



BECSKEI GÁBOR–VADAS MÁTÉ

Zombor 2.

Zrínyi

Budapest, 2024

Pusztá Dalma

Ősmagyar kamaszlázadás

Kamaszoknak lenni szívás! Most is az, és valószínűleg a honfoglalás idején sem lehetett másként. Különösképpen akkor, ha nem elég, hogy dúlnak benned a hormonok, mindennek tetejébe olyan események is történnek veled, amelyek következtében fenekestül felfordul az életed. Csak hogy párat említsek ezek közül: fény derül az előled eddig rejtegetett, sötét családi titokra; fel kell dolgoznod egy súlyos tragédiát; ég benned a bosszúvágy, és bár érzed, hogy nagy tettekre vagy hivatott, meg kell még tanulnod uralkodni az érzelmeiden. Ebben a korántsem idilli helyzetben találja magát jelen képregény főhőse, Zombor, a honfoglalás kori kiskamasz. Az ő címszereplésével készülő, műfajokon átnyargaló *Zombor* című sorozat megannyi izgalmat tartogat számunkra. Egyszerre élvezhetünk egy történelmi és kalandképregényt, miközben a kiskamasz szemünk láttára cseperedik fel, vagyis különleges felnőtté válástörténetet is kapunk, mindezt ráadásul áthatja a mágia és a varázslat.

A *Zombor* című képregénysorozat első része tavaly augusztusban jelent meg, októberben pedig a második füzet is megérkezett a Zrínyi Kiadó gondozásában. További megjelenések folyamatosan várhatók, így a hatrészesre tervezett széria még korántsem ért véget. A Zrínyi név talán kevésbé cseng ismerősen a képregényrajongók körében, ami nem is csoda, hiszen a Honvédelmi Minisztérium által alapított kiadó főként hadtörténelmi könyvek és tankönyvek megjelentetésére szakosodott. Bár 2020-ban már próbálkoztak képregénykiadással, ám ezzel ekkor még nem értek el komolyabb sikert. A *Zombor* azonban egészen más kategória:

látványos, átgondolt, és egyértelműen hosszabb távra terveznek vele. Alapötletét dr. Hajdú Ferenc, a Zrínyi Kiadó vezetője álmodta meg, ez alapján készítette el a történetet Becskei Gábor, amit Vadas Máté gyönyörű rajzai tesznek teljessé. De vajon mi a kiadó célja ezzel a sorozattal? Elsősorban bemutatni a fiataloknak a „jó katona” erényeit. Mellesleg pedig kedvet csinálni a komolyabb hadtudományi olvasmányokhoz is – olyannyira, hogy Zombor karaktere a készülő honvédelmi tankönyvekben is visszaköszön majd. Ha ez valóban megvalósul, hősünk olyan transzmediális karakterré válhat a jövőben, amely messze túlmutat a képregény keretein.

Zombor története kalandokkal teli felfedezőútra csábít minket a honfoglalás korába. Főhősünk szemünk láttára fog felnőni, figyelemmel kísérhetjük élete állomásait, és testközelből követhetjük, ahogy a dacos kamaszból a Kárpát-medencét meghódító bátor lovasíjász születik. Ám az eddig vezető út korántsem könnyű: Zombornak mély titkok és tragédiák árnyékában kell megtanulni az életben maradást. Szerencséjére, a fejlődés ösvényét nem egyedül kell bejárnia. Bölcs mestere oldalán megismerheti, hogy a szellemi fölény és a belső egyensúly nagyobb erő a nyers erőszaknál, és hogy az értelmetlen bosszúvágy nem vezet semmire.

Bár a történet önmagában is izgalmas, a képregény igazi ereje gyönyörű vizuális világában rejlik. Vadas Máté mesterien játszik a fényekkel és árnyékokkal – szinte érezzük, ahogy a lemenő nap utolsó sugara ránk vetül –, ezzel is sajátos hangulatot teremtve a műnek. A rajzok a hagyományos történelmi képregények realizmusát ötvözik játékos, stilizált vonásokkal, így erősítve a mű fikciós jellegét. Az alkotók különös figyelmet fordítottak a történelmi korszak minél hitelesebb ábrázolására, ugyanakkor bizonyos karakterek esetében – mint Zombor és Béla – szándékosan nem törekedtek a korhű megjelenítésre. Zombor élénk, kék szeme, illetve Béla szamurájokat idéző ruházata tudatosan hangsúlyozza a szereplők kivülállóságát, valamint a többiekkel szembeni fölényüket. A tűz motívuma szintén a képregény meghatározó eleme: hol a pusztítás, hol a megújulás szimbólumaként jelenik meg, és a borítókon is kiemelt szerepet kap.

A kiskamasz története – ahogy már említettem – egy régi korba repít vissza bennünket. A múlt felé fordulás azonban nem új keletű jelenség, hazánkban régre nyúlik vissza a történelmi képregény hagyománya. Ez nem is meglepő, hiszen a Kádár-korszakban elsősorban az irodalmi adaptációs és a történelmi ismeretterjesztő képregényeket engedélyezték, így válhatott e műfaj a hazai képregénykultúra szerves részévé. Az ilyen

típusú alkotásokat alapjaiban határozta meg Zórád Ernő, az „aranykor” egyik legnagyobb alakja, aki ebben az időszakban ontotta magából a történelmi képregényeket. Aztán később, a hetvenes évek új alkotói generációjában is akadtak olyanok, akik szívügyüknek tekintették a történelmet és a hozzá kapcsolódó képregénykiadást – közülük tartozott Sarlós Endre és Fazekas Attila is. Sarlós nevéhez olyan kiadványok fűződnek, mint a *Szigetvár ostroma* vagy a *Mecseki láthatatlanok*, míg Fazekas *Botond* című önálló képregénymagazinjával igyekezett népszerűsíteni a szóban forgó szubzsánert.

A múlt feldolgozása iránti vágy azóta is töretlen, ma is láthatjuk népszerűségét a képregényes megjelenések között. Nem beszélhetünk azonban egységes műfajról, az utóbbi tíz évben ugyanis két eltérő tendenciát figyelhetünk meg a magyar történelmi képregények kapcsán. Az egyik csoportba – a francia–belga hagyományt követve – a realizisztikus stílusban készült, nagy albumformátumban megjelenő művek tartoznak. Az e kategóriába sorolható művek – bár néhol dramaturgiai elemekkel tarkítva – egy adott történelmi esemény minél pontosabb, hitelesebb átadására törekednek. Az évek során a Képes Krónika kiadó gondozásában szép számmal jelentek meg ilyen típusú képregények, mint például a *Királyok és keresztek*, a *Hosszú az út hazáig* vagy a *Hősök tere*. Ezzel szemben a másik csoportba tartozó művek – amelyek közé a *Zombor* is jól illeszkedik – nem egy konkrét történelmi esemény megidézésére törekcsenek. Ebben az esetben a történelmi kor csupán keretként funkcionál, amely segít elhelyezni a cselekményt az időben, a hangsúly azonban a történelmi hűségéről a fikcióra helyeződik át. A kemény borítós forma helyett itt leginkább folytatásos füzeteket kapunk, az utóbbi évek terméséből példaként említhetjük *Az utolsó előtti huszár* vagy a *18.48* című sorozatokat is.

Nem minden hős visel köpenyt – tartja a mondás. De mi a helyzet akkor, ha az illető köpeny helyett kaftánban flangál? A *Zombor* mennyi műfaj sajátosságait hordozza magán, amelyek közül a szuperhős-képregények csupán az egyik. Elsőre talán nem nyilvánvaló a párhuzam, a történet mégis jól illeszkedik a műfajba – csak épp magyar környezetben, ősi hagyományokkal és varázsmesékkal van átszőve. Már maga a füzetformátum is árulkodó, hiszen ez a szuperhőstörténetek jellegzetes védjegye. A szerialitás és cliffhangerek használata további formai jellemzők, amelyek a mi képregényünk esetében is jól kivehetők: a kiadó hatrészesre tervezi a sorozatot, és mivel roppant ügyesen használják a cliffhangereket, ennek köszönhetően csavarokkal teli, nem a végletekig

kiszámítható sztorit kapunk. A szuperhősök kapcsán gyakran fontosak az eredettörténetek, melyek sok esetben indulnak ki egy-egy tragikus eseményből, amely aztán motivációként szolgál a hőssé válás során – pontosan ezt látjuk Zombor esetében is. Végül, mi más különböztetné meg a szuperhősöket az átlagemberektől, ha nem az emberfeletti képességeik? A kamasz főhősünk szinte világító kék szeme is arra utal, hogy vele kapcsolatban valami különleges, és bár nem rendelkezik szupererővel, az apjától kapott varázseszközök révén mégis nem mindennapi képességekre tehet szert.

Lehetsz bármennyire jó katona, ha nem vagy összhangban a bensőd-del. A keleti filozófiákban a harcos útja nem csupán fizikai képzés, hanem szellemi és lelki fejlődés is egyben. Az egyensúly megtalálásához nagy segítséget jelenthet, ha áll melletted egy bölcs tanító. Ez a fajta mester–tanítvány kapcsolat nemcsak a keleti kultúrában jelenik meg, hanem a popkultúrában is visszatérő toposz, gondoljunk csak a *Star Wars* világára. A *Zombor* is ezt a klasszikus motívumot idézi meg. Béla, a mester nem csupán a fegyverforgatás rejtelseibe vezeti be Zombort, hanem önfegyelemre, illetve a belső béke fontosságára tanítja őt. Ha már említettem a popkultúrát, számomra Zombor alakja – a második rész esetében – erősen hajaz Aang Avatar karakterére, mind megjelenésükben, mind történetükben lehetnek párhuzamok. A piros-narancs ruha, a kék mint jellemző szín és a tűz pusztításként való megjelenítése egyaránt hasonlóságukat húzzák alá.

A varázslat és a mágia áthatja szinte az egész képregényt. A történet hangulatában és motívumaiban is visszaköszönnek a varázs- és népmesék elemei. A csodás tárgyak kulcsszerephez jutnak, azonban a honfoglalás korához igazodva ezek új köntöst kapnak. Így lehet a soha ki nem ürülő tarisznya helyett soha ki nem ürülő tarsoly, illetve a hős fegyvere sem kard, hanem egy korhű íj. A varázsmesék hőseihez hasonlóan Zombornak sem adatik meg alanyi jogon a varázstárgyak használata: ezek megszerzése, majd uralása belső fejlődés eredménye.

A mesei elemek mellett a képregény az ősi magyar hit- és mondavilághoz is visszanyúl. Az ősvallásnak olyan elemei jelennek meg a *Zombor*-ban, mint a táltos hitvilág, a szellemekkel történő kapcsolatteremtés vagy a természettel való eggyé válás szándéka. Ez a fajta spiritualitás kulcsszerepet játszik az ifjú címszereplő belső fejlődésében is. Az ősi szellemekhez való kapcsolódás például segíti őt abban, hogy önmagára találjon.

Bevallom, először vonakodva vettem kezembe a képregényt. A honfoglalás kori téma és a katonaerények bemutatása kapcsán úgy véltem,

a *Zombor* átcsaphat valamiféle túlzott „ősmagyarkodásba”. Azonban kellemben csalódtam. A történet gördülékenyen, szájbarágás nélkül adja át e pozitív értékeket. Ennek ellenére nehezen hiszem, hogy egy fiatal, aki elolvassa a képregényt, ezeket a *Zombor* által közvetített, általános emberi jó tulajdonságokat katonaevényekként fogja interpretálni. Inkább tekintsük egyfajta tanmesének a sztorit, melyen keresztül a fiatalok általános emberi értékeket ismerhetnek fel.

Mindent egybevéve, a *Zombor* sorozat igazán ígéretesnek tűnik, és a hazai képregényes paletta üde színfoltja lehet. Vizualitása tényleg páratlan, egyszerűen vonzza a tekintetet, de a történet is megállja a helyét. Ráadásul egészen érdekes kísérlet a most igazán trendi coming-of-age műfaját beemelni egy honfoglalás korát megidéző fikciós történetbe. Ez a képregénysorozat egyfelől történelmi utazásra invitálja közönségét, másrészt szórakoztatja is az olvasót *Zombor* izgalmasabbnál izgalmasabb kalandjaival.