

FAZEKAS Sándor

Magyar Agár- és Élettudományi Egyetem

Neveléstudományi Intézet

ORCID: 0000-0002-4517-7112

alex.fs.potter@gmail.com

**Enter Sandman**

**Neil Gaiman**

**Homokember-sorozatának  
tanulságai**

*Neil Gaiman képregénysorozata, a Sandman (Homokember) új fejezetet nyitott a képregény-műfaj történetében; nemrégiben a Netflix-sorozat formájában kelt új életre, újabb közönségsikert aratva. Ezek a munkák, amelyek magyar nyelven is napvilágot láttak, érdekesen ötvözik a világirodalmi utalásokat a populáris műfajokkal. A tanulmány azt vizsgálja, hogy milyen elemekből áll össze Gaiman világa, illetve hogyan hasznosíthatóak ennek tanulságai a hazai viszonyok között. Idehaza a képregény műfajának maroknyi, ám fanatikus rajongótábora van, elsősorban nem a fiatalok, hanem a felnőttek körében (30-40 éves korosztály). Míg nemrég még az amerikai képregények adaptációi, illetve regények képregényváltozatai uralták a piacot, ez a helyzet mára megváltozott: vannak ígéretes és a műfaj adta lehetőségeket jobban használó kezdeményezések, mint például Lakatos István munkája, a Lencsilány, amely Edgar Allan Poe és Csáth Géza novelláit jeleníti meg Tim Burton vizuális világának újrahasznosításával. Gaiman sok más elem mellett Shakespeare Szentivánéji álom és Vihar című drámáit emeli be művébe, fontos alapelemként; ez a módszer inspiratív lehet a hazai képregényalkotók számára is.*

**Kulcsszavak:** Neil Gaiman, képregény, adaptáció, populáris kultúra

### Bevezetés

Az utóbbi időszakban a *Homokember*-sorozat újra az érdeklődés homlokterébe került, hiszen a Netflix csatornán sorozat készült Neil Gaiman különleges műfaji elegyet kialakító, egyedi képregénysorozatából, amely elkészülte óta a műfaj egyik klasszikusává vált. Több mint harminc éve jelent meg az első füzet, és a megfilmesítést azóta tervezik. Több változat is felmerült már, de ezek különböző okok miatt végül megghiúsultak; annyi hasznuk mégis volt, hogy Gaiman rájött: neki magának is részt kell vennie sorozatának filmre adaptálásában. Egy igényes kiállítású televíziós sorozat lett a végeredmény, amelynek a második évadát is tervbe vették már. Mitől ilyen különleges az eredeti képregénysorozat, és mit tanulhatunk belőle az olvasásra nevelés, illetve a képregény műfaja hazai eredményeinek gazdagítása szempontjából?

### Neil Gaiman pályája

A ma már világhírű szerző Dél-Angliában, Hampshire megyében született, Portchesterben, 1960. november 10-én (az életrajz forrása: Gaiman 2022a). A magányos könyvmoly

kamaszból egy saját útját járó, nagyon sikeres alkotó lett, aki bátran kísérletezik a különböző populáris műfajokkal: képregényíró, forgatókönyvíró, fantasy- és sci-fi regényíró, novellista, de ír verseket és tanulmányokat is. Korai munkája egy Duran Duran-életrajz, illetve egy Douglas Adams-kalauz – utóbbi nagy hatással volt írásművészetére, Terry Pratchettel együtt, de erre még később visszatérünk. Az igazi sikert éppen az elemzésünk tárgyául szolgáló munkája, a *Sandman*-képregénysorozat hozta el számára (Gaiman, 2019–2021). Ez nem véletlen, hiszen pályájának kezdőpontját a képregényműfaj adta; a DC-vel közösen készítette el első jelentősebb munkáját, a *Black Orchid (Fekete Orchidea)* című képregényt, amely a DC-univerzumot írja tovább egy új szereplővel, Fekete Orchideával. Ennek sikere után kapta a kiadótól a megbízást a *Sandman*-sorozat elkészítésére, utána pedig megindult regényírói pályája is. A sorozat 1989 és 1996 között készült. 1990-ben mesterével és barátjával, Terry Pratchett fantasyíróval közösen írták meg a *Good omens* című regényt, amelyből szintén készült sorozat (a regény magyarul *Elveszett próféciák* címmel jelent meg, lásd: Gaiman–Pratchett, 2021). *Csillagpor* című regénye szintén fontos állomás a pályáján, ennek eredeti címe *Stardust* volt, és 1999-ben készült, később sikeres filmet is forgattak belőle: ezzel vált világszerte ismertté. Az *Amerikai istenek (American Gods, 2001, magyarul Gaiman, 2022b)* című regénye Douglas Adams ötletén alapul (Adams, 1993): mi lenne, ha a különböző korábbi korok istenei közöttünk járnának? Érdekes, hogy a Gaimanról szóló szakirodalomban valahogy kevesebb szó esik a szerzőt inspiráló forrásokról. Szinte mindig az eredetiségét hangsúlyozzák, pedig már meglévő kulturális mintázatokat gondol tovább, ezekből persze valóban új és szokatlan elegyet alkot. Az említett alapgondolat több művének is meghatározó eleme, és eredetileg Douglas Adams *Dirk Gently holisztikus nyomozóirodája* című sci-fi regényéből származik, ezt az azonban Gaiman többféle irányban is tovább vitte, mindig újabb és újabb lehetséges világokat építve föl. Az *Amerikai istenekből* szintén készült TV-sorozat, a *Sandman* televíziós sorozat előzményeként, 2017 és 2021 között (magyarul lásd: Gaiman, 2022b). Ebben a történetben a korábbi évezredek különböző mitológiákból származó (egyiptomi, kelta, görög) istenei Amerikában bukkanak fel, hogy megküzdjenek a modern idők hatalmaival (például a tömegkommunikáció vagy a technikai fejlődés új istenével). A tét nem csekély: az emberi lelkek elcsábítása, hiszen annak az istennek van valódi hatalma, amely befolyásolni tudja a jelenben élő embereket. A történet tehát a modern kor kulturális kihívásaira nagyon érzékenyen reagál.

Gaiman kiválóan épít egész világokat, saját belső logikával, ráadásul hangvételében nagyon közel áll a fiatalokhoz. Irónia, fanyar humor is jellemzi a műveit, és problematikájuk is nagyon hasonló a mai fiatalok gondolkodásához: egyszerre keserű és idealista. Van benne valami olyan transzcendencia iránti vonzódás, amely pótol valamit a fiatalok számára, és a tömegembertől el van zárva: a vágyódást az emberfeletti erők után. A világ újramitologizálásán dolgozik, ami igencsak erőteljes áramlat Hollywoodban. Joseph Campbell *Az ezerarcú hős* című könyve, amelyből Hollywood forgatókönyvírói szívesen merítettek, hasonló koncepciót fejt ki (Campbell, 2010): amellet, hogy a hős útját Propp meseelemző módszerével fejt fel, vallástörténeti és mitológiai megfontolásokkal igyekszik megmutatni: a természetfölötti elemekre a meséknek mindig szükségük van. A hős útja egy természetfölötti erővel átszótt világba vezet – s a Gaimanéhez hasonló elbeszélések, amelyekben ez a világ egy alternatív valósággal azonos, ezzel a valóságot mitologizálják. (Ezen az alapeszmén számos hollywoodi szuperprodukció nyugszik a *Csillagok háborúja*-sorozattól a Marvel-képregényfilmekig). Gaiman esetében ehhez az alapsémához számtalan gondosan megválasztott egyéb forrás és erőteljes, szuggesztív vízió társul, gyakran sci-fi és fantasyelemek bevonásával. Művei számos díjat nyertek a különböző műfajokban,

többek között Hugo- és Nebula-díjat is, amelyeket a Sci-fi Írók Világszövetsége, illetve az Amerikai Science Fiction és Fantasy-szerzők Szövetsége adja.

### **A *Sandman*-sorozat**

Neil Gaiman még kezdő író korában került kapcsolatba a képregény műfajával. A DC Comics képregénykiadó a *Fekete orchidea* után meglátta benne a lehetőséget, és megkérte arra, hogy egyik figurájukból kiindulva alkosson egy önálló sorozatot. Gaiman Sandmant, a Homokembert választotta, aki a korabeli DC-képregények egyik kisebb jelentőségű szuperhőse volt: ő altatóporral járta az éjszakát, és elkábította vele a bűnözőket. Gaiman természetesen nem ezt a meglehetősen bornírt alapötletet viszi tovább, hanem a Homokemberhez kapcsolódó korábbi képzeteket felhasználva Morpheus (Álom) alakjában egy új figurát és történetet teremt, akinek ugyanakkor némely kellékei, a maszk és a zacskónyi homok a negyvenes évekbeli karaktert is felidézik. Ahogyan Kránicz Bence (2022) kritikája is megjegyzi, Gaiman átalakította a szuperhős-képregények műfaját a saját képére, klasszicizálva azt: az egyszerű történetvezetésű, popkultúrából táplálkozó történet helyett irodalmi utalásokkal teli, mélyebb mondanivalójú történetet alakított ki, amely ugyanakkor természetesen ezer szállal kapcsolódik a képregények világához is: több karakter felbukkan benne a DC-képregényekből.

A füzetek 1989 és 1996 között jelentek meg, 75 részben. Gaiman sikerének számos titka közül az az egyik, hogy az ottani gazdag lehetőségeket kihasználva az amerikai piacra tudja vinni az európai tartalmakat. Sok anyagot használ a klasszikus európai műveltségéből (ezzel külön szakaszban foglalkozunk), ugyanakkor tartalmilag nagyon erősen kötődik a mai trendekhez, sőt meg is jósol néhányat: erős női alakok vannak a történetben, sőt egy transznemű karakter is felbukkan. A képregény sok szöveget tartalmaz; ez is erre a korszakra jellemző vonás. A kritikák szerint Gaiman műve egyértelműen napjaink egyik leg-sikeresebb képregénysorozata, bár a Marvel-filmek hollywoodi térhódításával maga a műfaj is másodvirágzását éli Nyugat-Európában és Amerikában.

A *Sandman*-sorozat hetvenöt száma látott napvilágot, először még egyszerű képregényfüzet formában, de a népszerűségüket jelzi, hogy gyűjteményes, illetve jegyzetelt kiadásokban is megjelentek; a magyar fordítások is elérhetőek így. Az első verzióban még csak néhány epizód, vékonyabb kiadásban, utána azonban négy vaskos kötetbe gyűjtve a teljes sorozat is megjelent: a formátum megváltozása a műfaj klasszicizálódását jelzi.

Gaiman abban is követi a műfaj szabályait, hogy úgynevezett spinoffokat, társtörténeteket is alkot, amelyek egy-egy Sandman-szereplő sorsát írják tovább, és ugyanebben a lehetséges világban játszódnak, mint például Álom testvére, a fiatal nőként ábrázolt Halál történetei (Gaiman, 2019). A magyar kiadások először vékonyabb kötet formájában, töredékesen, majd teljes, háromkötetes, keménykötésű formában láttak napvilágot.

A Netflix gondozásában készített sorozat rendkívül nagy sikert aratott: beverekedte magát a legnézettebb szériák közé (Kránicz, 2022). Nagyszerű szereplőgárdát vonultattak fel, Lucifert például Gwendoline Christie alakította, aki Hippolitát játszotta a Londoni Nemzeti Színház Szentivánéji álom-előadásában, de számos televíziós és filmszerepe miatt is ismeretes. A főhőst, Álom figuráját Tom Sturridge alakítja, aki szintén gyorsan be-lopta magát a nézők szívébe. Maga a történet jól illeszkedik a Netflix kínálatába, hiszen a genderkérdések, a faji előítéletek ábrázolása, a horrorfilmekre jellemző műfaji megoldások mind-mind a csatorna sorozatai által gyakran felvetett társadalmi problémák. Emellett olyan komoly kérdéseket is felvet, mint a halál, az örület, a betegség, az öngyilkosság vagy a kábítószerfüggés (nehéz például félreérteni azt az epizódot, amelyben az Álom porát birtokló szereplő függővé válik a portól, és egy álomvilágban reked, miközben a valóságos világban megöregszik). Ennek megfelelően a 18 éven felüli korosztálynak ajánlják a

sorozatot, teljes joggal. Az alkotók erős vizuális világgal nyúltak a történethez, így a siker garantált – mégis lehet azonban némi hiányérzetünk. A történet mélyrétegeire, kulturális utalásaira ugyanis annyira rátelepszik a vizualitás, a mai közbeszédben forgó problémákhoz való alkalmazkodás, hogy már alig látni alatta a klasszikus és nemes alapanyagot: Dante, Milton vagy éppen Shakespeare világát (ezt a véleményt a kritika is osztja, lásd Kránitz, 2022).

A képregénynek a DC-karakterekhez kell kapcsolódnia, ezt a kapcsolódást azonban lazán valósítja meg: átírja, tovább írja a figurákat (leginkább persze a Homokembert). A Homokember a nyugat-európai népek mitológiájában sok különféle alakban ismert; a közös elem, hogy homokot szór a gyermekek szemébe, és ezzel altatja el őket. Nevezetes fordulat volt a mítoszban, amikor a német romantika fontos figurája, Ernst Theodor Amadeus Hoffmann egy horrorisztikus mesenovella címszereplőjévé teszi meg a *Homokembert*, és azonosítja gonosz főhősével, az alkimista-mágus Coppeliusszal, aki érzelmileg megnyomortítja, majd elpusztítja (öngyilkosságba kergeti) Nathanielt, a regény főhősét. Gaiman figurája nem gonosz, de egy bizonyos fajta sötét, komor hangulat tartozik hozzá: a történet szívesen használ horrorisztikus vagy dark fantasys elemeket is. Az elején még inkább csak rövid novellasorozatokkal indul a cselekmény (Álom fogsága, kiszabadulása, majd varázstárgyai visszaszerzése), és menet közben tágul ki az univerzum: megjelennek a további végtelenek, akik újabb szálakat hoznak be a történetbe. A teljes világot csak a 7–8. kötetre építi ki Gaiman. A sorozat szerkesztője Karen Berger volt (Szép, 2022). A rajzolók vizuális világa nagyban gazdagította a műveket: Sam Kieth, Mike Dringenberg, Jill Thompson, Shawn McManus, Marc Hempel, Bryan Talbot, és Michael Zulli alkották meg a füzetek képi világát, míg a feliratokat Todd Klein, a borítókat pedig Dave McKean készítette (Gaiman, 2022a). A lezárás kataklizmikus jellegű: nem végteleníthető a sorozat, ellentétben a hagyományos képregényekkel; ez is a klasszicizálódás egyik jele lehet. Ha egy rétegműfaj klasszicizálódik, olvasóközönsége kiterjed, ezért más igények állnak elő a művel szemben.

A Sandmanból lett az egyik első keménykötéses, gyűjteményes képregénykönyv. A hazai piacon is megjelentek a reprezentatív kötetek, hiszen a hazai képregényolvasók zöme már felnőtt: a harmincas-negyvenes éveiben járó korosztályból kerül ki, így ezeket közülük sokan megengedhetik maguknak.

### A történet és utalások

Morpheus, azaz az Álom nevű végtelen 1916-ban fekete mágiával foglalkozó okkultisták fogságába esik, akik összetévesztik őt testvérével, a Halállal. Minden történet megtestesítője ő, aki alakváltásra képes, de rendszerint egy sovány, fekete hajú fiatalember képét ölti magára. 1988-ban (a mű írásának idején) kiszabadul több évtizedes fogságából. Vissza kell szereznie birodalmát és varázstárgyait, amelyek különböző világokban találhatóak – ezek olyanok, mint a párhuzamos univerzumok. Dante Pokla például az egyik ilyen helyszín, ahonnan a maszkját kell visszaszereznie Lucifertől. Kiderül, hogy vannak más istenek is az Álom istenén kívül – például az Álom testvére, a Halál istennője. A varázstárgyak visszaszerzése után ugyanis Álom vándorútra kel, hogy téren és időn átutazva álmokra és alkotásra inspiráljon minden élő teremtményt az univerzumban. Hasfelmetsző Jack Londonja, Odin Asgardja, a Marvel-képregényhősök világa és Shakespeare Angliája (az ardeni erdő) mind-mind a helyszínek között van, sőt, találkozunk Luciferrel is, Milton művéből. A végtelenek csupa D betűs istenség angolul: Vágy (Desire), Halál (Álom nővére, Death), Sors (vagy inkább Végzet, Destiny), Kétségbeesés (Despair) és a Vágy (Delirium, korábban Desire-ként volt ismeretes). A végtelenek külseje (mint Gaiman más történeteiben is) a kulturális háttérrel együtt változik. A világ vége-kötet (a magyar változat III. kötetének vége, Gaiman 2019–2021) valóságvihar, összesodrónak benne a szereplők; a Canterbury

mesék és a Dekameron éppúgy felidéződhet bennünk, de a mesélt sztoriban van egy másik sztori. Az emberek pusztán mellékszálak: a főhősök a végtelenek, akik emberi tulajdonságokkal vannak felruházva, így problémáik is emberiek: családon belüli játszmák, rokon- és ellenszenvok, küzdelmek ábrázolása, illetve gyakran problematikus viszonyuk az átlagos emberekhez (az emberekhez fűződő viszonyukban jellemük tükröződik). Álom jellemfejlődésen megy keresztül: a szoborszerű, közönyös viszonyulástól emberi irányba fejlődik (empatikusabb lesz, tragédiák is érik, hiszen elveszíti szerelmét): megváltozik, gyengébb, sebezhetőbb lesz, ahogyan kötődni kezd – és az olvasó számára szerethetőbb is. A rémálmok a valóságba átkerülve igen jól érzik magukat – az egyik ilyen, a Korinthuszi (Corinthian) elszabadul, sorozatgyilkossá válik az élők között, és Álomnak le kell győznie őt. Több, horrorfilmbe illő szereplő van még, John Dee például, aki egy örült tudós mágus, a 16. századi humanista regénybeli változata. Minden, amit az ember valamikor elképzelt, az Álom anyaga – így az irodalmi művek is, ami remek lehetőséget ad Gaimannek az időn és a téren való ugrálásra és a külső utalások halmozására. Történetei önállóan is megállnak – a füzetes eredeti megjelenés miatt ez formai szükségszerűség is volt. Eltérő képregénystílusok keverednek benne: realizisztikus, karikatúrisztikus, illetve a mangákra jellemző ábrázolásmód: ebben is sokféleségre törekszik. Egységet tud teremteni a történet és a szöveg segítségével a különböző világokban játszódó epizódok között. Olyan, mintha Shakespeare írta volna („mitológiai amalgám”, mint például a *Szentivánéji álomban*). Gaiman erősen hivatkozik is az angol drámaíróra, erről később még szólnunk. A képsorok ugyanakkor helyenként kifejezetten horrorisztikusak: a megcélzott korosztály egyértelműen a 18 évesek vagy annál idősebbek csoportja.

### A történet forrásai

Mint említettük, Gaiman írói fantáziája leginkább talán Terry Pratchett és Douglas Adams műveiből merít inspirációt, már ami a kerettörténetet és a lehetséges világ megalkotásának szabályait illeti. A *Dirk Gently holisztikus nyomozóirodája* alapötlete mint ihlető mű mellett Pratchett nem csupán azért érdekes számunkra, mert az angol fantasyirodalom humoros műveket alkotó klasszikusával közös regényt is írtak. Gaiman több műve, így a *Sandman* alapötlete is innen származik: a régi istenek emberi alakban a regény világában járnak. A Pokol megformálásában Dante *Isteni színjátéka*, Lucifer alakjában pedig Milton *Elveszett Paradicsomának* hőse jelenik meg, aki – a középkori vízióval ellentétben – már nem csupán egy fogaskereke a világ gépezetének, amely alá van vetve a felsőbb erőnek (Istennek, illetve a középkori világrendben elfoglalt helyének), hanem önálló akarattal rendelkező lázadóvá válik, aki az Alvilág birodalmán belül korlátlan úr (ebben Milton és Byron hatása érezhető).

Shakespeare művei azok, amelyek rendkívüli módon inspirálják a különböző feldolgozásokat, átiratokat, adaptációkat: nem csak művei, ő maga is kulturális ikonná vált, annak ellenére, hogy nyelve a mai angolok számára picit nehezebben érthető – ezzel is provokálva az újrárást.

Shakespeare-nek fontos szerep jut a *Homokember* történetében, hiszen két drámát ígér Álomnak, s a szerző mind a két mű születésének körülményeit belefoglalja a történetbe. Míg a *Szentivánéji álom* a tündéreknek, a *Vihart* Álomnak írja; utóbbi a zárásként is szolgál. Szépen egymásra rétegződnek a különböző fikciós szintek: az első maga Shakespeare életének utolsó szakasza és a Vihar megírásának körülményei. Megjelennek a Bárd életének fontos alakjai: Anne, a felesége, Judith, a lánya, Ben Jonson, barátja, színész- és író társa is. Magyarázatot kapunk a nagy drámaíró egyik legkülönösebb darabja, a *Vihar* születésére, ihlető forrásaira. A második szint a képregény történetének lezárása: Álom egyfajta búcsúja a történetektől és az olvasóktól, ahogyan Shakespeare búcsúja is volt a darab a

színpadtól, és ahogyan a történetben a varázsló Prospero eltöri a pálcáját. A metafikciós szinten pedig Gaiman búcsúzik az olvasótól, ahogyan Shakespeare is búcsúzott e darabjával a színpadtól.

A DC-képregények világának hatása a szereplőkben van; kétségtelen az is, hogy Álom történetének első szakasza a fantasyregények vagy akár a képregények világot idézően épül fel: a hős kiszabadul, és visszaszerzi elveszett varázstárgyait, s közben különböző világokon utazik keresztül. Ezek után térünk át a többi végtelen cselekményszálára, amellyel az író tovább építi a képregények alkotta lehetséges világot, oly módon, hogy mindegyik világhoz különböző képi ábrázolásmód társul, más-más rajzoló közreműködésével.

A történetben nem csupán téren, hanem időn keresztül is utazunk, a Dickens-regények vagy a Sherlock Holmes-történetek miliője is alakítja a történetet. A mitologikus utalások hatása szintén nem lebecsülendő: a görög és a kelta mitológia elemeit szívesen használja és vegyíti például a *Szentivánéji álom* tündéreinek világában. Shakespeare maga is sajátos mitológiát teremt: művének mesebeli lényei a kelta néphit tündérhagyományára, Puck alakja pedig Goodfellow Robin karakterére vezethető vissza; utóbbi egy kis ördögfióka, akit azonban Shakespeare saját története számára tündéresít, csintalanná szelídítve az eredetileg kifejezetten rosszindulatú manót. A Biblia hatása is jól tetten érhető a *Sandman* történetében: Káin és Ábel, az első testvérpár figuráján keresztül vonódik be abba. Azt mondhatjuk, hogy bár Gaiman mitológiája multikulturális elemekből épül fel, összeegyeztethető egy szabadelvűen felfogott keresztény világképpel is. Egyfajta totalitás, teljességérzet kiváltására törekszik: sokféle mitológia, klasszikus irodalmi hagyomány, képregények, filmek stb. beolvasztása révén. John Dee figurája például az angol kultúrtörténetből keveredik bele az elbeszélésbe: a 16–17. század fordulóján élt reneszánsz tudós naplója szerint angyalokkal és démonokkal volt képes kommunikálni – nem csoda hát, ha Dee is remekül illik Gaiman világok között játszódó elbeszélésébe. Dee figurája egyébként már korábban beépült a populáris kultúrába, mint szellemidéző feketemágus és alkimista.

Gaiman nem elemeiben, hanem átfogó koncepciójában új műveket hoz létre – s ilyen a *Sandman*-sorozat is.

### **A Homokember tanulságai**

Mennyiben tekinthető a Sandman-képregény adaptációnak?

Linda Hutcheon szerint három ismérve van az adaptációnak: egy felismerhető mű vagy művek elismert transzpozíciója történjen meg, a kisajátítás, illetve megőrzés kreatív és értelmezői aktusa is jellemezze a munkát, és az adaptált művel kiterjedt intertextuális összefonódást valósítson meg (Hutcheon, 2014). Nos, a *Homokember*-képregénysorozat és a felhasznált irodalmi alkotások viszonyában mindhárom megvalósul, egy magasabb szinten: a források és a mű közötti kapcsolat jóval bonyolultabb, mint egy adaptáció esetén. Az előzőekben felsorolt művek inspirációt jelentenek Gaiman számára, aki rendszeres belső utalásokat tesz ezekre. Az már a populáris műfaj sajátosságából ered, hogy nem kötelező felismerni őket, vagy bevonni az értelmezésbe: a történet – mivel a populáris kultúra formanyelvét beszéli – természetesen megáll a lábán anélkül is, hogy – mondjuk – a Dante-utalásokat beazonosítsuk. Ezek az intertextuális nyomok (például a Shakespeare-drámák idézése) azonban az olvasó számára többértelművé teszik a művet; különösen igaz ez a 75., záró epizódra, a *Vihar* című dráma felbukkanására.

A gyűjtemény történetei között horror, melldráma, szerelmi történet, kalóztörténet, krimi, zombis történet is előfordul: műfaji sokszínűség jellemzi a munkát, de mint a felhasznált irodalmi alkotásokból is látjuk, ez a képregény kifejezetten törekszik arra, hogy a klasszikus olvasmányokat is népszerűsítse fiatal olvasói körében.

Ugyanakkor radikálisan új elemekből is építkezik a történet. A 'graphic novel' mint műfaji megjelölés gyűjtőnévként is használatos a képregényekre, de itt egy szűkebb jelentése is érvényes: egy átfogó regénykoncepció áll a mű mögött. Nagyon fontos, hogy a képregény rajzoló önálló képi világgal ruházzák fel az egyes történeteket.

### **A Homokember és a magyar képregény-adaptációk**

Biztató új tendencia, hogy a pedagógusok egy része az olvasóvá nevelés új eszközét találja meg a képregényekben. Ma már arra is akad példa, hogy érettségi tétel is volt képregény: néhány középiskolában oktatási segédanyagként használják ezeket. Ilyen például az *Életben maradnának*, amely versek képregény-adaptációit tartalmazza, tüdőgyulladásban meghalt költők kötelező olvasmányul szolgáló verseinek feldolgozását (URL: [www.eletbenmaradnanak.hu/comics](http://www.eletbenmaradnanak.hu/comics)). Nehéz téma, nem csoda, hogy az eredmény igen csak vegyesre sikerül. A *Hymnus* feldolgozása gyakorlatilag pusztán illusztrációként használja a képregényműfajt, de talán érthető is, hogy egy ennyire megterhelt szövegnél biztonságos utat választ. Kölcsey másik verse a sorozatból, a *Huszt* már karikatúraként jeleníti meg a szöveget – nos, ez esetben a legkevésbé sem tudunk egyetérteni a vicceskedéssel, amely sehogyan sem illik a szöveg igen komoly mondanivalójához. A szöveg és a kép borzasztó ellentmondásban áll. Ez a példa azért is különösen elgondolkodtató, mert egy nagyszerű műveket jegyző rajzoló, Lakatos István készítette, aki egyéb munkáiban remek adaptációkat hozott létre: *Lencsilány* című munkájában például Edgar Allan Poe, Csáth Géza novelláit ötvözte Tim Burton vizuális világával (Lakatos nemrégiben saját kiadót alapított, amely a gyermekeknek szánt minőségi képregények kiadását tűzte ki célul, lásd: Poós, 2021.) Arany *A walesi bárdok* című balladájának feldolgozása azonban már jóval erősebb, még ha helyenként karikíroz is valamelyest: a mondanivaló a modern köntös ellenére megmarad, és a képregény üzenete érvényes. *A Reményhez* című Csokonai-vers úgy kezdődik, mintha a *Sandman*-sorozat egyik halhatatlan lénye elevenedne meg – romantikus köntösben, megszépítve kapjuk mind a Reményt, mind pedig Csokonait. Ehhez képest a befejezés az öngyilkosságra utal. Ezzel a Csokonai-adaptációval ellentétben Gaiman mindig megtalálja az egyensúlyt a pozitív és a negatív gondolatok között – nos, ezt a magyar versfeldolgozásban hiába keressük. A „Kedv! Remények! Lillák! Isten véletek!” lezárás itt a világtól való búcsút jelenti. *Az első szerelem* című Berzsenyi-vers adaptációja annak egyszerű romantikus képi illusztrálását adja. *Ady Harc a nagyúrral* című, szuggesztív képi világú verse szinte kínálja magát egy látványos megjelenítésre, de a kidolgozás vázlatos marad. Hiányérzetünk lehet, és nem csupán az *Életben maradtak*-sorozattal kapcsolatban: a képregényes nonfiction műfajok például csak teljesen importált formában léteznek (német, angol-amerikai piacon igen erős szegmens, a *Persepolis* vagy a nevezetes *Maus* jelentek meg magyarul ezek közül). A dokumentarista műfajok általában alulreprezentáltak Magyarországon, pedig bőven volna olyan komoly téma, amelyet megjeleníthetne. Amint a kiragadott példából is láthatjuk, a hazai képregények java részére a képi konzervativizmus jellemző – a műfaj narratív lehetőségeit szintén kevésbé használják ki.

Vannak persze idehaza is innovatív kezdeményezések, mint a *Nyugat+Zombik*, Csepella Olivér munkája (Csepella, 2021). Ötlete az ikonikus, jól felismerhető, elit irodalmi szereplők és a populáris műfaj – a zombiapokalipszisos történet – összekapcsolásán alapul. Nagyon jó, hogy lebontja a határokat populáris és elit irodalom között; ezek a határok az angolszász világban mindig is kevésbé voltak jelen, mint nálunk (erre nagyon szép példa maga a *Sandman*-sorozat). A képregénynek a karikatúraszerű karaktermegjelenítés mellett erős képi világa van: a narráció kiforrott vizuális alkalmazása, az irónia és a humor nagyon jól áll a történetnek, még akkor is, ha a nyugatos bálványokból sematizált, egy-két alapvonásra egyszerűsített szuperhős-karikatúrák lesznek (részletes véleményt lásd:

Lengyel, 2014). Hiányérzetünk annyiban lehet, hogy több hasonló kezdeményezésre lenne szükség. Ezek a munkák egyszerre többféle hagyományhoz is kapcsolódhatnak: bátrabban lehetne a populáris műfajokra építeni, ugyanakkor persze arra is figyelve, hogy a trendi formával igényes és mai tartalom találkozzon a képregényben. Komoly társadalmi problémák felvetése is indokolt lenne ebben a formában; minderre szép példa Neil Gaiman *Homokember*-képregénysorozata. Ehhez azonban nagyobb közönségre, illetve erősebb támogatásra lenne szükség, hiszen ezek a projektek (mint a Csepelláé is) idehaza jelentős részben közösségi finanszírozással jönnek létre.

## Irodalom

- Adams, Douglas (1993): *Dirk Gently holisztikus nyomozóirodája*. Bp.: Új Vénusz
- Campbell, Joseph (2010): *Az ezerarcú hős*. Bp.: Édesvíz Kiadó
- Csepella Olivér (2021): *Nyugat+Zombik*. Bp.: Corvina
- Gaiman, Neil (2019): *Death : a teljes Halál-gyűjtemény*. Bp.: Fumax
- Gaiman, Neil (2019–2021): *Sandman I–IV*. (jegyzetelt kiadás). Bp.: Fumax, 2019-2021.
- Gaiman, Neil (2022a): *Neil Gaiman hivatalos oldala*. >URL: [www.neilgaiman.com](http://www.neilgaiman.com) (életrajz, [2022. 05. 15.]
- Gaiman, Neil (2022b): *Amerikai istenek*. Bp.: Agavé
- Gaiman, Neil – Pratchett, Terry (2021): *Elveszett próféciák*. Bp.: Agavé
- Greff András (2022): *Beszélgetés Szép Eszterrel Neil Gaiman Sandman-sorozatáról*. [podcast] Litera podcast: Más lapra tartozik, 7., 2022. május 13. >URL: <https://litera.hu/media/litera-podcast/mas-polcra-tartozik-7-szep-eszterrel-neil-gaiman-orias-kepregenyrol.html> [2022. 05. 14.]
- Hutcheon, Linda (2014): Elmélkedés az adaptációról : Mit? Ki? Miért? Hogyan? Hol? Mikor? *Kalligram*, 23(12), 98–102.
- Kráncz Bence (2022): *A Sandman taníthatja meg a szuperhősöknek, hogy pofozkodás helyett üljenek le beszélgetni*. >URL: <https://24.hu/kultura/2022/08/20/sandman-az-almok-fejedelme-kritika-netflix-neil-gaiman-kepregeny/> [2022. 11. 05.]
- Lengyel Diana (2014): Így aprítja a másnapos Ady (és barátai) a zombikat. >URL: <https://korkep.sk/cikkek/kultura/2014/11/13/igy-apritja-a-masnapos-ady-es-baratai-a-zombikat/> [2023.01.23.]
- Poós Zoltán (2021): „Olyan gyermek- és ifjúsági képregényeket szeretnénk kiadni, amelyeknek komoly az irodalmi értéke.” (Interjú Lakatos Istvánval). Mesecentrum.hu, Petőfi Irodalmi Ügynökség, >URL: <https://igyic.hu/mesecentrum-interjuk/olyan-gyermek-es-ifjusagi-kepregenyeket-szeretnek-kiadni-amelyeknek-komoly-az-irodalmi-erteke.html> [2023. 01. 24.]
- Spenger Dávid (2022): Sokan kiborultak tőle, pedig ez az év sorozata a Netflixen. *Index*, kultúrrovat, >URL: <https://index.hu/kultur/cinematix/2022/08/27/sandman-az-almok-fejedelme-netflix-teve-misztikus-sorozat-első-evad-kritika-streaming-neil-gaiman/> [2023.01.23.]

## SUMMARY

### The lessons of Neil Gaiman's Sandman series

*Sandman*, Neil Gaiman's comic series opened a new chapter in the history of the genre; it came to a new life in the form of a Netflix series proving to be a new hit with the public. These



*works, which have also been published in Hungarian, create an interesting alloy of references to world literature with popular genres. This study examines the elements that are combined in Gaiman's world, and how its lessons can be utilized within the domestic circumstances. The genre of comics has a handful but fanatic camp of supporters – not among the young generation but mainly the adults (30-40 years of age). While recently adaptations of American comics and comic versions of novels dominated the market, this situation has now changed: there are promising initiatives that make better use of the opportunities provided by the genre like Lakatos István's *Lencsilány* representing stories by Edgar Allan Poe and Csáth Géza recycling Tim Burton's visual world. Among many other elements, Gaiman includes Shakespeare's *Midsummer Night's Dream* and *The Tempest* in his work as significant key components; this method may also prove inspiring for Hungarian comic artists.*

**Keywords:** Neil Gaiman, comics, adaptation, popular culture