Lipták Renáta

Modern mítosz és metafikciós elemek Neil Gaiman *Sandman*-sorozatában

Absztrakt

Dolgozatomban Neil Gaiman Sandman-sorozatát modern mítoszkísérletként értelmezem, melyben a mitologizálás nem csak tematikusan van jelen, hanem poétikai alapelvvé válik. Az egyik alapvető tézisem, hogy a képregény médiuma a mítoszokéhoz hasonló struktúrát követ, s emellett lehetőséget ad a posztmodern irodalomra jellemző heterogén idézettechnikák alkalmazására is. A dolgozatban megkísérlem kiemelni a szöveg fontosabb metafikciós motívumait, melyek a modern mítosz és a szerzőség problematikájára reflektálnak.

Szerző

Lipták Renáta 1989-ben született Makón. 2013-ban szerzett MA diplomát a Szegedi Tudományegyetem Magyar nyelv és irodalom szakos hallgatójaként, Összehasonlító irodalom és kultúratudomány szakirányon. Érdeklődési kör: a képregény mediális sajátságai, metafikció, modern mitológia. E-mail cím: liptak.renata@gmail.com

Lipták Renáta

Modern mítosz és metafikciós elemek Neil Gaiman *Sandman*-sorozatában

Neil Gaiman *Sandman*-sorozata idén lesz huszonöt éves. Már indulásakor, a nyolcvanas évek végén zajló képregényes paradigmaváltás időszakában a fordulat egyik fontos szövegének számított: a képregénytörténet modern korszakának első képviselői közé tartozik. Azóta számos kiadást megélt, s hozzájárult a képregény irodalmi rangra emeléséhez is – az egyetlen képregény, amely elnyerte a World Fantasy díjat. De mitől érdemel a sorozat ilyen kitüntetett státuszt, miért érdemes a figyelemre? Dolgozatom részben erre igyekszik választ adni.



Neil Gaiman: Sandman

„Vannak mesék, melyeket sokszor elmesélnek.” [1] – hangzik a második kötet *Prológusának* kezdősora. Ez a bevezető rész egy beavatástörténetet mesél el: a frissen körülmetélt fiút egy férfi elviszi egy titkos helyre, ahol elmondja azt a történetet, amelyet mindenki csak egyszer hallhat életében, a felnőtté válásakor, s mire a történet a végére ér, a fiúból férfi lesz. A történet egy Gaiman által megszerkesztett mítosz, amely nemcsak a fiút avatja be a törzsbe, hanem az olvasót is Gaiman világába, a *Sandman* világába. A fejezet magába sűríti és egyúttal gyakorlatban alkalmazza azt a mítoszelméletet és alkotói stratégiát, amely Gaiman egész munkásságára jellemző, s közben az olvasót is irányítja, indirekt módon kikacsint rá: most mi vagyunk a beavatásra váró fiatalok, akik valami súlyos dolgot tudnak meg nemsokára a történetekről és az emberi természetről.

De miért a *Sandman*, miért nem az *Amerikai istenek*? Hiszen utóbbi is hasonló módon építkezik, s Gaiman eddigi legnagyobb teljesítményeként tartják számon, ráadásul későbbi, kiforrottabb szöveg. Számomra részben azért volt érdekesebb a *Sandman*, mert bevallottan kísérleti mű, emellett pedig a szerző egy másik médiumot alkalmaz: a képregényt.

A képregény és a mítosz elbeszélési módjai véleményem szerint több ponton is kapcsolódnak, a

képregény médiuma a mitikus elbeszélésekhez hasonlóan ősi sémákat követ. Beleillik ebbe az elképzelésbe az a gondolat is, mely szerint a képregény nyelve (a képi rész univerzalitásának köszönhetően) egyszerűbb az irodalmi nyelvnél, s szélesebb közönség számára érthető. Úgy gondolom, ez a tétel igaz is, meg nem is, s elemzésem során igyekszem bizonyítani, hogy a képregény nyelve is képes olyan komplex struktúrák létrehozására, mint a magasirodalom.

Munkám témája tehát a képregény és a mítosz viszonya, a *Sandman*-sorozat modern mítoszként működése. Azt is vizsgálom eközben, milyen hagyományrétegeket mozgat Gaiman a sorozatban, s hogyan kezeli ezeket. Intertextuális játéka nemcsak olvasói kvíz – a ráismerés élményén túl más funkciókat is kap ez a módszer, így a populáris műfajt az elismertebb, irodalmi rangú művek felé közelíti.

A különböző rétegek együtthatása mellett fontos kiemelni a reflexiós gesztusok szerepét is: Gaiman ugyanis nyílt és tropikus formában is beépíti történeteibe ars poeticáját, írói pozíciójáról alkotott elképzeléseit. Ezek az önreflexiós, metafikciós megnyilvánulások szintén hozzájárulnak ahhoz, hogy a szöveget mesterséges mítoszként olvassuk, hiszen saját keletkezésének történetét és módját ismerjük meg belőlük, akár egy eredetmítosz esetén. Néhány ilyen motívumot is kiemelek az elemzés során. Mindezeket a fogásokat támogatja történet vizuális megjelenítése is: egy fejezet elemzésével igyekszem bemutatni, hogy a *Sandman* hogyan használja ki a képregény formanyelvét, s hogyan alkalmazza ezt az álmokat idéző, látszólag néhol esetleges, mégis jól szervezett struktúrában.

1. A képregényforma és a modern mítoszok

1.1. A képregény definíciós kísérletei

A képregény fogalmának meghatározása korántsem egyszerű feladat. Már eredeztetése kapcsán is különböző nézetekbe ütközünk: vannak, akik (pl. Gérard Blanchard) egészen a barlangrajzokig, de legalábbis Traianus oszlopáig, az ókori frízekig és falfestményekig vezetik vissza a képregényt, mint képekben elbeszélt történetet; mások (pl. Dominique Dupuis) az 1896-os megjelenésű Richard Felton Outcault-féle *Yellow Kid*hez kötik a képregénytörténet kezdetét – ők a szövegbuborék alkalmazását tekintik fő kritériumnak. Az utóbbi időben azonban Rodolphe Töpffer munkásságához (első történetéhez: 1827; vagy első albumához: 1833) kötik a képregény mint önálló médium születését. [2] Töpffer nem alkalmazott ugyan szövegbuborékot, de szöveget már használt a képek mellett. A képregény médiumának születése szoros kapcsolatban áll a nagypéldányszámú sajtó kialakulásával, hiszen szélesebb közönséget tudott megszólítani; a 20. század elején kezd létrejönni és rögzülni sajátos nyelve, ikonográfiája, mely több művészeti ág kódjait sűríti egybe. A médium olyan heterogénné válik formai jegyek tekintetében, s olyan széles skálán aknázzák ki a szerzők a benne rejlő lehetőségeket, hogy definiálása szinte teljesen ellehetetlenedik.

„Valami mindig homályban marad." [3] – mondja Scott McCloud *A képregény felfedezése* című

könyvében, melyben kísérletet tesz a képregény „lényegének” megragadására. Első fejezete, a *Tisztázzuk előre* körbejárja a fogalom lehetséges meghatározásait. Will Eisner 1985-ös definícióját veszi alapul, amely szerint a képregény „képsorokból álló művészet” [4] s megkísérli pontosítani azt („egymás melletti rajzok és más képek megadott sorrendben, információközlés és a nézőben esztétikai élmény kiváltása céljából”), [5] miközben újabb és újabb hiányosságok és kérdések merülnek fel: hogyan határoljuk el a rajzfilmtől, animációtól? mi lesz a szöveg szerepével? mi lesz az „egykockás képregényekkel”?, stb. Csupa olyan kérdés kerül elő, melyek szétfeszítik a műfaj határait, s egy képlékeny és meglehetősen önkényesnek tűnő rendszert mutatnak be. A fogalomtisztázó kísérlet végén gyakorlatilag visszatérünk a kezdeti kiindulópontul szolgáló Eisner-féle meghatározáshoz, azonban már nyitottabban, kritikusabban tudjuk szemlélni azt. McCloud tehát nem ad precíz, kézzelfogható meghatározást, viszont közérthető és kritikus módon megnyitja a vitás pontok felé a gondolkodást.



Scott McCloud: A képregény felfedezése

A képregényelmélet egyik első és talán legismertebb, legtöbbet idézett képviselője Will Eisner, aki nem csak teoretikusként, hanem alkotóként is működött. A legtöbb képregényelmélet az ő munkáihoz kanyarodik vissza, ha vizsgálódásaihoz alapot keres. Eisner szekvenciális művészetként, olvasási formaként értelmezi a képregényt, [6] amelyben egymásra épülnek a képzőművészet és az irodalom rétegei, így az olvasó értelmezéskor mindkét művészeti ág kódjaiból konstruálja meg a jelentést, tehát a képregényolvasás feltétele a fokozott olvasói aktivitás. Ezen a ponton összefüggésbe hozható a 20. századi művészeti törekvésekkel, az avantgárddal, a modernizmussal és posztmodernizmussal is, melyek a korábbi időszakoknál nagyobb hangsúlyt fektetnek a befogadó munkájára, a szöveg és az olvasó viszonyára. 2009-ben Charles Hatfield „feszültségek művészetének” (*art of tensions*) nevezi a képregényt formai heterogenitására és az üzenetek pluralitására hivatkozva. Kiemeli, hogy a különböző kódok interakciója hozza létre azokat a kevert üzeneteket, melyek megkívánják a képregény sajátos olvasási stratégiáját. [7]

André Gaudreault és Philippe Marion 2000-ben publikált munkájukban „olyan narratív médiumnak tekintik a képregényt, amelyet képnek és szövegnek szekvenciális elrendezettsége jellemez.” [8] Itt is az Eisner-féle definíció köszön vissza a szöveghasználat aspektusának beemelésével – ami egyébként nem feltétlenül szükséges egy képregényhez. Mi adja tehát a képregény esszenciáját? Mi az a központi mag, amelyben a kilencedik művészet minden

aktualizált változata egyaránt osztozik? A „képregény” fogalma tág, számos alkategóriával és jellegzetességgel, mégis kell lennie egy olyan szerveződési elvnek, mely összekapcsolja a néhány kockás, humoros stripeket a folyóiratok hasábjain az akár többszáz oldalra rúgó, fajsúlyos tematikájú grafikus regényekkel.

Thierry Groensteen az ikonikus összetartozásban (*iconic solidarity*) látja ezt a közös nevezőt, amely minden képregénynek lényegi eleme kell hogy legyen. Fizikai valójában minden képregényt független ikonok és kölcsönösen összefüggő képek gyűjteményeként határoz meg. [9] Ezeknek az összjátéka hozza létre azt a sajátos nyelvet, amely a képregényre jellemző.

A képregény nyelvként való felfogása is vissza-visszaköszön a különböző elméleti munkákban. Ha különálló művészeti ágként fogadjuk el, elkerülhetetlen belátni, hogy saját szimbólumrendszert használ a kommunikációhoz. Mivel több művészeti ággal is rokon, terminológiájába többfelől épültek be kifejezések a specifikusan képregényes terminusok mellett. Az irodalom-, képzőművészet- és film elméleti kifejezéseinek átemelése részben produktív, részben viszont problémákhoz is vezethet: fenntarthatja azt a nézetet, amely a képregényt nem önálló műfajként kezeli, úgy tűnhet, mintha egy kísérleti fércműről beszélnénk, miközben a képes elbeszélések múltja egészen messzire nyúlik: az egyiptomi szalagfestmények folyamatábrázolásáig, az azték kódexek képet és szöveget kombináló technikáiig vagy akár a barlangrajzokig, melyek végső soron minden művészet ősei, még ha mindezeket nem is nevezzük a mai értelemben vett képregénynek. Hasznos viszont az átvétel a perspektívára, keretezésre, nézőpontozásra stb. vonatkozóan, hiszen felesleges új terminusokat alkotnunk, ha a rendelkezésünkre álló kifejezések tökéletesen fedik mondandónkat. A későbbiekben elemzéseim során magam is ezt a több forrásból táplálkozó terminológiát fogom használni.

Ez a dolgozat nem vállalkozik arra, hogy új képregény-definíciót alkosson meg, pusztán célszerűnek tartottam sorra venni, milyen szempontok mentén érdemes gondolkodni egy képregényekről szóló diskurzusban. Az itt tárgyalt szempontok miatt nem is tartom lehetségesnek egy olyan definíció megkonstruálását, amely a múlt és a jelen minden képregényére állna, mégpedig úgy, hogy ezeket megfelelően el is határolja a többi műfajtól (pl. animáció).

1.2. Képregény és mítosz

A képregények modern mitológiaként való felfogása nem újkeletű elképzelés. Nagyon is tudatos stratégia a nagy kiadók részéről, hogy történeteikben ősi sémákat követnek, s vizuális megjelenítésük is (elsősorban az antik) mitológiai történetekre épül. Dabrowsky Ádám a legfőbb hasonlóságot mítosz és képregény között a periodikusságban és ciklikusságban látja: ez elsősorban az amerikai, [10] havonta megjelenő füzetekre áll, ahol ugyanaz a hős évtizedeken keresztül minimális változásokkal, ugyanazon sémák szerint jelenik meg a történetekben (pl. *Superman, Batman, X-men*). A változások általában annyit jelentenek, hogy az újabb generáció igényei szerint aktualizálják a figurát és a hozzá kapcsolódó világot és eseményeket. [11] Például az egyszerű bűnüldöző tevékenységet a második világháborúban a hősök ellenséges seregek ellen vonulása, később pedig a terrorizmus elleni harca váltja fel. Ez a körforgás fontos lesz Gaiman

munkásságában is, hiszen maga a *Sandman*-figura is hasonló újraértelmezés révén jött létre, bár a fenti példánál komplexebb és radikálisabb metamorfózison esett át.

Forma és funkció nem csak piaci megfontolásból, hanem eredendően, esszenciálisan ősi elveket követ a képregényeknél. A mitologizálás nem pusztán szüzsészerűen, tematikusan jelenik meg, hanem poétikai alapelvvé is válik. A képes beszéd, a szimbolikus nyelvhasználat a mítosz és a képregény sajátja is: a helyettesítés elve szerint metaforikusan vagy metonimikusan működnek, és a befogadó fejében dől el, milyen szinten képes értelmezni az üzenetet. A mítosz, felszíni rétegét tekintve többnyire fantasztikus, kalandos történet, amely a mélyebb rétegeiben akár több szinten is tartalmaz tanításokat, üzeneteket. Jellemző, hogy nem magyaráz meg mindent, bizonyos dolgokat egyszerűen el kell fogadnunk, önmagára pedig valóságként reflektál. [12] Tematikusan, motivikusan is rájátszanak erre a szerkezetre a képregényben. Dabrowsky az amerikai mainstream képregények kapcsán elemzi a „színes kosztümökbe csomagolt metaforákat," [13] melyek az ifjabb olvasóknak elsősorban kalandos történetet mutatnak, a tapasztaltabbak számára viszont burkolt erkölcsi-világnézeti tartalmat sugallnak. Az amerikai képregényeket maga Gaiman is az amerikai mítosz részeként értelmezi egy interjúban: „Superman és Batman a mítoszok evolúciójának speciális állomását jelentik, […] ha egymás mellé tennénk a DC és a Marvel történeteit, vagy akár csak önmagukban is vizsgálnánk, láthatnánk, hogy történeteik koherens univerzumot alkotnak. A valaha elmesélt legnagyobb történetet kapnánk." [14]



DC versus Marvel Comics

A képregény szerkezetileg is többrétegű: az események az üres helyeken történnek. Két állókép között, a kereteken kívüli térben, a „csatornában" áll össze a tényleges mozgás, melyet az olvasónak kell megkonstruálnia. Ezek a mozgások nem teljesen rögzítettek. Bizonyos helyeken egyértelműnek tűnnek, máshol viszont nagyobb szabadságot hagynak, s így az olvasó saját

tapasztalatai meghatározóak. (Ahogy a mítosznak is különböző jelentésrétegét fogja megérteni a gyermek és a felnőtt.) Fontos különbség, hogy a képregény a mítosszal ellentétben nem valóságként utal magára, hanem az irodalomhoz hasonlóan megkonstruált valóságként létezik.

A mitikus történetek bizonyos meghatározott sémák, rögzített elemek nyomdokain haladnak; ezek az elemek az archetipikus motívumok és a jellegzetes konfliktusok és fordulatok, melyeket többek között Propp, [15] Campbell [16] és Frye [17] is kimutat munkáiban. A szuperhős-történetek gyakorlatilag ugyanezekkel az elemekkel dolgoznak, csak modernizálják őket az újfajta közönség számára. Felépítésükben visszaköszön a jungi archetípus-elmélet, mely szerint az archetípusok a kollektív tudattalanban tárolódó, velünk született elemek, melyeknek ismert kifejeződési helye az álom és a mítosz. [18] Joseph Campbell 1949-es könyvében, *Az ezerarcú hősben* így ír: „A mítoszok az emberi psziché spontán megnyilatkozásai, s mindegyik sértetlenül magában hordja forrásának elemi erejét […] Átfogó, egyetemesen érvényes mítosz híján mindannyiónknak megvan a saját, kiismerhetetlen, primitív, de rendkívül hatásos belső világa – az álmok panteonja." [19] A mitikus gondolkodás így a személyes és a kollektív tudatnak egyaránt része. A hétköznapi kulturális jelenségek is visszavezethetőek archetipikus motívumokra, így képesek a modern mítoszok részévé válni. Roland Barthes 1957-es *Mitológiák* című könyvében a jellegzetes kortárs jelenségekre, látványosságokra vonatkoztatva, újszerűen használja a mitológia kifejezést. Az előszó tétele szerint „a mítosz nyelv" [20] vagyis egy olyan struktúra, amely jelentést közvetít, s emellett közösségképző ereje is van. A modern társadalom modern mítoszaiként (gyakran az antik mítoszok analógiájára építve) értelmezi szövegében a pankrációt, a sztriptízt, a mozit, az autómárkákat, stb. A jungi archetípuselmélet és a barthesi innovatív mítoszszemlélet egyaránt meghatározó a modern képregény és a gaimani életmű vizsgálatakor. A képregényre is jellemző az analógiás építkezés csakúgy, mint Gaimanre. Gaiman azonban rendszerint képes továbblépni, s a puszta rekontextualizáláson túl többletjelentéssel is felruházni a hagyományos mítoszi elemeket.

A mítoszok egyik elsődleges funkciója az ismeretek terjesztése, a magyarázó, tanító-nevelő funkció. Ez sok esetben a képregényekre is igaz, bár korszakonként és irányzatonként változó mértékben. Egyes műfajok kifejezetten oktatási céllal jönnek létre (leggyakrabban nyelvkönyvekben használják, illetve használati utasításokon, így kiküszöbölhetőek a nyelvi hiányosságok a képek univerzálisabb jelentésével), míg másokban – ahogyan irodalmi művekben is, a *prodesse et delectare* elve szerint – a szórakoztatás mellett fontos szerepet játszik a tanító és nevelő funkció. A képek univerzalitása és a műfaj népszerűsége miatt a közönség széles körből kerül ki, s az olvasók életkora is változatos, bár a képregény alapvetően felnőtt műfaj, így alkalmassá válik a „népnevelésre" legyen itt szó politikai propagandáról [21] vagy a közízlés formálásáról (pl. ideális férfi és nő képének változásai), [22] a műfaj jellegzetességei folytán hatni tud a közvéleményre. [23] A képregények tehát az erkölcsi normák és a szellemi örökség átadásának eszközeivé is válhatnak, miközben szórakoztatnak, s szerkezetileg is hasonlóságot mutatnak a mítoszokkal.



Captain America leüti Hitlert, 1941 márciusa; Larry Gonick: Képregényes világtörténet 1.

2. A modern panteon megteremtése

2.1. Gaiman mítoszszemlélete

Gaiman legtöbb művére jellemző a mitologizálás; általában egy sajátos világot hoz létre, melyben a természetfeletti erők jelenléte természetesnek hat, megférnek egymás mellett a varázslények, az istenek és az emberek. Miközben az olvasó fejében felépül a diegetikus világ, saját mitikus tapasztalatai is csatlakoznak a Gaiman-féle konstrukcióhoz. Hegedűs Norbert a következőképpen látja a gaimani alapvetést az *Amerikai istenek* kapcsán: „…az istenekről szóló történetek igazak, és az istenek közöttünk élnek. Viszont nemcsak egy-egy kiválasztott isten létezik, hanem mindegyik.” [24] Gaiman elsődleges stratégiája az újramesélés, produktív változtatásokkal: „Ami fontos, az az, hogy újként mondjuk el a történeteket, és hogy újra elmeséljük a régieket.” [25]

Gaimant rendszerint posztmodern szerzőként definiálják, [26] amit jellegzetes pastiche-technikája támaszt alá: [27] a szövegekben eltérő stílus- és hagyományrétegek épülnek egymásra és játszanak össze párbeszédbe lépve a megidézett hagyománnyal, vagy felülírva azt. [28] A mítoszok is eképpen épülnek a szövegekbe: különböző kultúrákból és korszakokból származó elemek hálózata alakul ki direkt vagy rejtett intertextuális (és intermediális) utalásokkal. Ezek többnyire archetipikus elemek, melyek köré a történetek szerveződnek. [29] Az így felépülő szövegek nem csak a mítoszok szerkezetét idézik fel, hanem a mitikus gondolkodás természetét is felhasználják: „A történetek így vagy úgy: tükrök. Arra használjuk őket, hogy elmagyarázzuk magunknak, hogyan működik a világ és hogyan nem.” [30]

A szerző több helyen is beszél írói gyakorlatáról s a mítoszokról alkotott felfogásáról, időnként szépirodalmi műveibe is beleszőve nézeteit. *Gondolatok a mítoszokról* című írásában a következőképpen fogalmaz, megidézve a schellingi-winckelmanni gondolatot: [31] „…ahogy a vallások elavulnak, vagy ahogy a történetek megszűnnek szó szerinti igazságnak látszani, mítoszokká válnak. És a mítoszok sárrá komposztálódnak, termékeny földdé más történetek és

mesék számára, amik aztán majd vadvirágokként pompáznak." [32] E kertészeti metafora jól példázza, hogy Gaiman mítoszfelfogása dinamikus és darwinista, [33] hiszen az elsődleges jellegzetesség a változékonyság és újraírhatóság: azok az elemek maradnak fenn, amelyek képesek aktuálisak maradni, vagy ismét azzá válni funkcióváltások során, s ezáltal hatást gyakorolni a befogadóra. Egyik legjellemzőbb példa erre a szerzőtől a *Hó, tükör, almák*[34] című novella, mely az ismert *Hófehérke*-történetet meséli el újra a mostoha szemszögéből, felvillantva annak a lehetőségét, hogy az általunk ismert történetvariáns kiszorította a többit, talán az igazit is. [34]



Hó, tükör, almák. Dave McKean illusztrációja

2.2. *Sandman*: az álmok fejedelme

Gaiman képregényes munkássága a '80-as évek derekán kezdődött. [35] Ez az évtized fordulópontot jelent a képregénytörténetben: Alan Moore, Frank Miller és Art Spiegelman mellett Gaiman nevéhez fűződik ez a fordulat – megkezdődik a képregénytörténet modern korszaka. Az új művek egyre komolyabbak, történetközpontúbbak lesznek, s egyre mélyebben és tudatosabban aknázzák ki a műfaj nyújtotta lehetőségeket. Visszatérnek a „felnőtt témák" is. [36]

Gaiman az Alan Moore-ral kötött ismeretsége révén kerül kapcsolatba a DC-vel, [37] csakúgy mint a '80-as évek brit írónemzedékének többi tagja (Grant Morrison, Warren Ellis, Garth Ennis), s Karen Berger lesz az, aki felfedezi: első néhány képregényes próbálkozása után (a Dave McKeannel közösen készített *Violent Cases*, *Signal to Noise*, és *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* , valamint a három *Black Orchid* epizód) [38] lehetőséget ad a Gaiman-McKean párosnak a Sandman-karakter újragondolására. A sorozat 1989-1996 között fut (az első rész tulajdonképpen 1988-ban jelent meg, de '89-re dátumozva), 75 rész jelenik meg több mint 2500 oldalon, később 10 kötetben adják ki újra. A *Sandman* nem sokkal később már az újonnan létrejött *Vertigo* kiadó (DC imprint) egyik alapkövét képezte, a gyűjteményes kiadást már ez a csoport végezte. [39]



Dave Mckean illusztrációja a Prelűdök és noktürnökhöz

A sorozat fogadtatása igen kedvező volt mind az olvasóközönség, mind a kritikusok felől. Egyik gyakran emlegetett érdeme, hogy a női olvasótábort is megmozgatta a képregényre általában fogékonyabb férfiak mellett. [40] Számos díjat is elnyert az évek során: többek között Eisner-, Stoker- és Hugo-díjakat, valamint a harmadik kötet egyik epizódja, a *Szentivánéji álom* lett az első (és utolsó) képregény, amely elnyerte a World Fantasy díjat, a legjobb novellának járó kategóriában (azóta külön képregényes kategória létesült.) A megfilmesítés jogai a Warner Bros tulajdonába kerültek, majd szóba került egy HBO-s sorozat készítésének lehetősége is, de a tárgyalásoknak egyelőre nincs eredménye sem a mozivásznon, sem a televízióban.

2012-ben jelentette be Gaiman, hogy a *Sandman*-sorozat megjelenésének huszonötödik évfordulójának alkalmából 2013 végére megír egy újabb kötetet, amely a sorozat előzményeit fogja tartalmazni.



Sandman – Overture. Dave Mckean borítóterve

Ahogy fentebb már volt szó róla, a *Sandman* több forrásból is táplálkozik: a DC univerzumán belül 1939-re nyúlik vissza a története, s több újraélesztési kísérlet is történt (ilyen a Gaimané is), de a DC karakterei sem előzmény nélküliek. A nyugat-európai folklórban a Sandman az álmokért felelős lény, magyarra a nem feltétlenül szerencsés „álommanó" kifejezéssel fordítjuk (vagy a Hoffman-novella [41] kapcsán „homokembernek"). A folklórban is többféle változata létezik: az álommanó kifejezés a legismertebb alakra vonatkozik – egy kicsi, antropomorf lényről van itt szó, aki homokot, álomport szór az ember szemébe, hogy az elaludjon és álmodjon. Létezik olyan verziója is, amely képes az embernek a jövőt megmutatni az álmokon keresztül, vagy bizonyos mértékű hatalommal felruházni saját álmai felett. S létezik egy afféle mumusváltozat is, amellyel az aludni nem akaró gyerekeket ijesztgethetik – ez a típus valamilyen módon ártó, akár gyilkoló, gyermekevő lény (ebben a változatban áll közelebb a hoffmani „homokember" fogalmához az „álommanó" helyett a magyarban). [42]

Az álmok fölött uralkodó lény eredeztethető egy még korábbi hagyományból is. A görög mitológiában Morpheusz volt az álmok (egyik) istene: ő az alvás istenének, Hüpnosznak (aki egyébként Tanathosz, a halálisten testvére) és az éjszaka istennőjének, Nüxnek a gyermeke. Nevének jelentése „formáló" (morf=forma) – ez a Gaiman-féle adaptációban is fontos szerephez jut. Az álmok megtestesítője archetipikus figura, hiszen az emberiség egyik általános alapélményét jeleníti meg.

Az álmokért felelős lény a folklórból az irodalomba, majd a filmbe, zenébe is beépült: Hans Christian Andersen 1841-ben jegyzett le egy dán népmesét, *Ole Lukøje* címmel, melyben a sandman egy héten át meglátogat egy fiút, s mindig más álmot hoz neki. A figura itt még egy alapvetően jóságos alak. [43] A legismertebb irodalmi feldolgozás pedig E. T. A. Hoffman nevéhez fűződik – ő elkanyarodik a folklórtól, s a saját történetében aktualizálja, újraírja a figurát *A homokember* (1816) [44] című novellájában. A homokember egy ijesztő, horrorisztikus lény, akit a dajka így ír le: „Gonosz ember az! Ha nem akar lefeküdni a gyerek, odamegy hozzá, és egy marék homokot csap az arcába, hogy kipattanjon a vérző szeme, amit aztán a zsákjába gyömöszöl, s a Holdba visz, eleségül a csemetéinek; a csemetéi meg ott ülnek a fészekben, görbe a csőrük, mint a bagolyé, azzal csipegetik föl a rossz kisgyerekek szemét." [45] Gaiman sorozatában a Hoffman-féle *A homokember* hagyománya is megidéződik, átkerülnek bizonyos elemek: *A babaház* egyik sorozatgyilkosa például szemeket gyűjt, illetve a Sandman-figura alakjához is merít innen – bővebben erről majd később. Hoffman novellájának, Freud *A homokember*-elemzésének (amely szintén hatott a gaimani történetre és figurára) [46] és Gaiman képregényének összehasonlító elemzése külön tanulmány tárgyát képezhetné, hiszen a *Homokemberhez* kapcsolódó értelmezési kísérletek és feldolgozások számos izgalmas szempontot kínálnak fel ehhez.

Hoffman *A homokemberét,* s rajta keresztül a sandman-figurát is számos formában feldolgozták az utóbbi évtizedekben is: az egyik legfrissebb kísérlet egy német expresszionista stílust imitáló rövidfilm Rich Ragsdale-től (*The Sandman*, 2007), mely a freudi tudattalan működését hivatott példázni. Ismertebb feldolgozás a Paul Berry-féle *The Sandman* című 1992-es animációs film,

melyet Oscar-díjra is jelöltek. Szintén a folklór álommanóját forgatja át horrorba az 1995-ös *Homokember* (*Sleepstalker*) című Turi Meyer-film.

Az „álommanó" a populáris zenében is időről időre előfordul. Egyik legismertebb példája ennek a The Chordettes *Mr. Sandman* (1954) című száma, Enya *Song of the Sandman*-je (2001), vagy a Metallica 1991-es *Enter Sandman*-je.

A sandman-motívum modern feldolgozásaiban elsősorban a hoffmani megjelenítés hatása érződik. Freud a tudatalatti kivetüléseként értelmezi a Homokember alakját (az apa másik énje), a tőle való rettegést pedig Nathanael kasztrációtól való félelmeként értelmezi, mely gyermekkori traumában gyökerezik. Gaiman feldolgozásán is érződik a mélylélektani olvasatok hatása és tudatos beemelése, olykor direkt és akár játékos, ironikus módon is: „...tudod, mi volt a véleménye Freudnak az ilyen álmokról? [t. i. – a repülésről] Szerinte ilyenkor igazából a szexről álmodunk." [47] – mondja az egyik szereplő Morpheusznak, mikor megérkeznek az álmok birodalmába – repülve. „Akkor áruld el nekem, hogy mit jelent, ha valaki a szexről álmodik?" – kérdez vissza Morpheusz. [48]

A DC-nél 1939-ben indul az első *Sandman*-sorozat (*Sandman*), az *Adventure Comics* 40. számában, Gardner Fox neve alatt. A sorozat főszereplője egy Wesley Dodds nevű bűnüldöző, aki altatógáz segítségével hatástalanította a bűnözőket, majd homokkal szórta le; ő maga pedig gázmaszkot viselt, amely a Gaiman-féle feldolgozásban is visszaköszön a későbbiekben. Ő még egyszerű ember, nincsenek természetfeletti képességei, így Batman-típusú hős. A negyvenes években kerül rá a rikító sárga-piros kosztüm. Az első „szuper-Sandman" 1974-ben látott napvilágot a *The Sandman* című sorozatban. Egy pszichológus, Dr. Garret Sanford csapdába esik az álmok dimenziójában, ahol ő lesz a Sandman, aki képes a dimenziók között mozogni, s az álomdimenzióban természetfeletti ereje van és képes repülni, s itt él kastélyában segítőivel, Brúttal és Globbal – Gaiman ezt a sorozatot is megidézi újraértelmezésében, [49] csakúgy, mint az 1988-as kísérletet a sorozat felújítására, amelyben a főszereplő neve Hector Hall volt. [50] A kilencvenes években az eredeti Sandmant is újraírták a retróhangulat jegyében (*Sandman Mystery Theatre).*

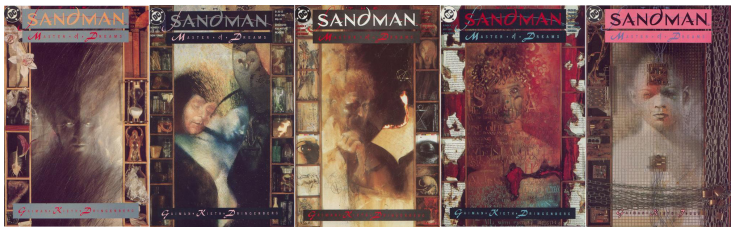


Korábbi Sandman-karakerek. Dodds, Sanford, Hall.

A képregények egyik általános jellemzője az intertextualitás, fokozottan igaz ez egy-egy nagyobb kiadó univerzumán belül, jelen esetben a DC-Univerzumban. Így az előbb említett képregények egymással is szoros intertextuális viszonyban állnak, s Neil Gaiman *Sandman*-sorozata is felhasználja őket alapanyagként: a rájuk tett utalások nem csupán az elől előtt tisztelgő kiszólások lesznek, hanem szövegszervező elemek.

2.3. Új *Sandman* születik

1989-től kezd futni az új sorozat (*The Sandman*, 1989-1996), melyről Karen Berger, a *Vertigo* vezető szerkesztője a következőképpen nyilatkozik a gyűjteményes kötet előszavában: „…egyáltalán nem felelt meg kezdeti elvárásaimnak.” [51] Valószínűleg az olvasók is így érezhettek, hiszen a sorozat több ponton is szakít a szokásos szuperhőstörténetek hagyományaival mind formai, mind tartalmi tekintetben.



Sandman-borítók. Dave McKean munkái.

Az egyik legszembetűnőbb újítás a füzetek borítódizájnja volt. Dave McKean szürreális és expresszív, művészi igényű képei stílusban erősen eltérnek a szuperhősös képregények dizájnjától: kollázsszerű technika, szimbolikus képek halmozása, fény-árnyék játék és erőteljes líraiság jellemzi a borítókat – tehát nem a belső rajzok precízebb és színesebb változatai, ahogyan a szuperhőssztoriknál szokásos, hanem teljesen más stílusban készültek. A másik fontos újítás a borítók terén, hogy a Gaiman-McKean páros ragaszkodott hozzá, hogy ne a főszereplő kerüljön rájuk. Az akkor meglehetősen provokatívnak számító ötletből kibontakozó vitát meg is nyerték a kiadóval szemben, így a második számtól kezdve valóban nem kell címoldalra kerülnie magának Morpheusnak. [52] Az első borítón (*Az igazak álma*) homályos, fénylő szemű arc látható a középpontban, körülötte két oszlopban az időhöz, múlandósághoz és az álmodáshoz kötődő motívumok szerepelnek – a törékeny pillangótól a kemény kődarabig, az elszáradt levelektől a viruló virágokig, s a homok motívuma is előkerül egy lepergett homokórában. A központi arc az Álomúr képét vezeti be, bár keveset látunk csak belőle, de egyik legfontosabb attribútuma, a csillagszerű szem jól kivehető már itt is.

A későbbiekben tehát direkt módon nem jelenik meg Sandman a címoldalon, szimbolikusan viszont mindig jelen van, hiszen a képek az álmokhoz kapcsolódó motívumokat vonultatják fel, s stílusukban is álomszerűen hatnak. Ezzel mögöttesen megidézik az Álomurat, jelezve, hogy az álmok mindenütt ott vannak, a tudattalan területén.

A Gaiman-féle figura ikonográfiájában is újat hoz. Nem rikító sárga-piros uniformist visel, mint Wesley Dodds, hanem fekete köpenyt vagy épp pólót vagy bőrdzsekit, illetve ezek variánsait különböző megjelenési formáiban, ugyanis egyik jellegzetessége az alakváltás. Erre leggyakrabban használt neve, a Morpheusz is utal (számos néven emlegetik különböző helyeken és szituációkban: Álom, Morpheusz, Oneiron, Kai’ckul, Formáló, Mesék Hercege, stb.). Minden előforduló alakjában közös jellemző azonban a fekete szín dominanciája és a kékesfehéren izzó szemek. Alakváltása a mítoszok természetére is reflektál, hiszen Morpheusz a különböző helyszíneken és korokban

aktualizált formában jelenik meg, igazodva az emberek róla alkotott képzeteihez.

Morpheusz ikonográfiájához hozzátartozik kezdetben három attribútuma, segítő tárgya is: a maszk, a tarsoly és a rubin. A maszk előzménye a Wesley Dodds-féle gázálarc lehet; Morpheusz maszkja egy szívókás rovarfejet idéző gázmaszkra hasonlít – leginkább egy szúnyogra asszociálhatunk, ami bele is illik a képbe, hiszen egy éjszakai élősködőről van szó, s Morpheusz az emberek álmaiból táplálkozik. A tarsolyban soha ki nem fogyó homokot rejt, amiből álmokat formál – ez egyértelmű utalás az álommanó-folklórra. A rubin pedig koncentrált energiát tartalmaz, így a komplexebb „varázslatokhoz" nyújt segítséget. Az első kötet története az Álomúr újjászületését meséli el: a kiindulópontban véletlenül foglyul ejtik testvére, a Halál helyett, s hetven évre rabságba kerül, segítő tárgyait elveszik, s nélküle birodalma is elkezd széthullani. Mikor kiszabadul, csak akkor nyerheti vissza régi erejét, ha megtalálja elveszett tárgyait, s csak ezek segítségével épülhet fel maradéktalanul ismét a birodalma – maga a szabadulás csak úgy történhet meg, hogy az alvási tilalmat megszegő őr álmában szereplő tengerparti homokba kapaszkodik. [53] A homok motívuma különösen az első kötetben hangsúlyos, szöveges és képi megjelenítésekben egyaránt átszövi a történetet (pl.: „az idő homokja" és „Mint aki futóhomokon gázol." [54])

De térjünk vissza egy percre az alakváltáshoz! Morpheusz mindenki számára más formában jelenik meg a történet során. Többnyire igazodik a kor és közeg divatjához a felvett alakja: az első kötet végére kialakuló pólós-farmeros formáját többnyire akkor látjuk, amikor nővérével van, vagy éppen „nincsen szolgálatban" valami miatt. (Pl. a *Párák évszakában* elvonul, miután megkapja a pokol kulcsát.) Saját birodalmában rendszerint fekete köpenyt visel; *A babaházban* fekete bőrű afrikai hercegként is feltűnik; [55] az *Ezer macska álma* című epizódban nem emberként, hanem fekete macska formájában jelenik meg [56] – így az olvasónak egyértelművé válik, hogy nem csak az emberek álmaiért felelős; az első kötetben J'onn, a Marsbéli előtt pedig egy hatalmas lángoló fej (Lord L'zoril) képében ölt testet. [57] Garantáltan felismerhetjük azonban sajátos fehér kontúros, fekete hátterű szövegbuborékairól.



Párák évszaka; A babaház; Álomország; Prelűdök és noktürnök

Bizonyos epizódokban egyáltalán nem is jelenik meg Álom ábrázolása – az *Álomország* negyedik történetében, az *Álarc*ban[59] például ő maga nem szerepel, ez is egy újítása a sorozatnak, szakítása szuperhőstörténetek hagyományaival. Ám arról nincsen szó, hogy Morpheusz ne játszanaszerepet ezekben az epizódokban: ezeket a történeteket is az álmok formálják és befolyásolják, így szimbolikusan az Álomúr is meghatározza az események alakulását a háttérben.

Morpheusz változékonyságát, alakváltásait illusztrálja a rajzstílus is: az első kötetben először meglehetősen formátlan, elnagyolt vonásokkal láthatjuk, de a kötet végére megszilárdulnak s részletesebbé válnak kontúrjai. A nyolcadik epizódban (*Szárnyainak suhogása*) és a második kötetben jelenik meg a „kanonizált" Morpheusz-ábrázolás; a későbbiekben a rajzolók ebből indulnak ki, s formálják a figurát saját stílusuk és a történet igényei szerint.



Párák évszaka; Prelűdök és noktürnök

A képlékeny forma ilyen reprezentatív ábrázolása csak részben lehet tudatosan a Morpheusz-ikonográfia alárendeltje; elsősorban azért alakult így az ábrázolás, mert rengeteg rajzoló dolgozott be a sorozatba – egy idő után bizonyos „rangot" jelentett részt venni a *Sandman* munkálataiban, s számos pályakezdő alkotó próbálhatta ki magát ebben a közegben, ami részben előny, részben pedig hátrány a sorozat vizualitása számára. A kritikusok és az ajánlók rendszerint kiemelik, hogy a *Sandmannek* a történet az erőssége, s ez ellensúlyozza a rajzok gyengeségét (leszámítva persze Dave Mckean borítóit), [58] Karen Berger viszont a legtöbbet kritizált *Prelűdök és noktürnök* című kötet rajzolóiról (Sam Kieth, Mike Drinenberg, Malcolm Jones III) is elismerően nyilatkozik: „…tökéletesen eltalálták Morpheusz eredettörténetének sötét hangulatát. […] Sam csodálatos képei Káinról és Ábelről, valamint a pokol és a poklot benépesítő alakok zsigeri ábrázolása tényleg rémisztőre sikerült. Mike-nak pedig többek között Halál megkapóan modern alakját köszönhetjük. Malcolm rajzai pedig egységes és határozott külsőt adtak a sorozat egészének." [59] Utóbbi kijelentésével („egységes és határozott külső") nem tudok egyetérteni, ha a sorozatra vonatkoztatjuk (akár csak az első kötet epizódjainak soráról legyen is szó), a már említett okokból,

a hangulatkeltés viszont a további kötetek többségében is erős marad, bár ebben is a borítóképek a legerősebbek. A rajzok minőségben és stílusban egyaránt változóak – a gaimani történetszövés az, amely összetartja, egységbe fogja a sorozatot.

Ez az egységesség azért is fontos, mert a történet nem teljesen lineáris szerkezetű, és itt nem a retrospektív részletekre kell csupán gondolni. Az alaptörténetet időnként megszakítja egy-egy önállóan is értelmezhető, külön epizód. A sorozat összerendezésekor az egy történeti egységet elbeszélő füzetek kerültek egy kötetbe, s az ilyen kötetek közé időnként bekerül egy-egy különálló epizódokat tartalmazó gyűjtemény is (magyarul eddig egyetlen ilyen, az *Álomország* jelent meg.)

A fekete köpenyes figura stílusában erősen elüt a szuperhősöktől. Sötétebb, „gótikus" hangulatú alak, s történetei is magukon viselik ezt a stílust. Gyakran a horror és a thriller műfajához sorolhatóak, időnként kifejezetten erőszakos jelenetek is előfordulnak, rémálomszerű képkockákon. Az urban fantasy nyolcvanas években divatos irányzatához is csatolható, hiszen két világ ütköztetéséből származik a konfliktus: az álmok birodalma és a valóság kölcsönhatása alakítja a történetet.

2.4. Mítoszképzés a Sandmanben: az utazás mint toposz

> „Hány mítoszt lehet, metaforikusan, bezsúfolni egy telefonfülkébe, vagy rábírni arra, hogy egy gombostű hegyén táncoljon?" [60]

A *Sandman* mitológiája bizonyos tekintetben az *Amerikai istenek* előkészítése, egy kísérlet arra a technikára, amelyet a későbbi regényben is viszontláthatunk. [61] A tudatos mítoszteremtés a 19-20. század egyik jellegzetessége, különösen az amerikai irodalomban jelentős. Az amerikai kultúra az európaihoz képest egy újabb, heterogénebb közeg, Amerika Európa „Másikja" – mivel saját történelme, kultúrája fiatalabb, s függetlenségre törekszik, ezért fogékonyabb a „mesterséges" vagy pszeudomítoszokra, mint az európai közönség. Az Amerika-mítosz hamar a hétköznapok, a folklór szerves részévé válik, nem marad meg a művészet berkein belül.

Az amerikai mítosz elengedhetetlen eleme az utazás toposza. Ennek oka egyrészt a nagy földrajzi távolságok megléte, másrészt az európaihoz képest gyökértelenebb, lazább életforma. [62] A távolság áthidalása hamar mitizálódik – egyrészt az utazás, a közlekedési eszközök, másrészt pedig a kommunikációs eszközök mítoszaiban (az *Amerikai istenek* is erre játszik rá: a fiatal, új istenek a technikai és kommunikációs vívmányokat testesítik meg). A gyökértelenség szimbolikus megjelenítője lehet a motelek és szállodák átmitizált világa is, mely az európai köztudatba elsősorban az irodalom és főleg a film segítségével épült be, mint az „amerikaiság" ikonikus megjelenítése.

A *Sandman* történetének és világának alapköve nem az utazás, mégis fontos szervezőerővé válik, s több szinten is előkerül ez a toposz. *A babaház* egyik történetszála, Rose családjának története tipikusan amerikai kereséstörténet: első lépése egy angliai utazás, mely az eredet, a nagyszülő megtalálásának módja; a visszatérés után pedig Rose már önállóan kezdi keresni elveszett öccsét és saját jövőjét, identitását egy hagyományos autós-moteles „road trip" során.

Az utazás másik, többször előforduló formája a valóság és az álmok birodalma közötti, illetve az álmokban való közlekedés. Az utazás ezen formája rendszerint képileg is elkülönül a képregény többi részétől: a panelszerkezet „sugarakból", ferde, íves, hosszúkás sávokból, erővonalszerű mezőkből áll, melyek dinamikát és expresszív hatást kölcsönöznek a képsoroknak.



Prelűdök és noktürnök; Párák évszaka

A *Sandman* idézettechnikája a posztmodern kánonnal rokonítja a képregényt; az idézetek egy része jelölt, más része csak utalásszerű, de bevonásuk többletjelentéseket hordoz, befolyásolja az olvasási stratégiákat. A történetet archetipikus motívumok szervezik, melyeknek „nem elsősorban a beazonosítható kulturális kötődésük, mint inkább a psziché mélyrétegeire referáló és ható voltuk az elsődleges." [63] Az idézetek szerepe a *Sandman* sajátos világának megteremtése.Morpheusz utazásai az ember tudattalanjában, az álomképek segítségével és formálásával lehetségesek, a főhős és az álomképek kölcsönös függőségben állnak egymással: Morpheusz az álmokból táplálkozik, azok segítségével utazik, de formálja és uralja is azokat. Meta-szinten értelmezve Neil Gaiman írói pozícióját testesíti meg, jó példa erre az a jelenet, melyben egy barátját meglátogatja annak álmában egy üveg olyan borral, melyből már csak az álmokban maradt néhány palack. [64] Itt kiderül, hogy Morpheusz az emberek emlékezetében és fantáziájában még élő elemekből tud építkezni kedve szerint, ahogyan Gaiman is teszi ezt szövegeiben a különböző mítoszok olykor már homályossá vált elemeivel azok újraírásával, aktualizálásával.

2.5. Heterogén világkép

> „Hiszek abban, ami igaz, hiszek abban, ami nem, és hiszek abban is, amiről senki nem tudja, igaz-e vagy sem. Hiszek a Mikulásban, a húsvéti nyúlban, Marilyn Monroe-ban, a Beatlesben és Elvisben." [65]

A *Sandman* világa sajátos panteont hoz létre, melynek csúcsán nem az istenek állnak, hanem a

Végtelenek (*Endless*) családja, a hét testvér. Ők „leginkább olyan ideák, amelyek az emberi test burkát öltötték magukra” [66] – az emberiség legősibb és legalapvetőbb ideái perszonifikálva: Végzet, Halál, Álom, Pusztítás, Vágy és Kétségbeesés (ők ikrek) és Delirium (aki valaha Öröm volt). [67] A történet előrehaladtával fokozatosan ismerjük meg a családot, a *Párák évszaka* című kötet elején gyűlnek össze (egy kivétellel) a „seregszemlére”. A legfőbb különbség köztük és az istenek között, hogy ők nem halnak meg, az istenek pedig igen, ha elfogynak a követőik. Ők viszont mindenkire érvényes „alapélmények,” kulturális, faji, vallási, stb. hovatartozáson felül állnak, így amíg lesznek a Földön élőlények (hiszen ők nem csak az emberek esetében érvényesek), addig ők is létezni fognak.

Az egyik legizgalmasabb figura közülük a Halál. Alakja modern és újszerű, szembemegy a hagyományos ábrázolásokkal: nyoma sincsen az ijesztő, fenyegető csontváz-alaknak vagy a kaszának, de még a Tanathosz-ábrázolásnak sem. A Halál itt egy bohókás, Mary Poppins-rajongó fiatal gót lány, s talán ez a szereplő épült be leginkább a köztudatba.



Prelűdök és noktürnök

Olyan eleme ez a sorozatnak, amely – legalábbis bizonyos szubkulturális szinteken – valóban elkezdett beépülni a modern folklórba: „leveleket kezdtem kapni olvasóktól, akik az én Halál karakteremet használták arra, hogy feldolgozzák szeretteik egyikének halálát, egy feleségét, egy élettársét, egy anyáét, egy gyermekét.” írja Gaiman Halál fogadtatásáról. [68] A legkomplexebb Végtelen azonban a már korábban bemutatott Álom, vagyis Morpheusz karaktere.

Az istenek Gaimannél nem úgy halhatatlanok, mint a Végtelenek, de nem is halandóak, ahogyan az emberek. A kitalált lények szintje erősen hierarchizált a *Sandman* világában, viszont a különböző kultúrák között nem tesz különbséget, nincsen alá-fölérendeltségi viszony: egymás mellett élnek a legkülönbözőbb panteonok képviselői csakúgy, mint később az *Amerikai istenek*ben. A *Párák évszaka* című negyedik kötetben tárja elénk Gaiman a legdirektebb módon a *Sandman* világának megkonstruált panteonját: a kötet elején a Végtelenek családi gyűlését látjuk, később pedig az Álmok Birodalmában gyülekeznek a Pokol kulcsát maguknak követelő istenek a legkülönbözőbb

kultúrákból.

Ám nem csupán természetfeletti lények alkotják a *Sandmanben* megteremtett mítoszt: a különböző népek mitológiái mellett az irodalmi hagyomány beemelése és mitizálása, valamint a kortárs, akár teljesen hétköznapi, akár különös jelenségek mitizálása is hozzájárul a gaimani modern panteon kialakításához. A szöveg feleleveníti többek között az irodalomba már szervesen beépült bolygó zsidó történetét, mely a Bibliából indul, s már számosan feldolgozták (például Arany János); de beemeli a végtelen könyvtár mítoszát is (mely például Borgesnél jön elő), azzal a különbséggel, hogy Lucien könyvtára olyan könyveket tartalmaz, amelyeket sosem fejeztek be vagy írtak meg, csak szerzőik fejében létezhettek. Az irodalmi párhuzamok egyik legszembetűnőbb jelenléte a Shakespeare-átiratoknál figyelhető meg, mely a szerzőről már részben kialakult átmitizált képet írja tovább. A hétköznapok, kortárs jelenségek feldolgozásának egyik aspektusa a sorozatgyilkosok szerepeltetése és mitizálása *A babaházban,* illetve a számos kortárs dalszöveg beidézése. Clive Barker a következőképpen írja le Gaiman módszerét: „…olyan történeteket rak össze, mint amilyen esküvői tortát egy tébolyult cukrász csinálna: rétegről rétegre keni fel a krémet, belekeverve mindenféle titokzatos, édes és savanyú esszenciákat.” [69]

Ez a szerkesztési mód sorolja a *Sandmant* a posztmodern irányzathoz: Kulcsár-Szabó Zoltán a posztmodern irodalom intertextualitásának lényegét a „kimerülésben”, megelőzöttség-érzésben, a hagyományhorizont „teleírottságában” látja. [70] Ez a szituáció eredményezheti azt a játékosságot, amelyet Gaimannél is megfigyelhetünk: írói gyakorlata értelmezhető a „posztmodern érzésre” adott válaszként a kreatív újramesélés eszközeivel. Az irodalom alapvető jellegzetessége az intertextualitás, legyen szó tudatos idézésről vagy egyszerűen csak a hétköznapi szókapcsolatok használatáról. [71] Ha pedig nem menekülhetünk az ismétléstől, miért ne dolgozzunk ki olyan intertextuális stratégiát, amely képes új, aktuális kontextusba ágyazni, újraértelmezni a hagyományt?

Gaiman stratégiájának lényege pedig a jellegzetes hierarchiában van: a horror és a giccs, a természetfeletti és a banálisan valóságos ugyanolyan szinten jelennek meg a sorozatban. A fent említett irodalmi hagyomány mellett a képregénytörténeti korpusz is jelen van: *A babaház* egyes betétei, melyek részben a korábbi Sandmanekből táplálkoznak (az elrabolt kisfiú álmai az ál-Sandmannel) képileg emlékeztetnek Winsor McCay *Kis Nemo Szundiországban* című sorozatára, mely 1905-től futott (egyébként ebben a képregényben is Morpheusznak hívták az álmok királyát, bár őt teljesen más ikonográfia jellemzi); de feltűnnek az Igazság Ligájának alakjai s egyéb DC-s hősök is. Mindez a barthesi *Mitológiák*hoz hasonlóan kezelt kortárs jelenségekkel egészül ki: az archetipikus struktúrák minduntalan felsejlenek az élet (és a szöveg) minden területén. A sorozat azonban nem változik kaotikussá, sem kultúrtörténeti lexikonná – képes megmaradni történetnek, amelyet nagyrészt a tudatosságának köszönhet.

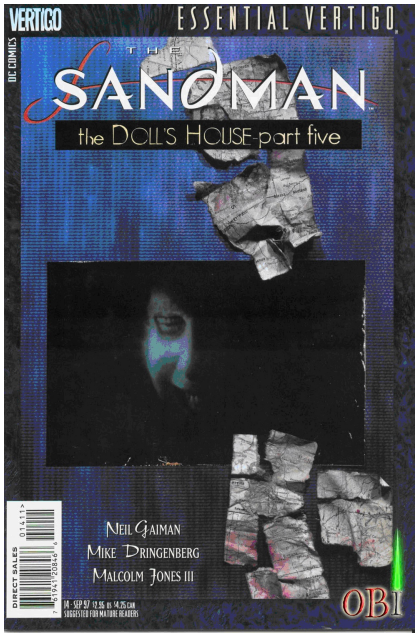
A sorozat – talán nem túl merész ilyen asszociatív párhuzammal élni – Amerika leképezését előlegezi meg, amivel a későbbi *Amerikai istenek* című regény fog majd behatóbban foglalkozni: a bevándorlók által elhozott mítoszok, történetek új életre kelnek az új környezetben, változnak és

keverednek, felszabadulnak a korábbi berögzült jelentések és funkciók rétegei alól, létrehozva az Amerika-mítoszt, melynek egyik fontos aspektusa, lényegi eleme a felszabadulás és a spontaneitás: „Az amerikai életmód spontán fikció, mert lényege a képzeletbelinek a valóság irányába való meghaladása. […] *Minden hatás* felszabadul, közülük némelyik tökéletesen szélsőséges és alávaló, de okkal: a felszabadulás csúcsa és logikus hatása ez a kirakati orgia, a sebesség, a pillanatról pillanatra változás, a tágabb értelemben vett excentritás." [72] – írja Baudrillard. S ez a felszabadulás paradox módon létrehozza a rögzítettség igényét is, a különböző kultúradarabok küzdelmét a fennmaradásért. Gaiman történetei pedig egyszerre rögzítik és felszabadítják az elemek jelentéseit. A *Sandman* esetében pedig szövegszerűen is álomról van szó: a történet tere és főhőse egyaránt az álom, mely személyes és kollektív szegmensekkel egyaránt rendelkezik, s dinamikusan használja ki az állandó és a pillanatnyi, a rögzített és a felszabadított kölcsönhatását. Az *Amerikai istenekben* Amerika lesz az a tér, ahol ezek az ellentétek egymásnak feszülnek.

2.7. Olvasás a panelek között – képi narrációs technikák, vizuális kifejezési módok a *Sandmanben*

A sorozat rácshálózat- és kerethasználata meglehetősen szabálytalan. A panelek gyakran egymásba lógnak, formájuk és méretük változó, ritkán fordulnak elő szabályosan, szimmetrikusan megszerkesztett részek, akkor is rövid terjedelemben. Ezek a rácsszerkezetek rendszerint lassítják az olvasás menetét, hiszen nem mindig egyértelmű a panelek sorrendje. A képkockák közötti üres terek (csatorna) kezelése is változatos: a keretek egymáshoz viszonyított távolsága, s e távolság szabályozottsága is jelentéssel bír a narráció szempontjából. S természetesen szólni kell a plánozás és a nézőpontozás szerepéről is.

Ebben a fejezetben egy Sandman-epizód képi struktúráját fogom elemezni, majd beemelek még néhány reprezentatív, illetve egyedibb példát is. Elemzésemhez a második kötet ötödik, *A gyűjtők* [75] című részét választottam, mert ez a rész véleményem szerint jól reprezentálja a sorozat képi narratívájának jellegzetességeit. Természetesen nem lehet általánosítani a sorozat egészére az itt aktuálisan megjelenő megoldások mindegyikét, hiszen számos rajzolóváltás is történt közben.



Collectors. Borító. (A babaház)

A borítón látható képek már előreutalnak az epizód sötét, horrorisztikus eseményeire. A háttér mélykék, s a középpontban egy fekete mezőben látható, kékesen derengő arcrészletet találunk, mely vicsorog, s szeme helyére is egy vicsorgó szájat montázsoltak. Ezek a vicsorgó fogak több ízben is visszaköszönnek majd a történet képi megjelenítésében, hiszen a Korinthoszira utalnak (pl. 173. oldal). A jobb oldalon fent és lent megrongálódott térképdarabok vannak, melyek szakadtak, mocskosak és véresek, szintén jelképes utalások a történet menetére: Rose egyrészt nem éri el kijelölt úticélját, másrészt erőszakos események részesévé válik. A képregénynek szerves részét képezi a borító, hiszen segít a globális kohéziót megteremteni, mind motivikusan, mind pedig hangulatfestés szempontjából, bár vizualitásában és technikájában teljesen elüt magától a történettől.

A belső címoldal ebbe a részbe csak késleltetve, a képregény 11. oldalára kerül. [73] (A *Sandman*ben rendszerint a borító mellett egy belső, a történettől képileg el nem különülő oldalon is megjelenik a cím. *A babaház* egyik jellemzője a többi kötettel szemben, hogy a borítókon csak a részek számai vannak, a címek nem szerepelnek – azok csak a belső címoldalon látszódnak.) [74] Ehhez a részhez egy kollázsszerű címoldal tartozik, amelyen sorozatgyilkosok fekete-fehér portréira borul rá az amerikai zászló, melynek a vörös csíkjaiból csöpögő vér formázza meg a címet. A gyilkosok Gaimannél a modern amerikai mitológia szerves részét képezik, történeteiben hasonlóan jelennek meg, mint a különböző népek mitikus alakjai. A belső címoldal szintén a szöveg összetartásának szolgálatában áll.

A fejezetet keretbe foglalja az első és az utolsó oldala, ugyanis minimális változásokkal ugyanazt látjuk rajta, ugyanabban a panelszerkezetben: az oldal felső felét egyetlen, nagyobb méretű panel foglalja el a motel látképével. Az alsó részt hat-hat négyzet alakú panel foglalja el, három-három van egy sorban. A nyitóoldal esetében a felső sor teteje rácsúszik az első panel aljára, az utolsó oldalnál nem. Ez a technika a folyamatosság, az áttűnés érzékeltetésének eszköze. A panelek

közötti tér első ránézésre szabályosnak tűnik, de ha jobban megfigyeljük, kisebb ferdeségeket is felfedezhetünk, elsősorban a záróoldalon látványos ez. A ferde, széttartó vonalak a történetben szereplő mániákus gyilkosok kisiklott, zavaros gondolkodását illusztrálják; a későbbiekben direktebb módon is megjelennek a ferde, szabálytalan vonalak, a döntött, zavaros elrendezésű panelek, jelezve, hogy valamiféle zavar van a rendszerben. A hangulatkeltésnek, az érzelmi hatás fokozásának finom eszközei ezek a hol enyhén, hol erőteljesen széttartó, görbülő vonalak.

Mindkét oldal uralkodó színei a fekete, sárga, lila és a kék (az utolsón megnő a sárga és a kék aránya), s mindkét oldal a felhős égen megjelenő Hold képével zárul. Az utolsó oldal képei közelebbről mutatják az embereket és a Holdat. A színek és a Hold motívuma sejtelmes, éjszakai hangulatot teremtenek, s utalnak a hamarosan kitörő őrületre is. A nyitóoldalon az érkező, a zárón pedig a távozó emberek képei láthatóak, előbbin inkább alulra, utóbbin inkább felülre rendezett szöveges mezőkkel; így jön létre a keret, mely egy estétől hajnalig tartó időintervallum történetét öleli fel.

A második oldal panelszerkezete az első oldal tükörképe: a felső hármas sor itt is rácsúszik az első, nagyobb panelra, s a második panel (az első hármas sor kezdőpanele) picit megemelkedik, ahogy az első oldal negyedik panele is feljebb nyúlik. Ezeken a sorból kissé kilógó paneleken ugyanazt a szereplőt látjuk, magában dudorászva. A tükrözés szerepe pedig az, hogy míg az első oldal kívülről mutatja a frissen érkező embereket, addig a második oldal bevezet minket a belső térbe, ahol ugyanezek az emberek gyülekeznek – a dudorászó figura segítségünkre van a két tér összekapcsolásában, hiszen az előző oldalon láthatjuk a kaput, amin bement. Az egymásra csúszások szintén az áttűnés, a folyamatosság érzékeltetői, a képregény ritmusának gyorsítói.

A következő oldalakon a panelszerkezet már sokkal színesebb. A történet végig játszik az élesen, szabályosan elrendezett oldalak (pl. 142. old.) és az egymásra pakolt ziláltabb, zavarosabb szerkezetek (pl. 143. oldal) váltogatásával, így a történet dinamikája hullámzó, az érzelmi hatás pedig zaklatott. Két panelt gyakran összeköt egy kisebb, mindkettőbe belelógó panel, amely általában egy részletet emel ki, és a mozdulatot is továbbviszi (pl. a 143. oldal 3. és 4. panele), megkönnyítve a történet követését a vibráló, hullámzó narratíva ellenére is. Az átcsúszásos szerkesztés jellemző a Rose-t mutató oldalak szerkezetére is, de némileg szabályozottabb módon: a 144-145. oldalon jellemző a plánok szisztematikus váltakoztatása – az egészalakos kép után rendszerint közeli következik az arcról. Az ő száluk a higgadtabb, józanabb logikát követi, míg a gyilkosoké rendszerint zavarosabb.

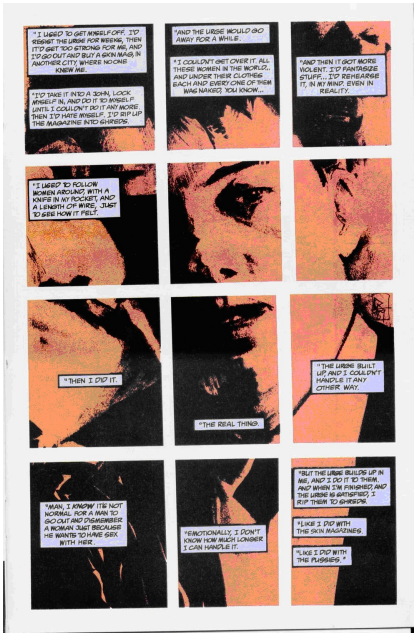
A 146. és 147. oldalon egy speciális beágyazási technikát látunk: Gilbert (Rose útitársa) elmeséli *Piroska és a farkas* történetét, annak is egy régi, „eredeti verzióját." A belső elbeszélést első sorban színhasználata emeli ki a fő történetszálból: a fekete kontúrokat fekete, fehér és erőteljes vörös szín tölti ki, illusztrálva a mese horrorisztikus, erőszakos végkifejletét. A panelszerkezet egy központi, nagyméretű fekete-fehér farkasos kép köré szerveződik, amely képileg teljesen eltér a panelek rajzolásától, sokkal valósághűbb, s technikailag a litográfiákat idézi. A 146. oldalon L, a 147-en fordított L alakban helyezkednek el a négyzet alakú panelok, így ha egyben nézzük a két oldalt,

körülbelül U alakban fogják közre, keretezik a farkasok képét. Ez a szerkezet értelmezhető reflexióként a történetek, mítoszok ciklikus természetére is, melyről már volt szó Gaiman mítoszfelfogása kapcsán. A másodlagos elbeszélő, Gilbert szövegszerűen is utal a mesék evolúciójának természetére: „A piros köpenyt Charles Perrault találta ki, aki a tizennyolcadik században a szalonok számára is fogyaszthatóvá tette a francia népmeséket. Az egyéb toldások, például a happy end, később keletkeztek.” [75]

Az újramesélésre való utalás nem marad öncélú, hiszen a későbbiekben, még ebben a fejezetben szembesülünk a Piroska-történet aktualizálásával. Már a 148. oldalon megjelenik a „farkas” a „Vidám Park” fedőnevű gyűjtő képében: hatalmas termetű férfi, pólóján egy farkas képével, fején pedig fekete állatfüleket ábrázoló sapkával. A 167-169. oldalon zajlik le a támadási kísérlet a Piroska szerepében feltűnő Rose ellen, de Morpheusz közbelépésének hála (aki így a mese modernebb változatában a megmentő vadász pozícióját foglalja el) meghiúsul, s a történet itt „happy enddel” zárul.

Szöveges szinten is kapcsolódik ez a részlet a meséhez, hiszen a „farkas” a nagymamához kapcsolódó hazugsággal férkőzik közel a lányhoz a támadás előtt, s dulakodás közben elhangzik a Gilbert tolmácsolásában szereplő mese egyik rekontextualizált kulcsmondata is: „Most leveheted a ruhádat. Na rajta! Többé nem lesz szükséged rá.” [76]

Vidám Park, a farkas metaforikus megjelenítése nem csak a Piroska-történetet aktualizálja, hanem a történet pszichoanalitikus értelmezési lehetőségét is, hiszen egy szexuálisan deviáns, gyerekeket molesztáló figuráról van szó. A férfiben akkor érik meg az elhatározás, amikor egy gyűjtőtársa beszámolóját hallgatja saját „hobbijáról.” Itt ismét egy érdekes képi megoldással találkozunk a képregény 166. oldalán.



A babaház

A narrátor monológját idézetként látjuk. A panelszerkezet tizenkét részre darabolja az oldalt, s

ezek a panelek egyetlen, a beszélő arcát ábrázoló kép szétdarabolt részei. Kép és szöveg egymást illusztrálja itt, hiszen a férfi arról mesél, miért szeret nőket darabolni, s az egyszerű illusztráción túl szimbolikusan az elme megbomlása is megjelenik: a bomlásban pedig rendszer van, ahogy a szabályosan beosztott rácshálózatban is.

Az epizód végéhez közeledve a drámai tetőpont Morpheusz és az egyik gyűjtő, a Korinthoszi párbajában csúcsosodik. A Korinthoszi valójában egy rémálom, aki Morpheusz rabsága idején megszökött az álmok birodalmából. Az emberek birodalmában egy szemeket gyűjtő sorozatgyilkos identitását veszi fel – ez a szenvedély a hoffmani hagyományból származhat, annak újraértelmezése: a Korinthoszi szemeinek helyén szájak vannak, így a gyűjtése egyfajta kompenzáció. Amint Morpheusz leleplezi, megváltozik az ábrázolása: korábban egy folymatosan kerek szemüveget viselő, hétköznapi férfiként láthattuk (bár jellegzetes, vicsorgó mosolya a 149. és a 159. oldalon is előkerül), a leleplezés után a 173. oldalon lekerül róla a szemüveg, s megláthatjuk a szemei helyén levő vicsorgó, hegyes fogú szájakat – utalva a borítón is látható arcra, amelyek beszélni is képesek. A „szemek" szálkás, durva rajzú szóbuborékai és hullámzó, düledező betűtípusa is elkülönítik a többi szereplőtől. Maga a harc rövid, s beállítás-ellenbeállítás logikával ábrázolták, mindössze 4 képen (3 nagyjából egyforma méretű kockán, s alattuk egy keret nélküli képen.) A párbajozó feleket ellentételező logikával mutatják be: a Korinthoszihoz tartoznak a dinamikus mozdulatok, a fenyegető testtartás, s az eszközként használt kés, míg Morpheusz statikussága, mozdulatlan arca nyugalmat sugároz, csillogó szeme éles kontrasztot alkot a Korinthoszi fogsoraival, s ő maga puszta kézzel vesz részt a harcban. A következő oldal elején a többinél vastagabb és szabálytalanabb keretű, kettévágott panelt láthatunk az elpusztuló Korinthoszi eltorzult arcával, zöldes-lilás színátmenetben – a kést Morpheuszba szúrja, mégis ő fog elpusztulni, képileg pedig őt vágják ketté. Dinamikus és feszes hatást eredményez ez a rövid, ellentételezésre kihegyezett szerkezet.

A hátralévő oldalak (175-177. old.) egyenletesebb ritmusú, nyugodtabb szerkezetű elbeszélése a fiú megtalálásával és a gyűjtők „felszabadításával" vezeti ki az olvasót az ötödik rész történetéből. A fejezet ritmusszerkezete az akciófilmeket idézi: viszonylag hosszabb felvezető részben hullámzó dinamika és feszültség a jellemző, a csúcspont pörgős, feszültséggel teli, a levezetés az előkészítéshez képest rövid és nyugodtabb ritmusú.

Látható, hogy a történetben a képek szintjén jelenik meg sok olyan funkció, amely a szöveges műfajok esetén a szavak és szóképek feladatkörébe esik. A kohéziót ismétlődő motívumok és szerkezetek tartják fenn, s metaforikus, allegorikus képek is szerepelnek, melyeknek jelentésrétegei időnként összemosódnak, ahogyan a mitikus szimbólumoké. A képek logikája és hangulatteremtő ereje olykor szinesztézikusan is hatást fejt ki az olvasóra, aki már a puszta képek segítségével is rekonstruálhatja a történet gerincét, archetipikus elemeit és főbb fordulatait. De a szöveg bevonása nélkül nem jöhet létre tökéletes megértés, kép és szöveg jól szervezett kölcsönhatásban állnak egymással, mely annak köszönhető, hogy a *Sandman* esetében Gaiman íróként pontos utasításokkal látja el a rajzolókat: az *Álomországban* a *Kalliopé* című epizód szkriptjét is közölték. [77] Gaiman ebben szabályozza a plánozást, a kamera dőlésszögét, a panelszegélyeket,

stb. – olykor nagyon részletesen és pontosan, olykor csak ötletszerűen, nagyobb teret hagyva a rajzolónak. Mindenesetre tudatos, pontosan kiszámított képi világot alkotnak meg közösen.

A *Sandman* esetében a hangulatkeltés leginkább a képekre hárul: az olvasó érzelmi befolyásolása a képek álomszerűségével történik. Ehhez az álomszerűséghez hozzájárul az expresszív szín- és panelhasználat, az archetípusok halmozása és az olykor töredezett szerkezet, amely egyébként is a képregény montázskezelésének sajátja (hiszen a mozgás csak a fejünkben, a képek közötti ürességben zajlik le). A *World's End* című kötetben már a fejezetekre osztás is eltűnik: a különböző epizódokat csupán az választja el egymástól, hogy teljesen más stílusban rajzolták meg őket, egyébként mellérendelő viszonyban követik egymást. A *Sandman* eszköztára tehát felfokozza a képregények bizonyos alapvető jellegzetességeit az álomszerű hatás érdekében, amely a mitizálás eszköze a sorozatban.

2.8. A *Sandman* mint metaszöveg

> „Az ÁLOMVILÁG, az ÁLOMIDŐ, a TUDATALATTI — hívd, ahogy akarod – ugyanúgy RÉSZEM, ahogy én is a része vagyok." [78]

A képregény a metatextualitás eszközeivel is él: az írásra, alkotásra és mesélésre való reflektálás folyamatosan visszatérő témája a sorozatnak. Hogyan kapcsolódik a metatextualitás a mítoszképzéshez? A kérdés megválaszolásához elengedhetetlen a szöveg kontextualizálása, melyre az előző fejezetek tettek kísérletet. A *Sandman*, mint mítoszkísérlet, egyben receptként is szolgál a modern mítoszok létrehozásához, s önmaga keletkezéstörténetét is nyújtja, mintegy aitiológiai típusú mesterséges mítoszként, s reprezentálja Neil Gaiman ars poeticáját.

A sorozatban sorra bukkannak fel az alkotók, a művészek – rendszerint írók – és a mesélők. Az első kötet hatodik, *24 óra* című részében találkozunk egy Bette Munroe nevű pincérnővel, aki titokban novellákat ír, hogy elviselhetőbbé tegye életét, és ilyen módon korrigálja a valóságot – történeteinek mindig happy end a vége: „Rájött, mi a baj a legtöbb történettel: ha nem fejezed be őket időben, a mesék mindig halállal végződnek." [79] A kis non-stop büfében, ahol dolgozik, folyamatosan elrontott, kisiklott életekkel kell szembesülnie, amelyeket ő az írásaiban kijavít: „A sok-sok vendég… nyersanyagként szolgál a számára." [80] Egy idilli álomvilágot teremt magának és az asztalfióknak, a kiadást pedig csak elképzeli és halogatja, fenntartva az álmot, a szép befejezés lehetőségét lebegtetve, s kivédve az elutasítást.

Többször visszatérő szereplője a sorozatnak William Shakespeare, aki a második, harmadik és tizedik kötetben is előkerül epizódszereplőként. *A babaház*ban[84] köttetik meg közte és Morpheusz között a paktum, mely a fausti történethagyományt idézi fel: Shakespeare halhatatlan, maradandó szövegeket akar alkotni, ezért alkut köt egy emberfeletti hatalmú lénnyel, aki ezt lehetővé teszi, s cserébe látszólag csak két, az álmok előtt tisztelgő színdarabot kér magának. Valójában azonban sokkal többről van itt szó: a normális életről való lemondás, s az írószerepnek való alárendelődés lesz a következménye a paktumnak. Shakespeare kívül kerül a valóságon,illetve művei fogják számára a valós szférát jelenteni. [81]

A két színdarab elkészülése fog megjelenni a későbbi részekben: az első a *Szentivánéji álom*, [82] a második pedig Shakespeare utolsó darabja, *A vihar*. A *Szentivánéji álom*-epizód a darab ősbemutatóját viszi színre úgy, hogy még egyet csavar a történeten: a közönség a tündérnép lesz, akikről a darab szól, reflektálva a valódi színdarab eseményeire, s a közönség Robin pajtása csellel beépül az előadásba. *A vihar* pedig nemcsak a Shakespeare-életmű és a *Sandman*beli Morpheusz-Shakespeare paktum záróakkordja lesz, hanem az egész sorozat epilógusa is, így az egész történet szempontjából jelentős pozíciót tölt be. A végén a dátumozás (1987 október – 1996 január) sem csupán erre a részre, hanem az egész sorozatra vonatkozik. Azért is érdekes ez a megoldás, mert a képregénysorozatok rendszerint nem alkotnak zárt történetegységet, nincsen fix lezárásuk. Ha visszaemlékezünk a fentebb idézett mondatra a pincérnőtől, akkor tekinthetjük azt előreutalásnak is, hiszen Morpheusz a sorozat végén meghal. *A vihar* pedig olyan zárlat, amely újraolvasásra ösztönöz, hiszen visszamenőleg ad magyarázatot egyes eseményekre – s ezen a ponton ismét az irodalmi szövegek kánonjához közelíti a sorozatot.

Morpheusz és Shakespeare párbeszédéből kiderül, miért ezt a darabot kérte az Álomúr: Prospero figurájában teremtődik meg Morpheusz saját álomképe, ugyanis Prospero egy ember, akinek van választása, és elhagyhatja a szigetét, míg ő örökre a szerepében ragadt, sosem tud megváltozni, hiszen álom mindig lesz, amíg csak ember van a Földön („Because I will never leave my island. […] I am not a man. And I do not change.") [83] Morpheusz ugyanolyan alárendeltje a szerepének, ahogyan Shakespeare is azzá válik a paktum megkötése után, így a drámaíró kicsinyítő tükörként színre viszi az Álomúr sorsát: pozíciója ellehetetleníti az átlagemberek magánéletéhez hasonló életmódot – a képregényben ez a nőkkel kialakított viszonyokban [84] és a gyermek elvesztésében nyilvánul meg (Morpheusz felelős fia, Orpheusz haláláért, [85] Shakespeare pedig Hamnetéért). A záróepizód retrospektív darab, hiszen ekkorra már tudjuk, hogy Morpheusz a kilencedik kötetben (*The Kindly Ones*) mégis kilép szerepéből és meghal (bár nem marad betöltetlenül a pozíciója, hiszen azt fia fogja elfoglalni, biztosítva a folytonosságot), s mint ilyen, megmagyarázza Morpheusz halálát, döntésének motivációját, kiegészítve a Shakespeare-párhuzammal, hiszen ő is csak élete alkonyán szabadulhat meg az alkotósors terhétől.

A harmadik – s talán a legdirektebb – ábrázolása az alkotás folyamatának a *Kalliopé* című önálló epizód az *Álomország* kötetben. Erasmus Fry fogjul ejti Kalliopét, az epikus költészet múzsáját, majd sok évvel később eladja az alkotói válságot megélő Ric Maddocnak. Mindketten arra

használják a múzsát, hogy ihletet kapjanak, s maradandó életművet hagyjanak maguk után, az ihletet pedig a múzsa megerőszakolásával nyerik. Az alkotás erőszakos, hangsúlyosan maszkulinizált uralom a természetfeletti lény felett, melynek visszássága, hogy a megerőszakolt, törékeny és kiszolgáltatott női princípium lesz az, ami megtermékenyíti az elnyomó férfit. Az erőszak azonban elnyeri büntetését: a Kalliopé segítségére siető Morpheusz annyi ötletet ad Maddocnak, hogy a férfi teljesen beleőrül, s kihegyezett ujjaival kezd írni a falakra. A kötet végére bekerült az epizód szkriptje is extraként: érdekes, hogy épp az írás „módszertanát" tematizáló epizód kulisszatitkaiba nyerhetünk betekintést a tisztán metaszövegként olvasható forgatókönyvön át.

Mindhárom esetben a transzcendenssel való kapcsolatból születnek a szövegek. Ez a transzcendencia pedig az álom, a tudatalatti dimenziója – vagyis az emberiség kollektív örökségének és egyéni fantáziájának a tere, amelyből létrehozzák a művészeti alkotásokat, s amely a valóságot is képes formálni bizonyos szinten. Az *Ezer macska álma* című epizódban történik kísérlet arra, hogy a macskák megváltoztassák a valóságot is álmaik segítségével: ha elegen látnák ugyanazt az álmot, akkor visszanyerhetnék hajdani hatalmukat – tulajdonképpen az összefogásról szóló mítoszt, tanmesét olvashatunk itt: a közös célért közösen kell kiállni, s akkor az elérhetetlennek tűnő is elérhetővé válik.

Susan Reilly a hazugság motívumát emeli ki metafikciós momentumként; a szövegnek ugyanis lépten-nyomon előkerülő motívuma az írók és mesélők szavahihetőségének megkérdőjelezhetősége. [86] Erasmus Fry is megszegi a szavát, mikor nem szabadon engedi, hanem továbbadja Kalliopét („Az írók hazugok. De erre már biztosan rájöttél, ugye drágám?); [87] Gilbert a *Piroska és a farkas* elmesélésekor felhívja a figyelmet a történet lejegyzőjének s a későbbi mesélőknek a torzításaira, [88] Bette, a pincérnő-írónő számára pedig az írás egyenlő a valóság idealizálásával, a happy end hazugságával, s még sorolhatnánk. Ha viszont a történetben hazugság van, igazságnak is kell lennie – ha pedig a történetekben van igazság és hazugság is, akkor hol különbözik egymástól a fikció és a valóság a gaimani szemléletben? [89]

A babaház prológusában egy olyan történet szerepel, amelynek nincsen szerzője, csak mesélője, s amely egy közösség számára még valóságként létezik, szóbeli hagyomány által rögzítve – tehát mítosz. [90] A történet válik fontossá ebben az ősi állapotban, nem a forma vagy a szerző (aki egyébként is ismeretlen), s a hozzá kapcsolódó rítus: a történet a beavatási szertartás utolsó állomása. A fejezet értelmezhető az olvasó beavatásaként is, hiszen felhívja a figyelmünket arra, hogy a prológus története csupán egy változat, amely férfiágon öröklődik a törzsben. Van egy másik változata, amelyet csak a nők ismernek, s amely valószínűleg eltér ettől a változattól, mégis ugyanolyan hiteles és „igaz" mindkettő, vagy legalábbis nem tudjuk, igaz-e valójában bármelyik is, így a rítus és a hagyomány részeként elfogadjuk a magunk változatát. [91] Ez pedig leképezi a gaimani történetmesélés gyakorlatát, gondoljunk csak a *Hó, tükör, almák* című novellára, mely megkérdőjelezi a hagyományos Hófehérke-történet hitelességét, s annak variánsaként definiálja magát. Megintcsak a kollektív psziché szerepköre kerül előtérbe: a beavatástörténet a törzsi identitás egyik kulcsaként funkcionál, s ereje van, vagyis az austini értelemben vett

performatívumként [92] felnőtté s a közösség teljes jogú tagjává avatja a fiatalt pusztán azáltal, hogy a megfelelő helyen és időben elhangzik.

Végső soron Morpheusz lesz az író metaforája, hiszen úgy alakítja az álmokat, mint az írók a szavakat a papíron; nem tud függetlenedni az előszövegek és az egyetemes képzetek hagyományától, viszont képes ezeket a saját fantáziája, kreativitása, akarata szerint formálni és újraértelmezni. Az álom, a valóság Másikja egyszerre hazugság és igazság is – itt az írói fikció allegóriája, amely elindul a mítosszá válás útján. Pozíciója Gaiman saját írói pozícióját mintázza.

Konklúzió

Célom az volt, hogy bemutassam a *Sandman*-sorozat mitologikus tulajdonságait, s modern mítoszkísérletként értelmezzem a történetet, figyelembe véve a képregény médiumának sajátosságait. Kép és szöveg egysége, a képek egymásutánisága az egyik legrégebbi kifejezési módja az emberiségnek, ám egyúttal a modern és posztmodern irányzatok jellegzetességeit is magán viseli, hiszen az olvasó aktív munkáján múlik a megértés: a szöveg és a kép kódjait együtt kell értelmezni, ráadásul a folyamatok egy absztrakt térben állnak össze a panelek közötti csatornában, vagyis az olvasó fejében. A szerkezet komplex és töredezett, hiába használja fel a képek univerzális és átfogó szerepét is.

Neil Gaiman képregényíró módszere rendkívül tudatos és kiszámított, s érzékenyen alkalmazza az irodalom szövegösszetartó és –sűrítő eljárásait. Kihasználja a képregény műfajának posztmodern jellegét abban is, hogy a legkülönbözőbb hagyományrétegek motívumkincsét emeli be a szövegbe, mindezt párhuzamosan mozgatva, hogy végül egy élő, fejlődő halmazt alkosson – ez az a forma, ami a „legtöbbet elbír." [93] Mivel alapvető jellemzője a montázsszerű szerkesztésmód, nem jelent különösebb feszültséget benne a heterogenitás – jól megfér egymás mellett a magasirodalom és a giccs, a lányregény és a horror.

A *Sandman* szerves részévé vált a populáris kultúrának. Az egyik sokat idézett példa erre egy elhíresült Tori Amos-dal szövege: "If you need me, me and Neil'll be hangin' out with the dream king. Neil says hi by the way" [94] – nem ez az egyetlen dal, ahol az énekesnő megemlíti az írót, de ez a dal később beépül a *Sandmanbe* is, [95] ciklikusan újramondva és –értelmezve azt. Ez a kis motívum is leképezi a dolgozat azon állítását, mely szerint a gaimani mítoszfelfogásban a mítosznak evolúciója és folyamatos mozgása van: Gaiman gyakran már a köztudatból kiveszett vagy már más értelemben használt mitológiai elemeket használ fel úgy, hogy az eredeti jelentést részben megtartva, de rekontextualizálva építi be őket a sorozatba, megkonstruálva egy új, személyes mitológiát. Ez a személyesség viszont könnyen közösségivé válhat, hiszen a kollektív tudatunkban kódolt ősi mintázatokból indul ki, így a szöveg nem lesz öncélú.

A provokatív és posztmodern megoldások is hozzásegítik Gaimant, hogy megképezze a modern Amerika-mítoszt az álmok birodalmában tett utazás során – Amerika kulturális látképe jelenik meg a képregényben egy modern, első sorban a romantika mítoszszemléletén és a

mélylélektanon alapuló mítoszelméleti nézőpontból. Ez a mítosz egészül ki a posztmodern korra adott válaszként egy ideálisnak tételezett „újraalkotó" írói szereppel.

Jegyzetek

1. Gaiman, Neil: *A babaház*. Ford. Totth Benedek. Budapest, Cartaphilus Kiadó, 2010. 14.
2. Maksa Gyula: *Változatok képregényre*. Budapest, Gondolat Kiadó, 2010. 30-31.
3. McCloud, Scott: *A képregény felfedezése*. Ford. Bánföldi Tibor és Kepes János. Budapest, Nyitott Könyvműhely, Art Comix, 2007. 31.
4. Uő: i. m. 13.
5. McCloud: i. m. 28.
6. Eisner, Will: *Theory of Comics and Sequential Art*. Tamarac, Florida, Poorhouse Press, 1985. 7-8.
7. Hatfield, Charles: An Art of Tensions. In *A Comics Studies Reader*. Szerk. Jeet Heer, Kent Worchester, Jackson, University Press of Mississippi, 2009. 132.
8. Idézi Maksa: i. m. 31.
9. Groensteen, Thierry: The Impossible Definition. In *A Comics Studies Reader*. 128-130.
10. Dolgozatomban magam is az amerikai típusú képregényre koncentrálok (*comics*), hiszen a *Sandman* is ebbe a csoportba tartozik. Formanyelvét tekintve azonos alapokon nyugszik az európai (*bande-dessinée*) és a japán (*manga*) képregényekkel – ez a képregény három nagy típusa, melyek leginkább kulturális alapon különülnek el. Különbségeikről lásd pl.: McCloud vagy Maksa idézett kötetét.
11. Dabrowsky Ádám: Köpenyes istenségek. Mitológia és az amerikai képregény. *Szkholion*, 2010/2. 58-59. Interneten: http://www.szkholion.unideb.hu/content/volum/cont/2010_02/13_Dabrowsky_Adam.pdf 2013. 04. 20.
12. Sztyeblin-Kamenszkij, M. I.: *A mítosz*. Ford. Előd Nóra. Budapest, Kozmosz Könyvek. 1985. 7.
13. Uő, uo.
14. Ogline, Tim E.: *Myth, Magic, and the Mind of Neil Gaiman. A Conversation with the Dream King*, in *Wild River Review*. Interneten: http://www.wildriverreview.com/interview/myth-magic-and-the-mind-of-neil-gaimon/ogline-tim 2013. 04. 19.
15. Propp, V. J.: *A mese morfológiája*. Ford. Soproni András. Budapest, Osiris Könyvtár. 1995.
16. Campbell, Joseph: *Az ezerarcú hős*. Ford. Varjasi Farkas Csaba. Budapest, Édesvíz Kiadó. 2010.
17. Frye, Northrop: *A kritika anatómiája*. Ford. Szili József. Budapest, Helikon Kiadó. 1998.
18. Jung, Carl Gustav: A kollektív tudattalan archetípusairól. In *Mélységeink ösvényein*. Budapest, Gondolat Kiadó, 1993. 53.
19. Campbell: i. m. 16.
20. Barthes, Roland: *Mitológiák*. Budapest, Európa Kiadó, 1983. 6.
21. Pl. a második világháborús propagandaképregények
22. Pl. nők ábrázolásának változása, *Wonder Woman* evolúciója
23. Részben ezt támasztja alá a *Comics Code Authority* (CCA) megalapítása is 1954-ben, mely Dr. Fredrich Wertham munkásságából nőtte ki magát. Wertham ugyanebben az évben adta ki elhíresült könyvét, *Seduction of the Innocent* címmel; ennek tárgya pedig nem más volt, mint a képregények káros hatása az

ifjúságra, a CCA pedig azt hivatott szabályozni, hogy a jövőben erkölcsileg kifogásolhatatlan képregények kerüljenek a piacra, tehát egy szigorú képregényes cenzúra alakult meg. (A *Sandman* publikálásakor is tekintettel kellett lenni a cenzúra aktuális elvárására: többször előfordult, hogy bizonyos kifejezéseket törölni kellett a szövegből, bár a képregény megkapta a Mature Readers Label-t.) Bővebben a CCA-ról lásd pl.: Coville, Jamie: *Seduction of the Innocents and the Attack on Comic Books. The Comic Book Villain, Dr. Fredric Wertham, M. D.* Interneten: http://www.psu.edu/dept/inart10_110/inart10/cmbk4cca.html 2013. 04. 20.

24. Hegedűs Norbert: Posztmodern istenek. In *Prae*. 2012/4. 6.
25. Gaiman, Neil: Gondolatok a mítoszokról. In *Tükör és füst*. Ford. Csigás Gábor. Interneten: http://users.atw.hu/dutri/other/Neil%20Gaiman/Gondolatok%20a%20mitoszokrol.htm 2013. 04.20.:
26. „He is listed in the Dictionary of Literary Biography as one of the top ten living post-modern writers" http://www.neilgaiman.com/p/About_Neil/Biography
27. A *pastiche* szó eredetileg csirízt jelent, s e technikát rendszerint parodisztikus céllal használják a szerzők, mely a paródiától első sorban ebben a jellegztes vegyítettségben különbözik.
28. Hegedűs: i. m. 6.
29. Mekis D. János: Theomachia alkonyatkor. In *Prae* folyóirat. 2011/1. 32.
30. Neil Gaiman: Bevezető. In *Tükör és füst*. 15.
31. Bár Schelling és főleg Winckelmann csupán a görög mitológiáról beszél, amikor azt mondja, az antik mitológiát és művészetet kell alapanyagnak tekinteni.
32. Gaiman: Gondolatok a mítoszokról
33. Hegedűs: i. m. 8.
34. H. Nagy Péter: De Niro, a fodrász avagy Gaiman *Csillagpora* és az identitás. In *Prae*, 2012/4. 26-7.
35. Ma már első sorban regényei és novellái közismertek, eddigi legfontosabb művének az *Amerikai isteneket* (2001) tekintik. Kipróbálta magát a vers-, a gyerekkönyv-, a forgatókönyvírásban (film és sorozatepizód egyaránt) is. Jelentősebb munkái közé tartoznak a filmre is alkalmazott *Csillagpor* (1999) [36] és a *Coraline és a titkos ajtó* (2002) című grafikus regények, a *Törékeny holmik* (2006) című novellagyűjtemény és a Terry Pratchettel közösen írt négykezes regény, az *Elveszett próféciák* (1990), legújabb felnőttregénye az *Óceán az út végén* (2013.)
36. A két legismertebb munka, amely a képregény határait feszegeti, az Alan Moore-Dave Gibbons féle *Watchmen* (1986-7) és az Art Spiegelman-féle *Maus* (szintén 1986-ban jelent meg az első kötet.) Előbbi a szuperhős-mítosz dekonstrukcióját végzi el, utóbbi pedig egyrészt metatörténetként (hogyan készül a képregény?), másrészt fajsúlyos holokauszt-tematikájával tűnt ki a megszokott képregények közül
37. A DC Comics egyike a legnagyobb amerikai képregénykiadóknak (a Marvel mellett), története 1934-ig nyúlik vissza. Ez a kiadó adja ki többek között *Superman* és *Batman* történeteit. Honlapjuk: http://www.dccomics.com/
38. 1986-8 között megjelent kiadványok.
39. Reilly, Sara: *Old Made New: Neil Gaiman's Storytelling is The Sandman*. Rhode Island College Honors Projects. 2011. 2. old.
40. Berger, Karen: Bevezető. In Gaiman: *Prelűdök és noktürnök*. Ford. Totth Benedek. Debrecen, Cartaphilus Kiadó. 2009. 5.
41. Hoffman, E. T. A.: A homokember. Ford. Barna Imre. In *Az arany virágcserép. A homokember. Schuderi kisasszony*. Ford. Barna Imre, Bor Ambrus, Gergely Erzsébet. Budapest, Európa Kiadó. 2007.
42. Rose, Carol: *Giants, Monsters, & Dragons: An Encyclopedia of Folklore, Legend, and Myth*, Abc-Clio Incorporated. 2000.

43. Andersen, Hans Christian: *Ole Lukøje.* 1841. angolul lásd: http://www.gutenberg.org/files/27200/27200-h/27200-h.htm#ole_luk 2013. 04. 25.
44. Eredetileg az 1817-es *Nachtstücke* című kötetben jelent meg.
45. Hoffman: *A homokember*. 109-110.
46. Eredeti címe: *Das Unheimliche*. Magyarul megtalálható: Freud: A kísérteties. Ford. Bókay Antal és Erős Ferenc. In *Művészeti írások*. Szerk. Erős Ferenc, Argejó Éva. Budapest, Filum Kiadó. 245-282.
47. Gaiman: *A babaház*. 200.
48. Uo.
49. *A babaházban* szökött rémálmok (Brút és Glob) teremtenek maguknak egy ember felhasználásával egy Sandman-bábot, mely az itt említett (szuper)hősöket idézi, s a mű diegetikus világában parodisztikusan, ironikusan hat.
50. Reilly: i. m. 5.
51. Berger: i. m. 3.
52. Reilly: i. m. 7.
53. Gaiman, Neil: *Prelűdök és noktürnök*, 35.
54. Uő: i. m. 31.
55. Uő: Prológus. In *A babaház*. 20.
56. Uő: Ezer macska álma. In *Álomország*. Ford. Totth Benedek. Budapest, Cartaphilus Kiadó. 2010. 50-51.
57. Uő: Potyautasok. In *Prelűdök és noktürnök*. 142.
58. Pl: Szabó András: Modern Grimm-mesék Neil Gaimantől. In *Kötve-fűzve*. 2010. http://www.origo.hu/kotvefuzve/blog/20101207-kritika-a-sandman-cimu-kepregenyrol.html 2013. 04.20.
59. Berger: i. m. 4.
60. Gaiman: Gondolatok a mítoszokról
61. Uo. reflektál erre maga Gaiman is.
62. Elég csak a tradícionális házsszerkezetekre gondolni: a házak könnyű szerkezetűek, gyorsan újjáépíthetőek, akár arrébb is tehetőek; az átlagos amerikai kevésbé röghöz kötött, mint egy európai ember. Ide köthető még a lakókocsik kultikus szerepe is.
63. Mekis D.: i. m. 33.
64. Gaiman: *Prelűdök és noktürnök*. 48-50.
65. Gaiman, Neil: *Amerikai istenek*. Ford. Juhász Viktor. Budapest, Agave Könyvek. 2011. 429.
66. Uő: *Párák évszaka*. 16.
67. Az eredetiben mindegyikük neve D-vel kezdődik: Destiny, Death, Dream, Destruction, Despair, Desire, Delirium.
68. Gaiman: Gondolatok a mítoszokról
69. Barker, Clive: Bevezető. In Gaiman: *A babaház.* 7.
70. Kulcsár-Szabó Zoltán: Intertextualitás: létmód és/vagy funkció? In *Irodalomtörténet* folyóirat. 1995/4. 499.
71. Uő: i. m. 500-501.
72. Baudrillard: i. m. 123-124.
73. A kötetben a 150. old.
74. A kötetekben általában a borítón is van cím, de ez is változó: a *Párák évszakában* ehhez a fejezet rövid, summázott összefoglalója is kapcsolódik, a nyolcadik kötetben (*World's End*) viszont teljesen elmarad a borítók használata is: csupán a rajzstílus változása választja el a fejezeteket.

75. Gaiman: *A babaház*. 146.
76. Uő: i. m. 168.
77. Gaiman, Neil: *Álomország*. A kötet végében található a forgatókönyv, de az oldalszámozást itt újrakezdik, így az 1-39. oldalakon található a szöveg, de a könyv végén.
78. Uő: *Prelűdök és noktürnök*. 67.
79. Uő: i. m. 158.
80. Uo.
81. Uő: The Tempest. *The Sandman* #75. 1996. 34. o.
82. *Álomország*. 62-86.
83. Uő: *The Tempest*. 42. Nyersfordításban magyarul: „Mert én sosem fogom elhagyni a szigetemet. […] Nem vagyok ember. És én nem változom."
84. Külön dolgozat szólhatna Morpheusz és szeretői kapcsolatáról: itt és most legyen elég annyi, hogy több rosszul végződő kapcsolata is megjelenik a sorozat folyamán, amelyek mind fontosak az Álomúr jellemrajza és fejlődése szempontjából, ugyanis minden állandósága ellenére tapasztalható nála karakterfejlődés; ez vezet majd el végül a halálához is.
85. A sorozat világában Orpheusz Kalliopé és Morpheusz közös gyermeke, tehát ez a szál eltér a görög-római gyökerektől.
86. Reilly: i. m. 30.
87. Gaiman, Neil: Kalliopé. In *Álomország*. 17.
88. Uő: *A babaház* 146.
89. Reilly: uo.
90. Sztyeblin-Kamenszkij meghatározása szerint, i. m. 108.
91. Gaiman: *A babaház*. 37.
92. Austin, John L.: *Tetten ért szavak*. Ford. Pléh Csaba. Budapest, Akadémiai Kiadó. 1990.
93. Neil Gaiman: Gondolatok a mítoszokról
94. Tori Amos: Tear in your hand. In *Little Earthquakes*. 1992.
95. A *Brief Lives* című kötet első (a sorozat 41.) füzetében, a kilencedik oldal ötödik panelén szól háttérzeneként.

Irodalomjegyzék

- Austin, John L.: *Tetten ért szavak*. Ford. Pléh Csaba. Budapest, Akadémiai Kiadó. 1990.
- Balogh Endre (szerk.): *Prae* irodalmi folyóirat. 2012/4. (*Gaiman* c. szám)
- Barthes, Roland: *Mitológiák*. Ford. Ádám Péter. Budapest, Európa Könyvkiadó. 1983.
- Baudrillard, Jean: *Amerika*. Ford. Tóthfalusi Ágnes. Budapest, Magvető Kiadó. 1996.
- Campbell, Joseph: *Az ezerarcú hős*. Ford. Varjasi Farkas Csaba. Budapest, Édesvíz Kiadó. 2010.
- Coville, Jamie: *Seduction of the Innocents and the Attack on Comic Books. The Comic Book Villain, Dr. Fredric Wertham, M. D.*, Interneten: http://www.psu.edu/dept/inart10_110/inart10/cmbk4cca.html 2013. 04. 20.
- Dabrowsky Ádám: Köpenyes istenségek. Mitológia és az amerikai képregény. In *Szkholion*. 2010/2. Interneten: http://www.szkholion.unideb.hu/content/volum/cont/2010_02/13_Dabrowsky_Adam.pdf

2012. 04. 20.
- Eisner, Will: *Theory of Comics and Sequential Art*, Tamarac, Florida, Poorhouse Press. 1985.
- Freud, Sigmund: A kísérteties. Ford. Bókay Antal, Erős Ferenc. In *Művészeti írások*. Szerk. Erős Ferenc, Argejó Éva. Budapest, Filum Kiadó. 2001.
- Frye, Northrop: *A kritika anatómiája*. Ford. Szili József. Budapest, Helikon Kiadó. 1998.
- Gaiman, Neil: *A babaház*. Ford. Totth Benedek. Budapest, Cartaphilus Kiadó. 2010.
- Gaiman, Neil: *Álomország*. Ford. Totth Benedek. Budapest, Cartaphilus Kiadó. 2010.
- Gaiman, Neil: *Amerikai istenek*. Ford. Juhász Viktor. Budapest, Agave Könyvek. 2011.
- Gaiman, Neil: *Brief Lives*. New York, DC Comics. #41-49. füzetek. 1992-1993.
- Gaiman, Neil: Gondolatok a mítoszokról. In *Tükör és füst*. Ford. Csigás Gábor. Interneten: http://users.atw.hu/dutri/other/Neil%20Gaiman/Gondolatok%20a%20mitoszokrol.htm 2013. 04.20.
- Gaiman, Neil: *Párák évszaka*. Ford. Totth Benedek. Budapest, Cartaphilus Kiadó. 2011.
- Gaiman, Neil: *Prelűdök és noktürnök*. Ford. Totth Benedek. Budapest, Cartaphilus Kiadó. 2009.
- Gaiman, Neil: *The Kindly Ones*. New York, DC Comics, #57-69. füzetek. 1993-1995.
- Gaiman, Neil: *The Wake*. New York, DC Comics, #70-75. füzetek. 1995-1996.
- Gaiman, Neil: *Tükör és füst*. Ford. Galamb Zoltán, Gálla Nóra, H. Kovács Mária, Huszár András, Pék Zoltán, Roboz Gábor, Török Krisztina. Budapest, Beneficium Kiadó. 1999.
- Gaiman, Neil: *World's End*. New York, DC Comics. 1994.
- Heer, Jeet – Worchester, Kent (szerk.): *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi, Jackson. 2009.
- Hoffmann, E. T. A.: A homokember. Ford. Barna Imre. In *Az arany virágcserép. A homokember. Schuderi kisasszony*. Ford. Barna Imre, Bor Ambrus, Gergely Erzsébet. Budapest, Európa Kiadó. 2007.
- Jung, Carl Gustav: A kollektív tudattalan archetípusairól. In *Mélységeink ösvényein*. Budapest, Gondolat Kiadó, 1993
- Kulcsár-Szabó Zoltán:Intertextualitás: létmód és/vagy funkció? In *Irodalomtörténet* folyóirat. 1995/4. 495-541.
- Maksa Gyula: *Változatok képregényre*. Budapest, Gondolat Kiadó. 2010.
- McCloud, Scott: *A képregény felfedezése*. Ford. Bánföldi Tibor, Kepes János. Budapest, Nyitott Könyvműhely, Art Comix. 2007.
- Mekis D. János: Theomachia alkonyatkor – Neil Gaiman mitologizmusa és az Amerikai istenek. In *Prae* folyóirat. 2011/1.
- Ogline, Tim E.: *Myth, Magic, and the Mind of Neil Gaiman. A Conversation with the Dream King*. Interneten (In *Wild River Review*): http://www.wildriverreview.com/interview/myth-magic-and-the-mind-of-neil-gaimon/ogline-tim 2013. 04. 19.
- Propp, Vlagyimir Jakovlevics: *A mese morfológiája*. Ford. Soproni András. Budapest, Osiris Könyvtár. 1995.
- Reilly, Sara: *Old Made New: Neil Gaiman's Storytelling in The Sandman*. Rhode Island College Honors Projects. 2011.
- Szabó András: Modern Grimm-mesék Neil Gaimantől. In *Kötve-fűzve*. 2010. Interneten: http://www.origo.hu/kotvefuzve/blog/20101207-kritika-a-sandman-cimu-kepregenyrol.html 2013. 04.20.

• Sztyeblin-Kamenszkij, M. I.: *A mítosz*. Ford. Előd Nóra. Budapest, Kozmosz Könyvek. 1985.

© Apertúra, 2013. nyár | www.apertura.hu
webcím: https://www.apertura.hu/2013/nyar/liptak-modern-mitosz-es-metafikcios-elemek-neil-gaiman-sandman-sorozataban/