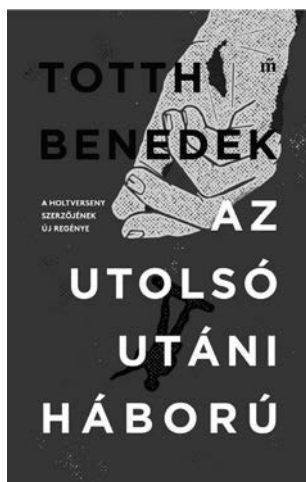


LOSONCZ-KELEMEN EMESE

„[S]zerettem volna végre felébredni”

TOTTH BENEDEK: AZ UTOLSÓ UTÁNI HÁBORÚ



Magvető Könyvkiadó
Budapest, 2017
260 oldal, 3499 Ft

Totth Benedek második kötetét nagy várakozás övezte. Mind a lelkes olvasói, mind a kritikusok számára az vált központi kérdéssé, hogy a Margó-díjjal jutalmazott *Holtverseny* után merre tud lépni. Hogy marad-e a megkezdett nyomvonalon, vagy teljesen csapást váltva az ifjúsági irodalom, illetve a szépirodalom valamely másik alkategóriája felé fordul. Imár elmondhatjuk, hogy *Az utolsó utáni háború* nem könnyíti meg a kategorizálás lehetőségét, ugyanis egyszerre három műfaj határán mozog: egyrészt ifjúsági (nevelődési) regény, amit leginkább a narratíva és a nyelvezet támaszt alá, másrészt disztópia, ha a posztapokaliptikus állapotokra helyezük a hangsúlyt, végül közelít a *biopunk* és a horror elegyére, ha a mutáns lényeket és a vértől fröcsögő jeleneteket vesszük alapul. Azonban egyértelműen egyik mellett sem tehetjük le a garast.

Mitől ifjúsági? Totth névtelen narrátora egy tizenéves fiú, aki a bombatámadások elől a családjával óvóhelyre menekül. Az elbeszélés idején az anyja és az apja is halott, öccse, Teó pedig eltűnt. A regény az öcs felkutatása köré szerveződik. Az énelbeszélésből olyan fiú hangja érződik ki, aki a háború során sokat megélt már, ezért kellő distanciával szemléli a körülötte zajló eseményeket. Így nyelvezete kicsit szikár, pátosztól és hazafiasságtól mentes, a köznyelvet keveri a szlenggel. Vitatkoznék azokkal a kritikusokkal, akik ezt az elbeszélői hangot hamisnak, hiteltelennek tartják. Ha a fiú 13-14 éves, esetleg még több is, akkor igenis beszélheti ezt a nyelvet, hiszen nem beleszületett a háborúba, hanem gyerekként érték a sorscsapások, volt neki ideje feldolgozni – ha egyáltalán feldolgozta – a korábbi életük teljes felszámolódását. Ahogy mondani szokás, túl korán kellett felnőtté válnia. Nagyon érzékletesen jelenik meg a háborús élet, méghozzá azokon a visszaemlékezéseken keresztül fejeződik ki leginkább, amikor a narrátor a háború előtti pillanatokkal hason-



lítja össze, egy-egy apró mozzanatból kiindulva. Ilyen a pincében való szilánkok szedegetése, amiről Teó pohártörése jut eszébe, vagy a szülők veszekedése, illetve a reggeli kávéillat indítja be az emlékezést. „Tűz pattogására, kávéillatra és halk beszélgetésre ébredtem. [...] Megborzongtam, és eszembe jutottak a háború előtti reggelek, ahogy anyám meg apám a konyhában kávézik és cigarettázik. A füst meg a kávéillat beúszott a gyerekszobába, a Teó meg bemászott hozzám a játék kutyájával, akit Bucknak nevezett el *A vadon szava* miatt, amit én olvastam fel neki, és bebújt mellém a takaró alá, és megkért, hogy meséljek neki reggeli mesét” (156). A regény igazi ereje abban van, hogy rámutat, egy idő után a háborús létállapot is „normális” lesz, a mindennapok részévé válik. Teszi mindezt visszafogottan, utalásszerű viszszaemlékezésekre rejtve.

Viszont nevelődési regénynek már nehezen lehetne nevezni. Hiányzik az elbeszélő fejlődéstörténete, nincsenek didaktikus tanulságok, a tapasztalatok nem a személyiségének a megváltozását segítik elő, hanem pontosan az ellenkezőjét: személyiségének elvesztését. Ahogy közeledünk a regény végéhez, az elbeszélő egyre inkább elveszíti a kapcsolatot a külvilággal, és delíriumos álomba kerül. Legalábbis szeretnénk ezt hinni. Totth a regény kétharmadában nagyon jól kezeli az álom és a valóság közötti átmeneteket, nem mindenhol egyértelmű, mikor történnek a valós dolgok, és mikor veszik át a képzelet szüleményei a narratíva központi szerepét. Ez izgalmassá teszi a szöveget, feladatot ad az olvasónak, boncolgatni kell, újraolvasni egyes részeket, ám a végére zavaróvá válik, hogy túlságosan összemossa a világokat. Az utolsó fejezet címe az ókori jóshelyek válaszára utal, miszerint valaki vagy visszatér a háborúból, vagy elvész benne, s minden attól függ, hova tesszük ki az írásjelet. Ennek fényében értelmezhető úgy is a zárlat, hogy tulajdonképpen nem is az a lényeg, hogyan jön vissza az ember a háborúból, koporsóban-e vagy élve, mert az embersége mindenképp odavész. Csak a szörnyűséges képek maradnak, nincs tudat, ami feldolgozhatná, nincs nyelv, ami elmondhatná, ami történt. Mert „[n]incs benne semmi emberi.” (260) Totth regénye ezen a ponton összecseng Danyi Zoltán háborúról szóló regényével; egyik elbeszélője én sem talál nyelvet ahhoz, hogy bemutassa a háború valódi arcát. Történeteket, eseményeket körülírhatnak, de az a trauma, amit egy háború okoz a benne résztvevőknek, csak képekben, mondattöredékekben szemléltethető.

Miért disztópia, és miért nem alternatív történelem? A legkézenfekvőbb válasz a szerző nyilatkozatában keresendő, miszerint bár a regény abból az alternatív 56-os novellából nőtte ki magát, amely *A másik forradalom* című antológiában jelent meg, mégsem az ötvenes-hatvanas években játszódik, illetve nem egy képzeletbeli harmadik világháború után. Ám ha a címből kiindulva az utolsó háborúként a második világháborút azonosítjuk, amiben az elbeszélő apja is szolgált, akkor a számítgatások alapján mégiscsak 1956 utáni időkben járhatunk. Ennek viszont ellentmondanak azok a technikai eszközök (pl. a fényképező Canon EOS 5D gépe, ami 2005-ben került piacra), illetve a popkultúrából származó elemek (Lázár atya karaktere nagyon hasonlít a *Trónok harca* sorozatból ismert Lord Bericre), amelyek ismeretével a regény nem a múltat, hanem inkább a jövőt vagy legalábbis a közeljövőt vetíti elénk. Az, hogy melyik lehet az utolsó háború, amely után a regény cselekménye játszódik, homályban marad, sőt, még az sem egyértelmű, hogy milyen jellegű háborúra kell gondolnunk: a második világháborúra? Vagy már a harmadik után járunk, amelyben a két nagyhatalom, az Egyesült Államok és Oroszország csaptak össze? Abban sem lehetünk bizonyosak, hogy milyen államformációk esnek egymásnak, hiszen az amerikaiakat leginkább jenkikként, az oro-

szokat ruszikként emlegetik, ami szintén elhomályosítja a történelmi kereteket. Arra pedig végképp nem kapunk választ, hogy ezek a nagyhatalmak miért egymás ellen, és miért nem a mutánsok ellen harcolnak.

Totth nagy hangsúlyt fektet mindenféle beazonosíthatóság eltüntetésére: nem tudjuk behatárolni, mikor játszódhat a történet, és azt sem tudjuk megállapítani, hogy hol. Bármennyire is izgalmas, hogy az olvasó maga választhatja ki a helyszínt, ahol az apokaliptikus háború zajlik, megtöltheti a tereket olyan térelemekkel, melyek számára felismerhetőek, Totth ezzel a kísérletezéssel a disztópia egyik világépítő eljárását hagyja figyelmen kívül. A disztópiák egyik sajátossága ugyanis, hogy az ismert városokat, városrészeket természeti vagy társadalmi katasztrófa után mutatják be, ezzel is kapcsolódva a jelen bírálatahoz, ami pedig a műfaj másik jellemvonásához, a jelen társadalmát fenyegető, általában valós veszélyek bemutatásához kapcsolódik. Ezek elmaradását a belső narráció logikája is befolyásolhatta, hiszen a főhős tudatfolyamszerű elbeszélésén, belső monológján keresztül szemléljük az eseményeket, így annyira nem is róható fel, miért nem írja le magának az általa nagyon is jól ismert helyeket.

A *science fiction* kategóriájába való besorolást a különböző mutánsok és élőhalottak/zombik teszik lehetővé. Az 1990-es években kialakult biopunk műfaj fő jellegzetessége, hogy művelői a közeli jövőt mutatják be, ahol a biológia és a biotechnika rohamos fejlődése határozza meg a világot. Őrült tudósok kísérleteznek, a DNS manipulálásával új fajokat, mutánsokat, emberfeletti erővel rendelkező lényeket hoznak létre. Totthnál az atombomba-robbanás miatt sugárfertőzésen átesett állatok és emberek jelennek meg mutánsokként. A Vörös Zónában felbukkanó lényekről az elbeszélő csak rémtörténeteket hallott, majd amikor az elhagyatott erdőben Jimmyvel felgyújt egy fát, hogy ne fagyjanak halálra, különös látványban lesz része. „Most azonban nagyon közel járhattunk a súlyosan sugárfertőzött területekhez, mert én ilyen furcsa állatokkal még sose találkoztam. Csonka szárnyú macskabaglyok, háromszemű hollók és vérszopó denevérek gubbasztottak szorosan egymás mellett a teherautók szakadt ponyvái tartó rudakon, kétféjű aranszakálok és kétfarkú mókusok lapulnak a tankok tetején, mosómedvék kapaszkodtak három mellső mancsukkal az autók motorházába, de a melegre még a keresztes viperák is előbújtak föld alatti rejtékhelyükről, a szemükből vér lövellt, a mérgük világított a sötétben” (200–201). A megváltozott génállománnyal rendelkező lények még teljesen elképzelhetőek a jövőre nézve, de a szeméből vért fröcskölő vipera inkább az elbeszélő álomvilágához közelíti az idézett jelenetet. A regény fokozatosan vált át „a” valóságból a fantasztikumokkal teleszőtt hallucinációkba. Véleményem szerint az óvóhely felrobbanása után először az oroszok által megerősített lány, majd a partizáncsapat táborában megjelenő Zoé sem a halálból visszatért élőhalott, hanem a fiú látomásának része csupán. Egyik esetben sem tudjuk meg a lány nevét, a városban hozzájuk csatlakozó Zoé pedig nyom nélkül felszívódik, hogy később a szabadcsapatok táborában „ismerjen rá” az elbeszélő. A narrátor viszont egyikőjük sem ismeri fel, ami szintén arra utal, hogy a fiú belevetíti ezeket a nőkbe szerelmét, hogy a maga számára otthonossá, ismerőssé tegye a teljesen megváltozott világot.

„Nem volt benne semmi emberi. Az arca simára kopott a sok tapogatástól, letört a fél lába, derékig bele kellett nyomni a földbe, hogy rendesen megálljon, de az öcsémet ez nem zavarta, éjjel-nappal a katonával játszott” (9). A szövegszervezői feladatot többé-kevésbé betölti a regény legelején megjelenő játékkatona, amit a szerző talán túl is hangsúlyozott. Mindig



akkor bukkan fel valaki markában a játék, amikor a legtöbb biztatásra, bátorításra vágyik a narrátor. A kis katona reményt ad, emlékezteti arra, hogy Teó megkeresése a legfőbb célja, és hogy tovább kell mennie, mert a végén rá fog találni öccsére. Kicsit akciófilmbe illő, ami a *Holtverseny* esetében nagyon jól működött, ennél a regénynél viszont nem volt szerencsés választás, túlsúlykolt motívumként működik. Valamint folytonosság híján van, mert nem tudjuk végigkövetni, hogyan kerül a katona egyik helyről a másikra, egyik személytől a másikig. Viszont pont ez a követhetlenség ad egy másik értelmezési horizontot. Megpróbálhatjuk úgy olvasni azokat a részeket, ahol előkerül a katona, hogy az mozdítja álomból valóságba, majd fordított irányba a történetet. „Nem lehet tudni, hol kezdődnek a tárgyak, és hol érnek véget, sőt azt sem nagyon tudtam, hol kezdődöm én, és hol ér véget a világ” (171) – mondja a narrátor, mielőtt álmában eldobja a játékkatonát. Ez a városból való elindulás előtti utolsó álom. Innentől olvashatjuk a regényt úgy, hogy minden, ami történik, az a képzelgés, a drog (ekkor kezdi el Jimmy fehér bogyóit használni) és egy feltételezett valóság határmezsgyéjén mozog, és az újabb álomjelenetek álmok az álmokban. Ez pedig, ahogy már fentebb említettük, nagyon zavarossá, követhetlenné, és ezzel együtt kicsit élvezhetlenné teszi a regény befejezését. Ha a játékkatona utolsó előtti felbukkanásáig tartana a regény, akkor némileg kiszámíthatóbb, de nyitottabb, továbbgondolhatóbb lenne, és megkockáztatom, hogy méltóbb befejezése lett volna a történetnek. „Végül a kórházban találtam meg, könnybe lábadt szemmel állt az egyik ágy mellett. Az ágyban egy kisfiú feküdt, és a Teó játék katonáját tartotta a tenyerében. Egy pillanat alatt lepergett a szemem előtt minden, ami azóta történt, hogy a bomba rázuhant az óvóhelyre. Egyszerre kavargott bennem az egész örület, és szerettem volna végre felébredni, hogy folytathassam a háború előtti életemet” (253).