindig kettős alakban állnak élénk, s ezek a legkevésbé isteni hősök. Az egykori Tréfacsináló zoomorf (állati) attribútumaiból annyi maradt meg bennük, hogy nevelőjük gyakorta valamely állati vagy félállati kreatúra. Minden fontosabb mitológiában előfordulnak. *Henderson* (és *Radin*) természetesen szintén az indián mitológiából meríti alakjukat.<sup>9</sup> Szüleiket elveszítve állatok nevelik fel őket (előfordul az is, hogy elszakadnak egymástól), s külön-külön is félelmetes hősökké fejlődnek, akik egyesítik erejüket. Alapvetően két típusuk van:

- versengő ikrek (Káin és Ábel, Jákob és Ézsau, Romulus és Remus stb.);
- szövetséges, egymást kiegészítő ikrek (Kasztor és Pollüdeikész).

<sup>9</sup> Ismert például a szeneka mitológiából egy teremtető ikerpár: Tűz és Rügyecske története (*Ortutay*, 1969, 128–130. o.).

A versengő ikrek esetében az ikerpár egyik tagja inkább emberi/isteni, morális, racionális, teremtő, építő karakter; a másik inkább állati/emberi, immorális, ösztönös, pusztító, romboló alak. A történet végül a két iker harcába torkollik, s az egyik elpusztítja a másikat.

A szövetséges ikrek közös antagonistá ellenében lépnek föl. Megtörténik, hogy egyiküket legyőzik, de a másik végül megmenti fivérét, és együttes erővel elpusztítják a közös ellenséget. Számos népmesében is megjelennek, pl. Grimmék *A két testvér* című adaptációjában.

#### 4.2. A Campbell–Vogler-féle karaktertipológia

Ez a karaktertipológiai rendszer a *Henderson*énál már jóval részletesebb és kidolgozottabb, mindenképpen a századfordulós mítoszelméleti és kultúrantropológiai kutatások hatásait tükrözi. *Henderson* főleg a főhős tipizálására törekedett, a *Campbell–Vogler*-féle rendszer azonban a mítoszok minden meghatározó karakterét vizsgálat alá veszi. Az ábrán a mitikus karaktereket mint archetipikus emanációkat (az ősi történet főhősének mintegy kisugárzásait, megtestesüléseit, változatait) szemlélhetjük. *Campbell* és *Vogler* elméletének lényege szerint a történetben való előrehaladás folyamán az egyes szereplőtípusok a főalak belső, lelki változásait jelenítik meg a kalandor (utazás, quest) folyamán. A (főhőssel együtt) kilenc típusból hat (a Hős, az Ellenség, a Mentor, a Küszöbőr, a Bajkeverő és a Felsőbb Én) szerepel *Campbell*nél is. Az Árnyék, a Hírvivő, a Segítő és az Alakváltó csak említés szintjén vagy nem karaktérológiai értelmezésben fordul elő. Ezeknek a figuráknak *Vogler* adott plaszticitást. Meg kell még említenünk a Világanya/Tudós Asszony alakját, aki viszont csak *Campbell*nél kap hangsúlyos szerepet.

##### *A Hős (Hero)*<sup>10</sup>

*Propp* (1997) *protagonistaként* aposztrofálja. Ő a történet főszereplője, a személy, aki az értékek védelmében lép föl, és erkölcsi vagy fizikai győzelmet arat. A szó angol változata (hero/hérosz) görög eredetű, a félisteneket jelölték vele, a későbbi korokban azonban minden kultúrhéroszra általánosan kiterjesztették. A kifejezés szó szerinti jelentése: 'szolgálni és védeni' (ebből származik a magyaron kívül pl. a Los Angeles-i Rendőrség jelmondata is) (*Vogler*, 2007). Olyasvalaki, aki hajlandó arra, hogy akár önfeláldozás árán is megvédje és szolgálja a rábízott közösséget. Tulajdonképpen őt (és ezzel saját magát) jellemzi Jézus Krisztus is a Jó Pásztorról szóló példázatában (Jn. 10:1–16). Egy jól megformált hős egyidejűleg képes eltökéltséget és bizonytalanságot sugározni, magával ragadó, de némely dolgokban hanyag, külsőleg erőt mutat, de legbelül sebezhető.

---

<sup>10</sup> *Campbell*, 2004; *Vogler*, 2007.

Ha alkotója jól dolgozott, a befogadó számára hitelesen, egyéniségként („valós személyként”), és nem típusfiguraként jelenik meg. A cselekvő (aktív) és a nem cselekvő (passzív) hős alakját – *Propp* után – *Vogler* is határozottan elkülöníti. A főtebb említett két alaptípuson kívül *Vogler* felsorolja még a „közösségi hős”, a „magányos hős”, az „antihős”, a „tragikus hős”, a „katalizátor hős” figuráit. Ezek közül a „közösségi hős” és a „tragikus hős” a legősibbek, a többiek inkább már a modernebb kori elbeszélésekben tűnnek föl (*Vogler*, 2007). (Az „antihős” az a figura, aki egyáltalán nem „hősszerű”, inkább gyenge és esendő, mint a középkorú és enyhén pocakos Zsákos Bilbó Tolkien *Hobbit*jában, ám az események előrehaladtával képes igazi hőssé válni. Sok fantasztikus történet gyermekhősei is ebbe a kategóriába sorolhatók. A „katalizátor hős” pedig nem igazán cselekvésével, hanem cselekvésre késztetésével mozdítja előre az eseményeket. Erre is számos példa mutatkozik: itt ismét megemlíthetjük Bilbót, aki nem saját személyében pusztítja el Szmógot, a sárkányt, hanem a sárkányölő szerepre inkább alkalmas Bardot tájékoztatja arról, hol van a bestia sebezhető pontja.) Fontos még megjegyezni, hogy némelyik hős (megint inkább az újabbak közül) megjelenhet más archetípusok, pl. az Alakváltó, a Mentor vagy éppen az Árnyék álarcában is. Természetesen a hőstípusok osztályozásának más lehetőségei is vannak. Pl. megkülönböztethetünk „ártatlan”, „árva”, „mártír”, „kószá” (vagy „kalandor”), „harcos”, „gondoskodó”, „kereső”, „szerelmes”, „pusztító”, „teremtő”, „uralkodó”, „varázsló”, „bölc” és „balga” hősöket is (*Pearson*, 2015).<sup>11</sup> A mesék minden pozitív főszereplője rendelkezik az attribútumaival. Az újabb történetekben fölbukkan még egy típus, a Bűnbánó vagy Bukott Hős. Alakja mintegy előrevetíti, mi lehetne a sorsa a főhősnek, ha letérne a megfelelő morál ösvényéről. A Bukott/Bűnbánó összemósódhat az Alakváltó, a Szövetséges, illetve a Bajkeverő figurájával.

*Az Ősi Tudás Mestere/Öreg Bölcs/Mentor (Ancient Mystagogue)<sup>12</sup>*

Ahogy a neve is mutatja, ez a karakter nem más, mint egy korosabb (vagy ösöreg) bölcs férfiú, esetleg asszonyság, aki tanítja, vezeti, alkalmanként pedig megajándékozta a Hőst. Egyes esetekben előfordulhat, hogy a Hős szexuális beavatását is ő végzi. Igen fontos szerepe van a protagonista elindításában. Természetesen az ő figurájának is számos altípusa létezik, pl. a „sötét mentor” (az Árnyék, illetve az Alakváltó attribútumaival megjelenő Hős beavatója); a (legalábbis kezdetben) kedvetlennek, kiégettnek, fáradtnak és elutasítónak mutakozó „bukott mentor”; a többször felbukkanó „visszatérő mentor” (ilyen pl. Mary Poppins); a végig a Hős mellett maradó „állandó mentor”

<sup>11</sup> A hősnők típusairól lásd pl. *Murdock*, 1990.

<sup>12</sup> *Campbell* és *Joseph*, 2004; *Vogler*, 2007. Az egyik Mentortípus (az Ajándékozó – Gift-Giving) *Propp* karaktertipológiájából származik. A proppi karaktertipológiáról, az Ajándékozóról többet lásd *Propp*, 2005.



(Propp Mágikus Segítője); a több alakban jelentkező s a Hőst számos dologra külön-külön megtanító „megsokszorozódó mentor” és az újabb kori típus, a „komikus mentor”, aki Shakespeare óta általában a Hős egyik jópofa barátja/barátnője, jellegzetesen vígjátéki karakter. Kezdetben a Mentor gyakran volt samanisztikus (táltosi) képességekkel megáldva, a későbbi korokban képességei egyre átlagosabbá koptak. Ez persze nem zárja ki az újabb kori történetekben sem a mágikus mentorok fölbukkanását. A modernebb idők eposzaiban már nem ritka, hogy tapasztalt és teljesen harcedzett Hősök lépnek színre, akiknek látszólag nincs szükségük tanításra. Azonban még ők is erőt nyernek egy-egy Mentortól, ezek azonban nem közvetlenül, hanem közvetve, pl. emlékek, álmok stb. útján tudnak segíteni. Vogler „rejtett mentorként” (*inner mentor*) aposztrofálja őket (Vogler, 2007). Az emlékekből, illetve a tudattalan világából előhívott Mentor bölcsessége még ilyen indirekt módon is segítheti a Hőst célja elérésében. A mesék világában ők az út közben előtalált öregemberek, öregasszonyok, illetve táltosok (táltos lovak).

#### *Világanya/Tudós Asszony/Magna Mater*<sup>13</sup>

Ez a karakter *Campbell*nél hangsúlyosabb. Igen fontos önálló szereplő a mitológiai rendszerekben, aki részint a világtéremtésben részt vevő, esetenként azt akár el is indító női princípium (pl. Rheia, Nut stb.), másrészt a protagonistát megszülő, fölnevelő, kitanító alak (Thétisz, Mária stb.). *Campbell*nél lényegesen egyszerűbb módon: a Mentor női megfelelőjeként – tehát tanítóként, vezetőként – jelenik meg. Legszebb és legősibb népmeséinkben, a *Fehérlófiában*, a *Vörös tehénben* és ezek változataiban, állatalakban jelenik meg, szép példajaként a népmesék, mítoszok totemisztikus eredetének.

#### *Az Ellenség (Enemy)*<sup>14</sup>, illetve *Árnyék (Shadow)*<sup>15</sup>

*Propp* antagonistaként is említi (*Propp*, 1997). A Hős (protagonista) ellenlábasa, értelemszerűen értékromboló (és ezért végül vesztes) szerepkörben. Nem kell mondanunk, hogy minden mítosz vagy mitikus alapú történet legfontosabb karaktere (talán meghatározóbb, mint maga a Hős), az Ellenség, szorongásaink, félelmeink, rejtett agresszióink, gyűlöletünk kivetülése, manifesztuma. Ahogy a fény nem élhető meg a maga teljességében az árnyék, a jó a gonosz, a boldogtalanság a fájdalom, az élet a halál nélkül, úgy a Hős cselekedeteinek sincs intencionalitása az Ellenség gonoszsága nélkül. Igazából az Ellenség leginkább kétféle módon jelenhet meg: aljas, hitvány gazemberként (*villain*)

---

13 Világanya, lásd *Campbell*, 2004, vagy a Tudós Asszony, *Campbell*, 2008. *Vogler* (2007) a Mentor egyik változataként említi „Tudós Asszonyt”.

14 *Campbell*, 2004; *Vogler* és *Christopher*, 2007. *Vogler* megemlíti egy ellenségtípust, a Riválist, akit szinte bizonyosan *Propp* Álhős nevű karaktertípusából vezet le (*Propp*, 2005).

15 Lásd pl. *Vogler*, 2007.

vagy nagyformátumú *antagonistaként* (Vogler, 2007). Mindkét alak bukása meghatározó pszichológiai effektust vált ki: az aljasság legyőzése megkönnyebbülést, a hatalmasság megsemmisülése (minél roppantabbnak és legyőzhetetlenebbnek tűnt, annál inkább) felszabadultságot, katarzist eredményez. Amilyen fontos a történet sikere és hatása szempontjából a megfelelő Hős megalkotása, legalább annyira (ha nem még inkább) lényeges a megfelelő Ellenség fölléptetése. Az Ellenség figurájának árnyalásához, színesítéséhez („hitelesítéséhez”) gyakran eredményesen hozzájárul, ha más archetípusok (mint például a Bajkeverő, a Küszöbőr és néha az Elhívó/Hírhozó) funkcióit gyakorolják. Az Árnyék-ellenség az egyik legérdekesebb megjelenési forma: itt a Hős ellenpárja. *Campbell*nél pedig még megdöbbentőbb módon: az Apa, a Hős nemzője (*Campbell*, 2004). Maga az Ellenség természetesen megkettőződhet (háromszorozódhat, megsokszorozódhat), ilyenkor több, közel azonos, esetleg egyre fokozódó erejű Ellenséggel kell számolnunk, de az is gyakori, hogy egyetlen főgonoszt kell legyőzni, ez esetben nála jóval gyengébb szolgálai, afféle agyatlan hordalények légióin kell átverekednünk magunkat, amíg Hősünkkel megküzdhetünk vele.

Megjelenése alapvetően kettős: van egy „inhumán” (embertelen) létmódja, ebben az esetben arctalan, emberalatti vagy éppen emberfeletti szörny, megfoghatatlan, sötét – esetenként valóban „árnyékszerű” lény – ilyen pl. a Sátán, a Halál, de ilyen a mester-séges mitológiákban Stoker Drakulája, Tolkien Szauronja vagy a Mátrix. A népmesékben gyakorta sárkány, bestia, ördög stb. És létezik egy ún. „humanizált” Árnyék, aki alapvetően emberi formában létezik (Vogler, 2007), de – a gonoszság mellett – mindenképpen van egy embertelen vagy már-már természetfeletti vonása, ami démonivá teszi. Példaként Vogler a *101 kiskutyából* ismert Szörnyella de Frászt említi, de szóba kerül a kannibál hajlamú dr. Hannibal Lecter is. A népmesékben tipikusan ezt a kategóriát személyesíti meg az emberfaló vasorrú bába. Az Árnyék olykor a főhős „sötétebbik énjeként” is fölbukkanhat, ez esetben meg kell küzdeni vele, hiszen a jobbik én létezését veszélyezteti (*Dr. Jekyll and Mr. Hyde* vagy Gollam Tolkiennél).

#### *A Küszöb Őrzője (Threshold Guardian)*<sup>16</sup>

*Campbell* egyszerűbben a Hős előtt álló próbatétel(ek), küszöb(ök) őrének tekinti. *Propp*nál is megjelenik (nem ezen a néven) az Adományozó, illetve Próbára Tevő alakjában (*Propp*, 2005). *Campbell*nél nem feltétlenül rosszindulatú alak, csupán a „normális” világot a szupernaturális világtól elválasztó küszöb őrzője, tulajdonképpen szintén próbára tevő (*Campbell*, 2004). *Vogler* azonban végtetesebben jellemzi. Az Ellenséghez tartozik, bár semmiképp sem ő a fő ellenfél, hanem annak „bizalmi” embere, „hadnagya” (*Vogler*,

<sup>16</sup> *Campbell*, 2004; *Vogler*, 2007.

2007). Akadályt képez, de végül viszonylag könnyen legyőzhető: voltaképp a szupernaturális szféra „alkatrésze”. Legfontosabb funkciója a Hős „tesztelése”, illetve „kiképzése”: a vele való összecsapás erősíti, illetve fölkészíti a protagonistát a Főellenséggel való összecsapásra. Nem igazán ő jelenti a veszélyt, inkább afféle „stoptáblaként” értelmezhető: a közelgő Sötét Hatalom figyelmeztető jelzéseként (Vogler, 2007).

#### *Hírhozó/Elhívó/Elindító/Kalandra Hívó (Herald)*<sup>17</sup>

Campbellnél nem látjuk, Vogler azonban önálló alfejezetben foglalkozik vele. A herald/herold a lovagkorban a tornák hírvivője, címerhordozó, aki bejelentette az elkövetkező bajvívást és annak résztvevőit. A tradicionális elbeszélésekben megjelenhet még követként. Tipikus kalandra hívó, illetve követ szerepkörben jelenik meg az ókori mítoszokban Hermész/Mercurius. Feladata a történetben a kihívás, illetve az elhívás. Ez, illetve ennek az elutasítása indítja el a cselekményt. Figurája gyakorta vegyített, nem önálló: megjelenhet a Mentor, az Ellenség vagy Küszöbőr variánsaként is.

#### *Alakváltó (Shapeshifter)*<sup>18</sup>

Ezen a néven nem szerepel Propp rendszerében. Campbell említi, de Mentorként, Szövetségesként jellemzi. Csupán Vogler tipizálja külön. Alapvetően a Hős ellenlábasa, ellentettje, amelyből később azonban válhat társ, szövetséges (ebben a tekintetben leginkább Henderson Vörös Szarv vagy Ikrek típusú karakterével vethető össze). Vogler szerint gyakran nem csupán természetében, hanem nemében is a Hős ellentettje, amit akár a neve is kifejezhet. (Vogler egy modern mítosz, a *Csillagok Háborúja – Star Wars* – világból ad példát: Leia Organa és Han Solo összevetésével. Azon felül, hogy egy kezdetben rivalizáló, a későbbiekben pedig együttműködő párosról beszélünk, meg kell említenünk, hogy Leia nő, Han pedig férfi, a történet folyamán szerelmes- és szülőpár is lesz belőlük. Nevük is kifejező, Organa: 'szerves/szervezett – közösségi'; Solo: 'magányos'.) Nyilván találhatunk példákat ősbibb mitológiákból, pl. a *Gilgames* című eposzban a címadó hős, aki „kétharmadrészt isten, egyharmadrészt ember”, és társa/ellenlábasa, Enkidu, aki „kétharmadrészt állat, egyharmadrészt ember”. Az Alakváltó tehát tulajdonképp a protagonista szövetséges, aki kezdetben ellenfélnek tűnik, innen a neve. Vogler szerint gyakori megjelenési formája a *femme fatale*, az egyszerre csábító és pusztító Végzet Asszonya. Ugyanakkor archetípusaként az Odüsszeiából ismert Próteuszt, az alakváltó istenséget nevezi meg (Vogler, 2007). A mesékben nemritkán állatalakban megjelenő nőalak, aki segít a Hősnek végrehajtani a feladatát, s közben emberi formát nyer (pl. *A szép Meluzina*, *A macskamenyasszony* stb.).

---

<sup>17</sup> Vogler, 2007. A szövegösszefüggések alapján itt is Propp hatását érezhetjük, akire Vogler több ponton is hivatkozik. A Hírhozó/Elhívó megfeleltethető Propp Útnak Indító szereplőjének (Propp, 2004).

<sup>18</sup> Vogler, 2007; illetve Campbell, 2004.

*Segítő/Szövetséges (Ally)*<sup>19</sup>

*Campbell* ezen a néven nem különíti el, *Vogler* pedig – nem is titkoltan – *Propp* tipológiájából építkezik a figura leírásánál. A Segítő elválaszthatatlan a Hőstől, általában kettejüket együtt szokás emlegetni. Gilgamest Enkiduval, Héraklést Iolaossal, Don Quijotét Sancho Panzával, Csongort Balgával, Toldit Bencével, Zsákos Frodót Csavardi Samuval stb. Hűsége mellett fontos sajátossága, hogy a Hőshöz képest emberalattibb, fizikálisabb, gyakorta szerényebb szellemi képességekkel bír. A mesékben ezért aztán nem ritkán állatalakban van jelen, mint a *Csizmás kandúr* címadó karaktere. Egyes történetekben alakja megsokszorozódhat, mint Iaszón és az Argonauták mítoszában, vagy a több meseváltozatban is fölbukkanó hét szolga alakjában, akik a Hőst kísérik. Annyira szervesen beépült archetípus, hogy a cseppet sem fantasztikus történetek állandó karaktere, mint pl. Falstaff vagy Doktor Watson. Alakja gyakran összemósódik a Tréfacsinálóéval, s a modern történetek ezt a mixet receptúraszerűen alkalmazzák is, amint erről számos Disney-rajzfilm tanúskodik.

*Tréfacsináló/Bajkeverő/Bohóc (Clown/Trickster)*<sup>20</sup>

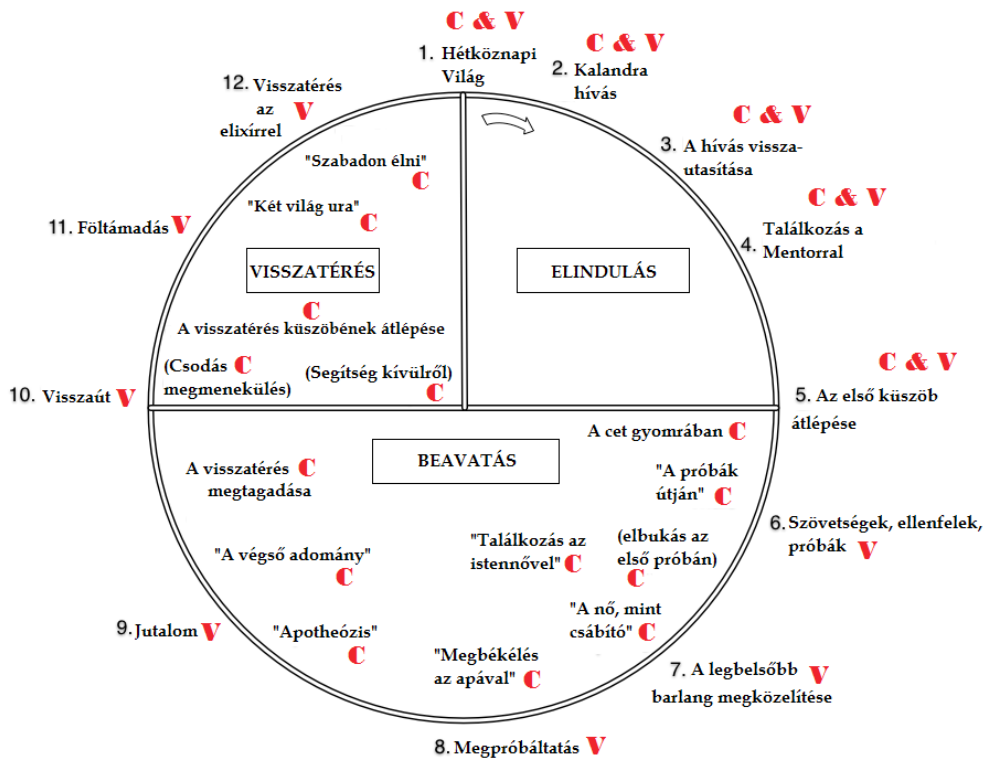
Hogy ez a nagyon ősi, a legrégebbi mítoszokban még önálló főhősként megjelenő karakter hogyan degradálódott mindaddig, amíg szinte zsánerszerű clown lett belőle, az hosszú történet. Mint *Henderson* tipológiájában is láthattuk, a Trickster eredendően egy olyan hős, akiben még az emberi ösztönök dolgoznak, alapvetően kényelemre és fizikai megelégedettségre törekszik, s ezek a vágyak felülírják vagy elfojtják benne a magasabb értelemben vett morált. *Campbell* világteremtőként, de legalább világformálóként (másodteremtőként) említi, példaképpen a germán Loki, illetve a görög Hermész nevét hozza fel (*Campbell*, 2004). A Tréfacsináló hős nem tűnt el teljesen: ő a középkor Till Eulenspiegelje, Robin Hoodja és számos okos bolondja, beleértve még az egyszerre az őskor és a kora újkor gyermekeként számon tartott Hamletet is. A későbbiekben azonban egyszerű komikus háttéralakká vált, és összeolvadt a Segítő figurájával.

#### 4.3. A Campbell–Vogler-féle cselekménystruktúra

Természetesen a meseelemzések kapcsán a *Propp*-féle morfológia általánosan ismert. A továbbiakban azonban mégis a *Campbell* által kitalált és a *Vogler* által értelmezett struktúrát tekintem alapnak, és ennek több nyomós oka is van.

<sup>19</sup> *Vogler*, 2007, 71–75. o. Ebben a karaktertípusban is határozottan proppi elemek vannak. *Propp* megnevez egy Segítőtársat, akinek több funkciót is tulajdonít a cselekményben (*Propp*, 2004).

<sup>20</sup> *Campbell*, 2004; *Vogler*, 2007.



10. ábra: Campbell és Vogler: A Hős útja (egyesített ábra)

C = Campbell megnevezése

V = Vogler megnevezése

C &amp; V = Campbell és Vogler együttes megnevezése

A *Propp*-féle morfológia igen alapos, átgondolt és jól alkalmazható, de csak a mesék, és a műfajon belül is leginkább a varázsmesék kapcsán működőképes. Nem értelmezhető vele igazán sem a mitikus történetek, sem a mesei-mitikus alapú fantasztikus történetek. Ezenfelül a rendszer nagyon bonyolult és terjedelmes.

A *Campbell-Vogler*-féle cselekménystruktúra igen egyszerűen felírható. Nemcsak a mesék, mítoszok, hanem minden hősközpontú, konfliktusos felépítésű történet értelmezésére alkalmas, beleértve az irodalom keretein kívüli olyan – szintén cselekményalapú – kifejezési formákat, mint a dráma vagy a film. Főntebb már említettük, *Campbell* után épp a filmipar figyelt föl először rendszerének azon vonására, hogy a minden mítoszalapú történetben föllelhető „állandó mintázat”, közös vonások, az ún. „monomitosz” feltérképezésére törekedett.



*Campbell* struktúrája lényegileg egy önmagába visszatérő kör alapján ábrázolható, amelyet három mezőre bonthatunk. Ez a három mező a Hős által végrehajtott utazás három legfőbb állomása: I. az elindulás; II. a beavatás; III. a visszatérés. A három fő állomáson belül csaknem azonos számú kisebb küszöbön kell áthaladnia a fő karakternek, amíg megújult lélekkel visszatér útjának kezdőpontjához.

### *I. Az elindulás*

Az elindulás folyamata az elhívástól a korábbi én megtagadásig tart. Ennek folyamán a Hős először egy kalandra hívást kap, amelyet kezdetben elutasít, majd egy közben megjelenő Mentor hatására végül elfogadja a rá váró kalandot. Amint az elfogadás megtörtént, átlépi az első küszöböt: a hétköznapi világ és a természetfeletti közötti határvonalat. Az utazás első szakaszának végén megkezdődik a Hős transzformálódása. Ennek a folyamatnak *Campbell* a „cethal gyomra” megnevezést adta, utalva arra, hogy több mítoszban és mesében akkor kezdődik meg egy főhős átalakulása, mikor egy óriási szörnyeteg (cethal, sárkány, emberevő óriás) elnyeli.

### *II. A beavatás*

A beavatás tulajdonképpen testi és lelki próbatételek sora, amelynek során a Hős nemcsak legyőzendő szörnyetegekkel találkozik, hanem a Nővel (Istennővel) is. A nő kétféle érték hordozójaként jelenhet meg: egyrészt magába foglalja mindazt, amiért a Hős számára érdemes küzdeni, másrészt azonban a szexuális csábítás, a késleltetés, sőt akár a pusztulás edényeként is megjelenik. (A kísértés persze nem mindig női princípium felől érkezik.) Ezt követően kerül sor a *Campbell* által „megbékélés az apával” aktusnak nevezett eseményre. Itt nem feltétlenül az apával találkozik hősünk (persze az ősmítoszokban igen), hanem azzal a személlyel, akinek a legnagyobb hatalma van az élete és a sorsa fölött. Ezután következik a megdicsőülés, amely fizikai vagy pszichikai halál: a Hős ezzel végleg elveszíti régi énjét, és megváltozott lélekkel, új emberként támad új életre. A föltámadás után a Hős megszerzi a végső adományt, a jutalmat, amiért elindult.

### *III. A visszatérés*

Érdekes módon a visszatérés kezdetén szinte megismétlődik az elindulás kezdetén egyszer már megtörtént esemény: a Hős annyira élvezi új, győztes helyzetét, hogy az indulás pillanatában megtagadja a hazatérést. Ekkor azonban a Felsőbb Hatalmak indulásra kényszerítik, sőt nem ritkán hazaújtja folyamán üldözőbe is veszik, amely elől csak csoda segítségével tud menekülni. Ilyenkor nagy szerepe van a segítőknek, ahogy az út folyamán persze többször is. A visszatérés küszöbének átlépésekor a Hős visszatér a transzcendenciából a „normális” világba, ám meg kell őriznie azt a lelki-fizikai értéket,

amelyet magával hozott Odaátról, sőt lehetőség szerint meg is kell osztania azt a külső világgal. Ezt úgy képes megvalósítani, hogy „két világ urává” kell válnia, egyensúlyt kell teremtenie a spirituális és a materiális valóság, a Túlvilág és az Evilág értékrendje között. Ha ezt sikerül megvalósítani (tragikus végkifejletű történetekben nem mindig), akkor a Hős szabadon élhet: csak a jelennek, megszabadulva a múlttal és a jövővel kapcsolatos szorongásoktól, és a jelennek élésben megélve az örökkévalóság békéjét.

*Vogler* ezt a rendszert vette át, némileg lerövidítette. (*Campbell* mintegy 17 küszöbe helyett ő a mágikus 12-ig csökkentette a próbatételek számát, tulajdonképpen összevonva, újraértelmezve *Campbell* állomásait.) A könyve alcíme alapján (*Mythic Structure for Writers – Mitikus struktúra írók számára*) látható, hogy ennek az összevonásnak, értelmezésnek a végső célja az volt, hogy egyfajta tankönyvet hozzon létre, amelyet a történetalkotók könnyen értelmeznek, használnak az alkotás folyamatában. A monomitoszelemek nemcsak jungiánus gyökerűek, azáltal is rokoníthatók *Jung* archetípus-elméletével, hogy bár leegyszerűsítő jellegűek, de felhívják a figyelmet a különböző kultúrákban jelen lévő sémaazonosságokra, amelyek segítségével minden ember mítosz- és meseteremtő lényé válhat.

Maga *Vogler* is megjegyzi, hogy a „mitikus modell alapján felépülő történetek” bármily fantasztikusak és kevésbé hihetőek is, az emberek „igaznak” fogadják el őket, mert a lélekben gyökereznek. Ebből adódik, hogy a legtöbb történet még akkor is tartalmazza a monomitosz strukturális alkotóelemeit, ha a szerzője egyébként szándékosan nem törekedett arra, hogy megfeleljen a törvényszerűségeinek (*Vilana*, 2016, illetve *Vogler*, 2007).

*Bálint Ágnes* tanulmányában (2014) a serdülők 14–18 éves koruk között írt eredeti történeteit vizsgálja, és megállapítja, hogy a felnőtté válás folyamatában a *Campbell–Vogler*-féle monomitosz elemei egyre teljesebb mértékben megjelennek a szövegekben. Erre ugyan azt az ellenérvet hozhatjuk fel, hogy az ifjú szövegalkotók – olvasmányaik kapcsán – öntudatlanul is elraktározzák, majd írás közben reprodukálják az adott cselekménystruktúrát, azonban a tanulmány szerzőjével mindenképpen egyetérthetünk abban, hogy a szövegek változásai jelzik a fiatalok identitásképzésének állomásait, tehát vagy az emberi személyiség alapvető elemeinek tekinthetők, vagy formálódásában legalábbis meghatározó a szerepük. Ez pedig igazolja modellválasztásomat, illetve továbbsegít gondolatmenetemben.

## 5. Mesék adaptációi az újkorban

A korábbiakban végigkövettem azt a folyamatot, ahogyan a mítoszokból kialakultak a mesék, továbbá arra a kérdésre kerestem a választ, hogy miért hatnak a mítoszok és

a mesék olyan elemi erővel az emberi lélekre. A *Henderson-* és a *Campbell–Vogler*-féle tipológiákkal rávilágítottam, hogy a mitikus-mesei karaktertípusok és cselekményszerkezet nagyon mélyen gyökerezik az emberi lélekben, és ismerős, otthonos a befogadó számára.

Bár mind a mítoszok, mind a mesék fontosak számunkra, hatásfolyamatuk eltéréseket mutat. A mesék – a mítoszoktól eltérően – alapvetően szórakoztató célú szövegek. *G. S. Kirk* a mítoszokkal összevetve a következőképpen definiálja őket: „A népmesék olyan nem szilárdan rögzített formájú, hagyományos mesék, amelyekben a természetfeletti elemek mellékes szerepet játszanak, nem elsődleges sajátosságuk, hogy »komoly« témákkal vagy jelentős problémák és gondolatok végiggondolásával foglalkozzanak; elsődleges vonzerejük narratív érdekességükben rejlik” (*Kirk*, 1993, 63. o.). Ebből a megállapításból következik, hogy a mesék kezdetben az orális kultúrához kötődtek, és lényeges elemük az előadás volt. *Ortutay Gyula* a népmesék esztétikájának vizsgálatánál egyenesen az esztétikum egyik fő forrásának tekinti magát a narratív előadást, olyannyira, hogy a mesemondó személyiségéhez, illetve az előadás alkalmaihoz és helyszíneihez kötötte a szöveghatást. Azt is megállapítja, hogy az orális előadásmód a XVIII. századtól kezdve fokozatosan visszaszorul, az írott kultúra erősödni kezd, s míg a mítoszok eredeti formáinak lejegyzése már az ókorban elkezdődik a sumér-akkád és a görög eposzok rögzítésével, addig a mesék lejegyzése csak a XIX. században, a népköltészet értékei iránti érdeklődés fölerősödésével ment végbe (*Ortutay*, 1980). Mivel az írott kultúrában a népmese hatása csökkent (hiszen a leírással eltűnt az előadás, ami élővé tette a szövegeket, s a mesék esztétikumának egyik alappillére volt), megjelent az igény, hogy a meséket újra „élővé” tegyék, és valahogyan visszatöltsék beléjük az értékeket. A rögzített, könyvekben kiadott népmesék fokozottan irányították magukra a műköltészet figyelmét, az írók, költők úgy próbálták meg átmenteni és ismét „vitalizálni” a népmese értékrendjét, hogy a szövegeket különböző formákban adaptálni és transzformálni kezdték. Az adaptáció egyik legeredményesebb formájául a mesedráma kínálkozott, mivel annak „élő” előadása változatlan maradt. A klasszicizmus utáni gondolkodás azonban nem tudta a megfelelő drámai műfajhoz közelíteni a mesét, annak összetett hangneme miatt. Végül a mesét mítoszokból megőrzött elemei segítségével sikerült a legalkalmasabb drámatípushoz közelíteni.

## 6. Mítosz, mese és dráma

Ahogy a tündérmese, úgy a dráma is lényegéből adódóan mindig közel áll a mítoszokhoz, egyébként a mítoszok előadásából keletkezett, közismert elmélet szerint a liturgia során előadott dialógusokból formálódott ki. A drámák a mítoszokhoz legközelebbi, speciális csoportját képezik a misztériumjátékok. Az elnevezést a középkori színművek

egy részére szoktuk alkalmazni, de a misztériumdrámák általános vonásait viselő művek már a kora ókorban is keletkeztek. A legősbibb megőrződött drámaszerű szövegek egyike a Kr. e. II. évezredből eredeztethető *Istár pokoljárása* (*Ana Kurnugia*) című sumér-akkád termékenységmítosz, amelyet közlője, *Komoróczy Géza* az egyik legősbibb dramatikusan, de legalábbis oratóriumszerű szöveggé határoz meg (*Komoróczy*, 1986).

Most tekintsük át, melyek a hagyományos értelemben vett misztériumdrámák általános vonásai! Totális világábrázolás található bennük: megjelenítik az evilágot és a túvilágot. Három világszint különíthető el: 1. felvilág (menny); 2. evilág (föld); 3. alvilág (pokol). A világszintek között a szereplők szabadon átjárhatnak. A felvilágba való jutást gyakran egy égigérő fa (vagy egyéb átjáró) teszi lehetővé, de ennek a motívumnak a maradványaként a fának legalább meghatározó szerepe van a cselekményben. (A fa miatt, illetve a fa közelében bukkannak föl az evilágban a túvilági szereplők, illetve az emberszereplők a fa segítségével, illetve a fa okán hatolnak át a túvilágra.) A misztériumjátékok világképe duális, a jó és a rossz erői kiegyenlítettek, s az ember csak eszköz a felsőbb hatalmak harcában. Bár a mű végén a jó erők győzedelmeskednek, győzelmük nem végérvényes, csupán az egyén szempontjából meghatározó. Szerkezetük epikus vonásokat mutat. Ezek a mítoszokra is jellemző vonások.

Hazánkban a tragikus történelmi körülmények miatt jellemző drámatörténeti momentum, hogy a királyi és főúri mecénások magyarországi hiányában a középkor után a misztériumjátékok inkább a kora újkor iskoladráma-repertoárjában maradtak jelen, viszont minden nagyobb felekezeti iskolában sor került ilyen jellegű előadások bemutatására (*Demeter*, 1996). A XIX. században megjelenő mesedramák első szerzői maguk is követik ezt az iskoladrámai hagyományt munkáikban.

## 7. Mesedráma gyermekeknek

Az iskoladrámák korának letűntével, a világi színjátszás terjedésével a misztériumjátékok fejlődése is új irányt vett. Goethe *Faust* című emberiségdrámája lesz a romantikus szerzők etalonja. Nálunk az új típusú misztériumjátékot Vörösmarty Mihály alkotja meg először; a mindenki által jól ismert *Csongor és Tündével*. Vörösmarty találkozik diákkorában az iskoladrámával; a pesti piaristáknál tanult, ahol a XVIII. század végéig nagyon élénk iskolai színházi tevékenység folyt, s ez egy-két évtized alatt – Vörösmarty odakerüléséig – teljesen nem halhatott el. A szövege nyilvánvalóan Benedek Elek (az első gyermekközönségnek írt mesedráma szerzője) egyik mintaadója lesz; keletkezése is hasonló: áttekinthetetlen régiségű irodalmi-népmesei hagyományból a ponyvára került történetet adaptál, szintézisbe hozza a tradíciót és a kor elvárásait. Vörösmartyt Shakespeare

*Szentivánéji álom* című, a misztériumdrámák és a helyzetkomédiák hatásait összehangoló vígjátéka inspirálta. Feltűnő azonban az aranyalma-motívum szerepeltetése; ez még ősibb mitikus hagyomány; a világfa motívumát viszi be a darabba. A Vörösmarty-féléhez hasonló új típusú misztériumdrámák a hagyományos motívumok mellett újabb sajátosságokkal is bírnak, ezek a következők: a színmű (a *Campbell–Vogler*-féle struktúrának megfelelően) ciklikus szerkezetű, a cselekmény ugyanazon helyszínen végződik, ahol elkezdődött. (Vörösmarty: csodafa, Csongorék kertje; Benedek: a világ zengő fája, Többsincs királyfiék kertje.) Hőse a boldogságot keresi, és az eszményi szerelemben találja meg azt (Vörösmarty: Csongor; Benedek: Többsincs, illetve Világszép Miklós). A két főhős némi bizonytalanságról árulkodik: Benedek láthatóan nem tud dönteni a csongori „eszmehős” és a népi hős között; mindkettőt fellépteti. A hősválasztás bizonytalansága mintegy visszatükrözi Benedek Elek saját lelkitusáját is, ő a két világ határán álló ember, aki a „magas” és a népi, egyetemes és lokális kultúrát próbálta összeegyeztetni. Az eszméi főhős mellett (a *Vogler*-féle karakterszereplő-típusnak megfelelően) megjelenik annak „fizikai” ellenpárja, egy Segítő, aki a túleszményített vágyakkal, álmokkal szembeni kételyt tükrözi (Vörösmarty: Csongor–Balga, Tünde–Ilma; Benedek: Többsincs–Bakarasznyi, Szélike–Ráki).

### 7.1. Az első magyar gyermekmesedráma

Vörösmarty Mihály *Csongor és Tündéje* még nem népmesei adaptáció, hanem inkább ponyvairodalmi előképe van. Forrása az *Árgirus királyfi históriája* című népkönyv, illetve Gyergyai Albert *Historia egy Argyrus nevű királyfiról és egy tündér szüz leányról* című széphistóriája. De a Vörösmarty, illetve saját kultúráközvetítő munkásságának hatására keletkezett Benedek Elek-dráma, a *Többsincs királyfi* már több népmese ötvözete, illetve a győri kalendáriumban, ponyvára írt, *A gonosz nő és az ördög* címmel 1844-ben megjelent, Arany János által *Jóka ördöge* néven adaptált komikus népmonda is (Szilágyi, 1983). Mint már említettem, a szöveg magába foglalja Vörösmarty *Csongor és Tündéjének* egységeit is. (Lengyel Dénes [1972] „*Csongorra emlékeztető eszményi szerelmes*”-ként jelöli meg Többsincs királyfit.)

A dráma előadása 1899. december 1-jén volt a Vígszínházban. Nagy volt az előzetes várakozás, de a diadal elmaradt. A későbbi színházi bemutatók is mérsékelt, illetve vegyes fogadtatásúak voltak. A mesejáték csak gyermekszereplőkkel, műkedvelő előadásokon előadva volt sikeres, illetve Benedek Erdélybe való hazatelepülése után játszották többször nagy sikerrel, az idős író tiszteletére. A mérsékelt siker oka valószínűleg az lehetett, hogy Benedek tudatosan demitizál minden történetet, nem képes választani: két hős van, egy „csongori” hős (Többsincs királyfi) és egy heroikus népi hős (Világszép Kis Miklós), valamint két főhősnő: egy aktív (Szélike) és egy passzív (Gyöngyvirág)



(Hegedűs, 2006; Kovács, 1961; Lengyel, 1972). Mindezekén túl a történet terjedelme túl nagy, menete túl bonyolult, cselekménye túl szerteágazó. (Szerzője öt felvonásban, nehéz és veretes drámai jambusokban írta meg.)

Valószínűleg a mesedramák külföldi sikerei inspirálhatták a következő komolyabb hazai népmesei indíttatású színpadi mű megszületését. Szép Ernő *Az egyszerű királyfi* című tragi-komédiáját a Nemzeti Színházban mutatták be 1913. december 19-én, és Fenyő Miksa írta róla az első kritikát a Nyugatba (Fenyő, 1914), amely jól tükrözi az összetett hatást, amit a szöveg kiváltott. A másik kritikát Ady fogalmazza meg Dénes Zsófiához írott levelében,<sup>21</sup> illetve a Nyugat 1914. évi I. számának Figyelő rovatában (Vida, 2007).

A dráma Kriza János Benedek Elek által átdolgozott meséjéből, *A halhatatlanságra vágyó királyfi*ből készült. A forrásszöveg erősen mitikus. A magyar népmeseválogatot a *Néprajzi Lexikon* „mitikus meseként” nevezi meg, szemben a nagy számban létező külföldi (főként ír-kelta, francia és flamand) változatokkal, amelyeket „hősmondaként”, illetve „hiedelemmondaként” sorol be – írja Ortutay a „Halhatatlanságra vágyó királyfi” szócikkben (1977–1982). A népmesei motívumokat csak a cselekmény vázához használja föl Szép Ernő, a darab valójában szimbolista életútdráma; főhőse menekül a halál elől, míg a cselekmény végén be nem látja, hogy a sorsát – a halandóságot – nem kerülheti el.

Szép 1913 tavaszán kezdi írni művét. Nagy várakozás előzi meg a bemutatót, akár Benedek Elek esetében. Megosztja a közönséget: a szakma pozitív bírálatot ad róla, a közönségnek nem tetszik, pedig Szép Ernő mesedramája egy olyan népmesei adaptáció, amely kísérletet tett a korabeli magas irodalom és a közönség érdeklődésére egyaránt számot adó halál mítosz újraértelmezésére. A halál tudniillik a mítoszok gyakori témája. Megjelenhet büntetésként és jutalomként, pl. Tolkien „álmítoszában”, a *Szilmarilokban* (Tolkien, 2008). A halál legyőzése a beavatás követelménye. Pl. Gilgames a halál tengerén átkelve jut el Um Napistimhez, és tehet próbát a halhatatlanság megszerzésére. *Merezskovszkij* szerint a halandóság a mítoszok egyik alapproblematikája. „Minél többet tudok, annál inkább meghalok.” A halhatatlanság és a tudás együttes elérésének vágya az egyik legerősebb késztetése az emberiségnek (Zászlós, 2004). A közönség és a korabeli kritika a mű befejezését különösen értelmetlennek és indokolatlannak tartotta, pedig itt a legerősebb a mítoszokkal való kapcsolat. Az egyszerű királyfi a mű végén ugyanarra jön rá, mint a mitikus hősök: a halhatatlan lét tudatlanságra és beszűkültségre kényszerít. A szabadság és a tudás csak a halál elfogadásával érhető el. Ugyanakkor Szép Ernő darabja máig játszható és élvezetes, és munkássága további kapukat nyitott meg olyan meghatározó művek előtt, mint Tamási Áron *Ördögölő Józsiása*, Weöres Sándor *Holdbéli csónakosa* vagy Sütő András *Kalandozások Ihajcsuhajdiában* című mesejátéka.

---

<sup>21</sup> „Szép darabja kedves, néha finom, de sok, s itt-ott unalmas is.”

## 8. A mese és a fantázia

A mesedramák tehát végül is sikeresen vitték tovább a mesék üzenetét. Megjelenésük idején azonban egy másik lehetőség is mutatkozott a mesék újraértelmezésére, és ez nem volt más, mint az angolszász kultúrkörben kibontakozó fantasy világa.

A fantasy meghatározása nem könnyű, maguk az angol anyanyelvű és kultúrájú teoretikusok is nehezen boldogulnak vele. Minden definíció csak akkor tűnik működőképesnek, ha párhuzamot állít a fantasy és a mesék, mítoszok közé. A leginkább rokon vonásuk az, hogy szemben állnak a reáliákkal. A tündérmesék, fantáziák, mítoszok „idegennek hatnak egy szekuláris világban”, és szöges ellentétben állnak annak értékeivel, mert nem a „korlátozott, fizikai tények”, hanem a „valódi igazságok” érdeklik őket – állapítja meg az egyik legismertebb kortárs fantasyértelmező, *Philip Martin* (2002).

A fantasy kialakulása hosszú és szerves folyamat. A mesegyűjtők munkássága szervesen termeli ki a műmeséket, s a műmesék hatására jönnek létre a meseregények, majd a korai fantáziák. Az amerikai *Mendlesohn* és *James* (2012) szerzőpáros hosszú oldalakon keresztül sorolja mindazokat a mítoszokat, amelyek megtermékenyítik az európai irodalmat, és végső soron kitermelik a mesét, majd a fantasyt. Külön is megemlíti Charles Perrault, Madame D’Aulnoy, a Grimm testvérek nevét, akik révén a népmesék először jutottak el az irodalmi közönséghez. Külön kiemelik Andrew Lang, a *Színes mesekönyvek* szerzőjének nevét, aki nem tett éles különbséget mesék és mítoszok közt: a mesék közt – mesei formára igazított – mitikus történetek is szerepelnek, mint pl. Tolkien gyermekkori kedvence, Sigurd és Fafnir, a sárkány története. Egy másik szerző, *Maria Nikolajeva* (2012) nyomatékosan említi a tündérmeséket mint a fantasy forrásait, de ugyanitt persze a másik fontos forrásként a műmesék, illetve a meseregények megjelenése is szerepel, többek között E. T. A. Hoffmann, Carlo Collodi, Lewis Carroll munkássága mellett olyan, inkább az angolszász kultúrában ismert szerzők és műveik, mint Charles Kingsley (1863) *Water Babies* című, George MacDonald (1883) *A hercegnő és a kobold* című, illetve a Tolkien számára is mintaértékű Curdie-történetek, pl. *The Princess and Curdie* című szövegek. Hozzá kell tenni, hogy az angolszász felfogásban a meseregény, a műmese és a fantasy között nincs éles határvonal. *Pamela Lindon* Travers Mary Poppinsát vagy James M. Barrie *Peter Pan*jét már egyértelműen mint portal-fantasyt (átjárós fantáziát) sorolja be, nem is beszélve Lyman Frank Baum Oz-sorozatáról (*Nikolajeva*, 2012).<sup>22</sup>

---

22 A fantasy irányairól, a főbb műfajokról közölt tanulmány: *Galuska és Feleky*, 2015. Typologia Phantastica: A fantasztikum rendszertana címmel.

## 9. Mese és báb

Azt, hogy a mese az egyik leginkább hatékony szövegforma mind a kisgyermekkorú könyv- és olvasáskultúra, mind a szövegértés kialakításában, illetve hogy a művészi expresszió megnyilvánulásai között talán a mese a legalkalmasabb a gyermek belső pszichés folyamatainak kezelésére, már sokan és sokféleképp megírták.<sup>23</sup> Ehhez szükséges még megjegyezni, hogy a népmesei előadásmód elhalása és az olvasási szokások változása a mai gyermek mesével való találkozását nem kívánt irányokba terelte, illetve eltaszította, ezért a mese közvetítésének olyan eszközei váltak kívánatossá, amelyek az élőszóbeli közlés intenzitásának méltó helyettesítését jelenthetik.<sup>24</sup> Ennek a közvetítésnek egyik leghatékonyabb eszköze a mesedráma, de ezen belül is a bábjáték a legalkalmasabb a mesei anyag illusztrálására, mivel rendkívül könnyen, olcsón és ugyanakkor hatásosan jeleníti meg a mesei tereket és a szereplőket. Ebben a tekintetben is igaz *Szergej Obrascov* sokat idézett mondata: „a bábszínpad a lehetetlenségek színpada”. (*Szóke*, 1998, 7. o.)

*Lyn Gardner* (2013), a *The Guardian* színikritikusa például így ír a gyermekszínház és a gyermekek kapcsolatáról: „A színház, különösen a gyermekszínház, magát a képzeletet veszi célba. Gyermekeinknek megadja a világgal való szembenézéshez szükséges készségeket és kreativitást, annak megértését és akár megváltoztatását is lehetővé teszi.”<sup>25</sup>

A bábszínház is színház! Itt is hat a vizuális és az auditív hatások egysége (*Szóke*, 1998, 33. o.). Nem lehet és nem is kívánatos, hogy a bábszínház csak gyermekszínházi kifejezésformaként jelenjen meg, de az tagadhatatlan, hogy a gyermekek számára ez az egyik legszemléletesebb előadásforma. Hogy ez miért lehet így, azt a következőkben összegezzük:

A bábjátékban több a közvetítő réteg (áttételesebb az ábrázolás), mint az ún. „nagy-színházakban”, ahol bár van áttét (szerző-rendező-színész-közönség), a bábszínházhoz mérve mégis eggyel kevesebb (szerző-rendező-színész-báb-közönség). Ez az áttételeesség egyszerre jelent megoldandó problémát és szemléletesebb előadásmódot is: segíti és stimulálja a gyermek alkotó és értelmező fantáziáját. A bábszínházban a közönség az áttétekből leginkább a bábót látja, ezért végső soron a báb válik a legfontosabb közvetítővé.

---

23 Többek között erről szól *Bettelheim* (2019), *Bevezető – Harc az élet értelméért* című nyitó tanulmánya; illetve *Mérei* és *V. Binét* (2006) könyvének *Kettős tudat* című fejezete is.

24 Erről e sorok írója is megemlékezett már több munkájában, pl. *Galuska*, 2009.

25 Eredetiben: „Theatre, particularly theatre for children, fires the imagination, it gives our children the skills and the creativity necessary to face the world, to understand it and perhaps to change it too.” (*Gardner*, 2013.)

Szőke szerint (1998), a fantázia stimulációja a „megelevenedő anyag” varázsából, valamint a bábszínpad absztrakt mivoltából következik. A bábszínpadi kifejezés azért elvont, mivel fokozottan operál jelzésekkel, szimbólumokkal. Ez együtt jár a típus-teremtés és a stilizálás követelményével a szimbólum tisztasága, érthetősége, értéke miatt. Ezek a mese kifejezőképességével rokon sajátságok. Bettelheim (2018) is megjegyzi, hogy a mese a psziché mind a három szintjére azért gyakorol hatást, mert szimbolikus, stiláris a kifejezőmódja.

## 10. Konklúzió

A meséket ismét a kollektív élmény (előadás) megteremtésével vihetjük közelebb a közönséghez. Az előadás mellett a történetek belső, sajátos attribútumokkal fölépülő képi világa és cselekményváza kell hogy felidézze a mesék és a mítoszok hangulatát. Különböző előadásmódok közül választhatunk, de a leghatásosabb mindenképpen a dramatikus (vagy azzal rokon) forma. Meg kell találni az egyensúlyt a kollektív élmény megteremtése és a tradíció megőrzése között. Hogyan közelíthetjük a ma emberéhez? Ahogy Henderson, Campbell és Vogler rendszereiből is látható, a mitikus tartalom „kibontásával”. Ennek lehetséges eszköze a minél vizualizáltabb adaptáció. A vizualizálásnak azonban alkalmazkodni kell a mítoszi és lokális kulturális tradícióhoz, ellenkező esetben nem biztos, hogy eléri a megfelelő hatást, ugyanakkor alkalmazkodni kell korunk felgyorsuló és egyre intenzívebbé váló ingerek iránt mutatkozó igényéhez is, különben a befogadók számára érdektelenné válhat.

Ennek a kettős követelménynek bizony nem könnyű megfelelni. Nemcsak a történetalkotásban, hanem az értékfelfogásban is alkalmazkodni kell a kulturális elvárásokhoz. Nekünk, pedagógusoknak és kutatóknak pedig nyitottabbnak és érzékenyebbnek kell lennünk, és épkezláb értelmezéseket kell adnunk a tömegkultúra irányában.

## Irodalom

- Ashliman, D. L. (2014). *The Panchatantra, a selection of tales from ancient India*, Letöltés: <http://www.pitt.edu/~dash/panchatantra.html> (letöltve: 2016. 05. 24.)
- Bálint Á. (2014). Mérhető-e az identitás fejlődése? A monomítosz-analízis módszere. In: Havancsák A. (szerk.): *Virtualitás és fikció, Tanulmányok*, PTE BTK Neveléstudományi Intézet, Pécs, 5–25. o. Letöltés: <http://digitalia.lib.pte.hu/books/havancsak-alexandra-virtualitas-es-fikcio-tanulmanyok-kutato-diakok-irasai>

- i-pte-btk-ni-pecs-2013/pdf/havancsak-alexandra-virtualitas-es-fikcio-tanulmanyok-kutato-diakok-irasai-i-pte-btk-ni-pecs-2013.pdf (letöltve: 2016. 07. 22.)
- Benfey, T. (1859, edit.). *Pantschatantra: Fünf Bücher indischer Fabeln, Märchen und Erzählungen. Aus dem Sanskrit übersetzt mit Einleitung und Anmerkungen von Theodor Benfey*, F. A. Brockhaus, Leipzig.
- Bettelheim, B. (1988). *A mese bővölete és a bontakozó gyermeki lélek*, Gondolat, Budapest.
- Campbell, J. (2010). *Az ezerarcú hős*, Édesvíz, Budapest.
- Campbell, J. (2004). *The Hero with a Thousands Faces*, Princeton University Press, Oxford.
- Demeter J. (1996). Az iskolai színjáték elvilágiasodása. In: *Irodalomtörténet/Irodalomértés, Az Eötvös Lóránd Tudományegyetem Pedagógiai Fakultásának Kiadványa*, Budapest, 68–89.
- Eliade, M. (2009). *A Szent és a profán*, Európa, Budapest.
- Fenyő M. (1914). Szép Ernő: Az egyszéri királyfi. Mese. Előadta a Nemzeti Színház. In: *Nyugat*, 1914/1., 63.
- Galuska L. P., Feleky M. (2015). Typologia Phantastica: A fantasztikum rendszertana I. In: *Könyv és Nevelés*, 2015/3., 63–82.
- Galuska L. P., Feleky M. (2015). Typologia Phantastica: A fantasztikum rendszertana II. In: *Könyv és Nevelés*, 2015/4., 34–56.
- Galuska L. P. (2013). Sors-üző királyfiak. In: *Papírlapok, deszkaszálak, Fejezetek a dráma és az ifjúsági irodalom történetéből*, Dóra, Nagykőrös, 59–76.
- Gardner, L. (2013). Why children's theatre matters, in: *The Guardian*, 2013. 10. 23. Letöltés: <https://www.theguardian.com/stage/theatreblog/2013/oct/23/why-childrens-theatre-matters> (letöltve: 2019. 06. 14.)
- Goethe-Benedek E. (1925). *Csili Csali Csalavári csalafintaságai*, Pantheon, Budapest.
- Hegedűs I. J. (2006). *Benedek Elek*, Monográfia, Csíkszereda.
- Henderson, J. L. (1997). Az ősi mítoszok és a modern ember. In: Carl Gustav Jung (szerk.): *Az ember és szimbólumai*, Göncöl Kiadó, Budapest. 105–156.
- Honti J. (1975). *A mese világa*, Magvető, Budapest.
- Jung, C. G. (1993). A Tudattalan megközelítése. In: C. G. Jung (szerk.): *Az ember és szimbólumai*, Göncöl, Budapest. 67–82.
- Kapitány Á., Kapitány G. (2001). *Modern mitológiák*. Letöltés: [http://www.socio.mta.hu/site/fi/leadmin/documents/Kapitany\\_Modern\\_mitologiak.pdf](http://www.socio.mta.hu/site/fi/leadmin/documents/Kapitany_Modern_mitologiak.pdf) (letöltve: 2013. 05. 04.)
- Kirk, G. S. (1993). *A mítosz*, Holnap, Budapest.
- Komoróczy G. (1986, szerk.): *Gilgames, Agyagtáblák üzenete, Ékirásos akkád versek*, Kriterion, Bukarest.

- Kovács Á. (1961). Benedek Elek és a magyar népmese kutatás. In: *Ethnographia*, LXXII/3., 430–444.
- Láng J. (1979). *A mitológia kezdetei, Az ősi népek elbeszélései*, Gondolat, Budapest.
- Lengyel D. (1972). *Benedek Elek*, Gondolat, Budapest.
- Lévi-Strauss, C. (1971). A mítoszok struktúrája. In: Hankiss E. (szerk.): *Strukturalizmus*, Európa, Budapest, 134–149.
- Lévi-Strauss, C. (1991). *Totemism*, Merlin Press, London
- Malinowski, B. (1972). A mítosz a primitív lélektanban. In: Bodrogi T. (szerk.): *Baloma, Válogatott írások*, Gondolat, Budapest, 373–400.
- Martin, P. (2002, edit.). *The Writers Guide to Fantasy Literature: from Dragon's Lair to Hero's Quest, How to Write Fantasy Stories of Lasting Value*, Kalmbach Publishing Co. Canada.
- Mendlesohn, F., James, E. (2012). *A Short History of Fantasy*, Libri Publishing, Faringdon.
- Mérei F., V. Binét Á. (2006). *Gyermeklélektan*, Gondolat, Budapest.
- Murdock, M. (1990). *The Heroine's Journey, Woman's Quest for Wholeness*, Shambhala, Boston.
- Nikolajeva, M. (2012). The development of children's fantasy. In: James, Edward & Mendlesohn, Farah (edit.): *The Cambridge Companion to Fantasy Literature*, Cambridge University Press, Cambridge, 50–61.  
<https://doi.org/10.1017/CCOL9780521429597.006>
- Ortutay Gy. (1980). A népköltészet elvi kérdései. In: Balassa Iván, Ortutay Gyula (szerk.): *Magyar néprajz*, Corvina, Bp. Letöltés:  
<http://mek.oszk.hu/02700/02789/html/123.html> (letöltve: 2015. 01. 21.)
- Ortutay Gy. (1977–1982, főszerk.): *Magyar néprajzi lexikon*, Akadémiai, Budapest.  
Letöltés: <http://mek.niif.hu/02100/02115/html/2-984.html> (letöltve: 2008. 08. 21.)
- Ortutay Gy. (1969, szerk.). *A mesemondó szikla*, (Népek meséi-sorozat) Móra, Budapest.
- Pearson, C. S. (2015). *Awakening the Heroes Within, Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World*, Harper & Collins (HarperOne), San Francisco.
- Propp, V. J. (2005). *A mese morfológiája*, Osiris, Budapest.
- Propp, V. Y. (1997). *Theory and History of Folklore*, University of Minnesota, Minneapolis.
- Rhoades, S. (2008). *Comic Books, How the Industry Works, Afterword by Stan Lee*, Peter Lang Publishing, New York.
- Szilágyi F. (1983, szerk.). *Elmét vidító elegy-belegy dolgok, Válogatás a győri kalendáriom 1749-től 1849-ig tartó időszakából*, Magvető, Budapest.



- 
- Szöke I. (2013). *A bábjátszás ábécéje, Az ujjaktól a marionettig*, Dunaszerdahely, Letöltés: [http://csemadok.sk/files/2013/07/szoke\\_babjatszas\\_web.pdf](http://csemadok.sk/files/2013/07/szoke_babjatszas_web.pdf) (letöltve: 2017. 04. 12.)
- Tolkien, J. R. R. (2008). *A szilmarilok*, Európa, Budapest.
- Vida L. (2007). *Szép Ernő élet- és pályarajza*, Csokonai, Debrecen.
- Vilana R. (2015). A hős útja – a mitikus történetstruktúráról. In: *Így neveld a regényedet*, Letöltés: <http://igyneveldaregenyedet.blogspot.hu/2015/06/a-hos-utja-mitikus-tortenet-strukturarol.html> (letöltve: 2016. 07. 22.)
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions, Studio City.

**Név:** dr. Galuska László Pál

**Munkahely:** Károli Gáspár Református Egyetem, Tanítóképző Főiskolai Kar

**Beosztás/foglalkozás:** főiskolai docens

**e-mail:** galuska.laszlo.pal@kre.hu

**Szakmai bemutatkozás:** Galuska László Pál (1970) főiskolai docens, a Károli Gáspár Református Egyetem Tanítóképző Karának (és annak jogelőd intézményei – pl. a Kecskeméti Tanítóképző Főiskola) oktatója. Okleveles magyar nyelv és irodalom szakos bölcsész és középiskolai tanár. A Magyar Bábjátékos Egyesület elnökségi tagja, valamint a Magyar Pedagógiai Társaság Bács-Kiskun Megyei Tagozatának elnöke. Érdeklődési és kutatási területei: gyermek- és ifjúsági irodalom, fantáziailrodalom, dráma- és színháztörténet. Doktori értekezése: *Gonosz Garabonciások, Borissza Bacchusok, széltoló szellemek, avagy tükör vagy görbe tükör? Hiedelemlények, népi kulturális alakok, folklór a XVIII. századi iskolai comœdiákban* (2012). Fontosabb művek: Bárdos József; Galuska László Pál: *Fejezetek a gyermekirodalomból*, Budapest: Nemzedékek Tudása Tankönyvkiadó Zrt. (2013); Galuska László Pál; Feleky Mirkó: *Elmék (h)arcai: tanulás és műveltség a Star Wars és a Trónok harca világában* pp. 11–71.: Nagy Ádám (szerk.) *Nevelj jedit! A képzelet pedagógiája*, Budapest, Athenaeum (2018); *Tükör vagy görbe tükör?*, Budapest, Pont Kiadó, 2020.