

Képregény: kép és regény?

A képregény egy elbeszélő vizuális médium, állóképek (rajzok, festmények, digitális képek, fotók) narratív sorozata, ahol a képek általában – de nem szükségszerűen – szöveget is tartalmaznak. Tanulmányomban amellet érvelek, hogy a képregény egy önálló médium, amit elsősorban sajátos kép-szöveg viszonya különböztet meg más kifejezési formáktól. Először a képregény tudományos megközelítéseinek főbb jellemzőit veszem sorra, majd bemutatom, mitől egyedi a képregény kép és szöveg-használata.

Azt, hogy a kép és szöveg problematikája kikerülhetetlen a képregény tárgyalásakor, mi sem érzékelteti jobban, mint az a tény, hogy mindkét fő képregénytörténeti hagyomány (az európai, azaz frankofón, valamint az amerikai) képviselői a kép-szöveg integráció egy bizonyos fokának megjelenéséhez (képalírás, illetve szóbuborék) kötik a valódi képregények kialakulását. A vitát, hogy honnan is számoljuk a képregények történetét, nem céлом eldönteni, magam a képalírási képregényeket korai, míg a szóbuborékos változatot modern képregénynek nevezem. Az európai hagyomány Rodolphe Töpffer svájci irodalomtanárt tartja az első modern képregényalkotónak, aki ugyan képalírási képregényeket készített, ám már tudatosan alkalmazta az elbeszélés rajzos módját, és megvalósította kép és szöveg bizonyos mértékű egységét. 1845-ös *Fiziognómiai tanulmányok* című írásában azt írta: „Kétféleképpen lehet történeteket írni: az egyik fejezetekből, sorokból és szavakból áll; ezt nevezzük »irodalom«-nak. De lehet az írás illusztrációk sorozata is; ezt nevezzük »képtörténet«-nek.”¹

A képregény modern változata a 19. század végén tűnt fel (ekkortól került be ugyanis a szöveg a képkockákba), bár nem mindenhol váltotta le azonnal a korábbi képalírási történeteket. A modern képregény első képviselőjének Richard Felton Outcault *Yellow Kid*-jét szokás nevezni. A képregény először 1896. február 16-án jelent meg Joseph Pulitzer lapjában, a *New York World* vasárnapi kiadásában, a *Sunday World*-ben. A szóbuborék egy újabb lépés volt a kép és szöveg integrációjában, valamint a médium saját formanyelvének kialakulásában. A képregény történetét ezúttal nem tárgyalom részletekbe menően, inkább a médium egykori megítélését mutatom be röviden.

A modern képregény több mint egy évszázados története nem volt diadalmenet, népszerűsége mellett egészen a hetvenes/nyolcvanas évekig (Magyarországon a közelmúltig) alacsony elismertségben részesült, hiszen bár a képregényes kifejezés történe-

¹ NYÍRI Kristóf, *Kép és idő*, Bp., Magyar Mercurius, 2011, 67–68.

te jóval régebbre nyúlik vissza,² mégis új kifejezési formának tartják. Kritikusai a tömegkultúra, majd a kevésbé negatívan csengő népszerű kultúra (az úgymond populáris regiszter) részének tekintették. A második világháborút követő évtizedekben a tömegkultúra-kritika egyik fő célpontja volt. Az 1950-es években számos támadás érte a képregényeket az erőszakosságuk, a bennük ábrázolt devianciák és a nyílt szexualitás miatt. A támadások hatására a nagyobb amerikai kiadók öncenzúrát vezettek be (*Comics Code*). Akik ezt nem vállalták, mindössze garázs kiadványokban, fanzine-okban publikálhattak. Így jött létre az úgynevezett underground szcéna, ami később fokozatosan megerősödött, átalakult és saját magazinokkal jelentkezett.³ A tömegkultúra-kritika nyomai még az olyan alkotásokon is kimutathatók, mint Ray Bradbury 1953-as *Fahrenheit 451* című regénye, amelyben a szerző több passzust is szentel a képregények megőrzésének, így kiváló lenyomata a korhangulatnak.⁴ A képregényre nehezedő nyomást csak a televízió, majd egyes populáris zenei stílusok elterjedése enyhítette valamelyest, ugyanis ezek veszélyesebbnek tűntek a magaskultúrára nézve. Hazánkban az államszocializmus idején a képregény megtűrt tömegtermék volt, és a médiummal szembeni több évtizedes előítéletek a rendszerváltás után is csak lassan változtak meg. A képregényt kritikusai folyamatosan alulértékelték: lenézett, gyerekeknek szánt, sekélyes, silány, egyszerű, szórakoztató olvasáspótléknak tekintették. A képregény nem művészet, nem fejezhető ki vele komoly tartalom, alacsonyabb rendű, mint az irodalom, a képzőművészet vagy akár a film. Ám ahogy megindult a képregény népszerűségének és formanyelvének kutatása, illetve a fokozatos akadémiai elismer(tet)ése, a megítélése lassan változni kezdett.

A képregény tudományos vizsgálata

A képregényt mint kutatási tárgyat számos diszciplína felfedezte magának, mielőtt létrejött volna egy speciális, csak rá fókuszáló tudományterület. Először a művészettörténet, az irodalom- és a filmtudomány kolonizálta a képregényt, így ezeken a területeken kezdődött el a médium tudományos vizsgálata. A korai vizsgálódások esetében a kutatók elsősorban párhuzamokat kerestek a saját területükkel; meglévő elméleteiket, vizsgálati módszereiket terjesztették ki az új, még felfedezetlen, és emiatt számos eredménnyel kecsegtető területre. A művészettörténet más képzőművészeti ágakkal vetette össze a képregényt, és megpróbálta elhelyezni az egyes képtípusok között. El-

² A képregény előzményei között tarthatjuk számon a figuratív elbeszélő művészet számos alkotását. Ilyenek például Traianus császár oszlopa vagy a bayeaux-i faliszőnyeg.

³ Miután a képregények (ön)cenzúrája megszűnt, ezt indie, azaz független szcénának nevezik.

⁴ Ilyen és ehhez hasonló kijelentéseket olvashatunk a műben: „Képregényeket nyomunk könyvek helyett; még több filmet gyártunk. Az agy egyre kevesebb táplálékot kap.” Ray BRADBURY, *Fahrenheit 451*, ford. LORÁND Imre, Bp., Göncöl, 2003, 67.

sősorban a képi elemre helyezte a hangsúlyt: sokszor a kép egyik alváltozataként, képtípusként kezelte a képregényt. Az irodalomtudomány ezzel szemben a narratív jelleget emelte ki, és egy speciális elbeszélő irodalmi műfajként ragadta meg. Nem véletlen, hogy a regény szó a médium magyar nevében hangsúlyosan van jelen, míg az amerikai *comics* vagy *comic book* kifejezés például nem utal ilyen jellegű kapcsolatra. A filmtudomány a filmes eszközök képregényes másait fürkészte, valamint egyéb párhuzamokat keresett a mozgóképpel. Ám (legalábbis kezdetben) szinte minden területen a már említett lenéző szellemben foglalkoztak a médiummal. A képregényt gyakran más médiumok, műfajok, művészetek esetlen, ügyefogyott kistestvéreként kezelték. Bár a vizsgálódások sokat tettek azért, hogy a képregényt ne csak légből kapott igaztalan állítások övezzék, illetve a kutatók a képregény számos egyedi tulajdonságát felismerték, a régi előítéletek mégis továbbéltek.

A képregény először a pop-art feltűnésekor került a művészettörténet látókörébe. Richard Hamilton 1956-os kollázsa, az *Ez teszi az otthonokat annyira mássá és vonzóvá?*, amely az amerikai tömegkultúra számos elemét felvonultatta, egy képregényoldalt is tartalmazott. A nem sokkal később feltűnt pop-art művészek egy része szintén merített ihletet a képregényekből: nem csak Roy Lichtenstein dolgozta át képregények képeit, majd állította ki azokat önálló művekként (*Takka Takka, M-Maybe*), Andy Warhol is készített képregényes esztétikájú képet (*Dick Tracy*). A képregény a pop-art révén tehát már az 1950-es évek második felében bejutott a galériákba. A művészetelmélet azonban sokáig nem tartotta a képregényt művészetnek, sőt éppen annak ellentétéként tekintett rá. A képregény egyértelmű: a mindent a szánkba rágó szövegek miatt nem is tudja megvalósítani azt, amit a legjobb, tisztán vizuális műalkotások, nem gondolkodtat el, nincs mögöttes tartalma.⁵ A képregényt azért nézte le, mert a *comics* a képi kifejezés mellett a szövegre is hagyatkozott, (látszólag) leegyszerűsítve ezáltal a befogadást. A művészettörténet a kép, a képelmélet, a technikák és a stílusok felől közelítette meg a médiumot. Csak bizonyos keretek közt, legfeljebb egy-egy bizonyos színvonalat elérő, és bizonyos esztétikai értékeket felvonultató képregény férhetett bele a művészet kategóriába, de képregényművészetről jó darabig nem beszélt.⁶

Az irodalomtudomány is hamar – valójában jóval hamarabb – felfigyelt a képregényre, az irodalomelmélet pedig mindig is egyfajta felhígított irodalomnak tekintet-

⁵ Ezt az álláspontot jól illusztrálja Fischer Gábor *Képregény és képbeszéd* című tanulmánya, amelyben a képregényt megpróbálja elhelyezni a „jelen képtípusai” között: „Lényeges különbség tehát képregény és művészi kép között, hogy a művészi kép a látást (és a gondolkodást) önmaga létmódjához igazítja, míg a képregény maga igazodik az átlagos műveltségű és képességű befogadó észleléséhez, gondolkodásához. A képregénynek tehát általában nincs a művészi képre jellemző rejtett »mélysége«, intellektuálisan megragadható rétege, alapos művészettörténeti vagy filozófiai kutatással felderíthető jelentése.” FISCHER Gábor, *Képregény és képbeszéd*, Enigma, 2004, 40. szám, 48.

⁶ „A képregénynek művészetként leglényegesebb tulajdonságáról, a könnyen érthetőségről kell lemondania. Ezért a művészi képregény sohasem lehet azonos teljesen a klasszikus értelemben vett képregénnyel. A művészi képregény vizsgálata és értelmezése nem a képregény műfaján belül megoldható feladat.” *Uo.*, 73.

te azt. A képregény e megközelítés szerint a prózai elbeszélések lebutított, mindenki számára érthetővé tett változata.⁷ Nem más, mint egy lépcsőfok az olvasástanulásban, legnagyobb jóindulattal is gyermek-, ifjúsági vagy ponyvairodalom. Gyorsan olvasható, hitvány kikapcsolódás, az egyszerű élményekre vágyó gondolkodni lusta tömegek műfaja, ami a képek miatt eleve nem érhet a próza nyomába. A szövegek egyszerűek, a képek pedig nem ösztönöznek gondolkodásra. A médiumot azért nézték le, mert a tiszta szöveg helyett a képekre hagyatkozott, és túl sokat bízott a vizualitásban. Jól illusztrálja a médium ezen státuszát a Magyarországon kultúrpolitikai okokból elterjedt adaptációs képregényekhez való hozzáállás is: mindezek csak az eredeti művek reklámjai, önmagukban nem értékesek, amiből logikusan következik, hogy a képregény alacsonyabb rendű az irodalomnál.

Mindezek mellett mindkét területet zavarta, hogy a képregény a populáris kultúra iparszerűen előállított tömegterméke, és ameddig a populáris vagy népszerű kultúra nem részesült akadémiai elismertségben (ami nyugaton is hosszú folyamat volt, nem-hogy hazánkban), addig a képregényt silány tömegtermékként kezelték, és az előítéletek továbbra is megmaradtak. Mind a művészettörténeti, mind az irodalmi megközelítésre jellemző, hogy a képregény esetében többnyire intermedialitásról beszélnek. A képregényben valami köztes, átmeneti dolgot láttak, valami csupán részben eltérő a tiszta képtől vagy a tiszta szövegtől. Ezért lehetett a képregény a művészetelmélet, a szemiotika vagy akár a *visual studies* számára eleinte elsősorban képtípus, az irodalom számára pedig elbeszélő műfaj. Mindkettő besorolta a képregényt a maga kategóriába, és nem vett tudomást arról, hogy ebből a köztes helyzetből egy önálló médium alakult ki – saját formanyelvvel, jellegzetességekkel és működési mechanizmussal. Ennek köszönhetően e megközelítések – bár az említett előítéleteket fokozatosan levetették – óhatatlanul is csak részleges magyarázatokkal jellemezték ezt a médiumot.

A filmtudomány művelői azonban felismerték a képregény önállóságát (ami talán annak is köszönhető, hogy a filmművészetnek is ki kellett vívnia a maga helyét a 20. században, így a más területeket jellemző elitizmus nem homályosította el tisztánlátását). A filmelmélet különösen a párhuzamokra ügyelt. A képregény ugyanis sok mindenben hasonlatos a filmhez: e médiumban is fellelhetők jelenetek, plánok, montázsok, cselekmény, kép és szöveg (csak mindez állóképeken). Számos kutató filmes elméletekkel és eszközökkel közelített a képregényhez. Ám sokak számára a médium mozdulatlansága miatt nem érhetett fel a mozgóképhez: a képregényt a mozi kistestvéreként kezelték. Az élőszereplős film vagy az animáció egyszerű, olcsó, csaknem barkácsváltozataként tekintettek rá. Nem meglepő tehát, hogy sokan úgy vélték, hogy a képregény igazából a filmen élösködik, tőle kölcsönzi témáit és eszközkészle-

⁷ A képregénnyel kapcsolatos előítéletekről lásd: Kiss Ferenc, Szabó Zoltán Ádám, *Melyik a többi nyolc? – vagy bölcs gondolatok a képregényről*, Beszélő, 2005/12, 99–107; Kertész Sándor, *Comics szocialista álruhában*, Nyíregyháza, Kertész Nyomda és Kiadó, 2007. Kertész egy teljes fejezetet szentel a témának: *A képregény kritikája*. (Uo., 200–225.)

tét.⁸ A két médium egymásra hatása egyébként természetes, ám a film felől közelítés néhány téves következtetést is maga után vont, hiszen az eszközök, tartalmak, történetek átvételének iránya sokszor éppen fordított volt, mint ahogyan azt egyes kutatók állították. A képregény-adaptációk megszorodásával ez ráadásul egyre feltűnőbbé vált, aminek köszönhetően az utóbbi időben a filmes érdeklődés még fokozódott is a képregények iránt.

A képregény akadémiai elismerésével párhuzamosan megjelentek a terület saját kutatói is, akik már nem más médiumok vagy művészeti ágak silány utáztatát, hanem egy saját eszközkészlettel bíró önálló médiumot láttak a képregényben. A képregénykutatók kezdetben sok energiát ölték a korábbi, médiumot megbélyegző érvek cáfolatára. Megjelentek a képregénytörténészek és a képregényekkel foglalkozó elméleti szakemberek, így folyamatosan kialakult a művészettörténet, az irodalomtudomány, a filmelmélet, a szemiotika, a *visual studies*, a médiatudomány és a kultúratudomány metszéspontján az interdiszciplináris *Comic Book Studies*, amit leginkább a kutatási tárgya definiált. Mindez magával hozta, hogy megjelentek a médiumot leíró elméletek, amelyekben a más médiumokhoz való hasonlatosság helyett egyre nagyobb teret kaptak a képregény sajátosságai. Számos – a területet vizsgáló – kutatóra sokáig jellemző volt (sőt néha még most is) egyfajta védekező mechanizmus, túlkompenzáló magatartás, görcsös legitimációs vágy, hogy a képregényt értékes önkifejezési formaként, művészetként láttassa. A képregények 1980-as évektől feltűnő kutatói a korábbi lenézéssel, alulértékeléssel szemben hajlamosak eltúlozni a médium jelentőségét. A más médiumokkal való összehasonlításokban a korábban alacsonyabb rendűnek ítélt képregényt hosszú érvek és példák milliói által kísérve igyekeznek kifejezetten magasabb rendűként bemutatni.⁹ A képregényt sokszor összetettebb, szofisztikáltabb elbeszélőrendszernek tekintik, mint azokat, amelyekkel korábban összevetették a képregényt.

Sokukat zavarta az is, hogy a kép és szöveg problémakörének kutatói képesek egész köteteket megírni anélkül, hogy a legnyilvánvalóbb, legkézenfekvőbb médiumról említést sem tesznek, vagy csak féligazságokat mondanak róla, mert nem ismerik, nem olvassák, így a példatáraikban is elvértve szerepel – esetleg teljes egészében hiányzik belőlük. Azért kompenzáltak a képregénykutatók (így mások mellett Thierry Groensteen, Benoit Peeters, Rocco Versaci), hogy elismertessék és az őt megfelelő helyre helyezték kutatási tárgyukat. Igyekeztek felvillantani a médium narratív komplexitását és műfaji sokszínűségét. A Mitchell-féle képi fordulat és a *visual studies*

⁸ Nem ritka az olyan állítás, mint amit például Varró Attilától olvashatunk: „Még születése idején a képregény alig számított többnek egymás mellé helyezett illusztrációknál, az ezredfordulóra már önálló médiummá vált saját komplex nyelvvel, amely alkotóelemeinek jelentős hányadát a mozgóképtől kölcsönözte.” VARRÓ Attila, *A térré vált idő: Filmszerű ábrázolásmód a tömegképregényekben*, Enigma, 2004, 40. szám, 133.

⁹ Jó példa erre Rocco VERSACI munkája: *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*, New York, The Continuum International Publishing Group, 2007.

is ösztönzőleg hatott a terület kutatóira, akik be akarták bizonyítani, hogy a képregény méltó arra, hogy önálló médiumnak tekintsék. Szinte természetes, hogy a *Comic Book Studies* a legnagyobb képregénykultúrával rendelkező országokban (az Egyesült Államokban, francia nyelvterületen és Japánban) forrta ki magát először.

Az egyetemi tudományos élet mellett egyes képregényalkotók is sokat tettek azért, hogy a képregényes formanyelv sajátos jellegzetességeit feltárják, bemutassák. Számos, a tudományos életen kívülről érkező elméleti és gyakorlati mű is nagy hatással volt a *Comic Book Studies*-ra. Ilyen például Scott McCloud képregényformában írt képregényelméleti trilógiája, amelynek első és harmadik kötete magyarul is megjelent (*A képregény felfedezése; A képregény mestersége*), vagy a már elhunyt Will Eisner (akiről a legrangosabb képregényes nívódíjat is elnevezték) több részes, a képregény nyelvét bemutató sorozata, amelynek 1985-ös első kötete (*Comics and Sequential Art*) máig megkerülhetetlen munka.¹⁰ Őrá vezetik vissza azt a meghatározást is, hogy a képregény nem más, mint szekvenciális (képsorokból álló) művészet.

A képregénykutatók mellett (és részben utánuk) a médiatudomány teoretikusai már jóval higgadtabb hangnemben kezdték el vizsgálni a képregényt. Ez annak is köszönhető, hogy a legtöbb országban már lezajlott egyfajta hatalmi harc, aminek eredményeként elismerik és más médiumokkal egyenrangúnak tekintik a képregényt. A médiatudomány a médiumok megkülönböztető egységére, azaz mediativitására koncentrál. A vizualitás 20. és 21. századi térnyerésével az őt megillető helyen kezeli az egyre multimediálisabbá váló kultúra eme meghatározó szereplőjét.

A képregény formanyelve

A hosszadalmas áttekintés után néhány szó a saját értelmezői pozícióról. Nem osztom sem azt a nézetet, hogy a képregény silány tömegtermék lenne, sem azt, hogy egy más médiumoknál fejlettebb kifejezési forma. Ennek ellenére néha akaratlanul is teszek olyan kijelentéseket, hogy a képregény ebben vagy abban erősebb egyik vagy másik médiumnál. Előfordult, hogy azon kaptam magam, hogy úgy beszélek, ahogy a képregényt védelmező szakirodalmakban szokás. Most azonban nem ez a helyzet. A következő állításom tudatos, és – úgy vélem – vállalható és tartható kijelentés: a képregény az a médium, ahol az állókép és az írott szöveg integrációja a legnagyobb mértékben megvalósul.

Ezért sántít az irodalom területéről érkező kutató megközelítése, amennyiben a próza vagy a regény felől próbálja megragadni a képregényt és az elbeszélést, illetve a cselekményt helyezi előtérbe. Hasonlóképp egyoldalú a művészettörténész hozzáállása is, aki képzőművészeti alkotást lát a képregények képeiben, és galériákban, gyakran kontextusából kiragadva műalkotásként, festményként, grafikaként igyekszik be-

¹⁰ Will EISNER, *Comics and Sequential Art*, Princeton, Kitchen Sink Press, 2008.

mutatni azokat. Mivel vagy szövegnek, vagy képnek tekintik a képregényt, nem véletlen, hogy az ilyen irányokból érkező megközelítések gyakran beszélnek a képregények esetében intermedialitásról, a képregényt egyfajta átmeneti médiumként (netán műfajként, képtípusként) definiálva. Az intermedialitás fogalma alapvetően médiumközi kapcsolatokat takar, és esetlegességet konnotál. A képregényt azonban (már) nem jellemzi az esetlegesség, több mint egy évszázados története során kialakult a maga többszörös (képi és szöveges) formanyelve.

A filmtudomány felől érkeve jelenik meg a képregénnyel kapcsolatban a multimedialitás-felfogás (bár nem feltétlenül explicit módon). A filmhez hasonlóan a képregény is önálló médium, ahol a közlés összetett módon történik, és elsősorban a statikusság és a némaság különbözteti meg a mozgóképpel és hanggal operáló filmtől. A képregénytudományban (és a médiatudományban) is előfordul a képregény multimedialitás felőli megközelítése, bár a kutatók többsége a multimedialis kifejezést fenntartja az elektronikus médiumok számára.¹¹ Ezt a szűkítést magam túlzónak érzem, így a filmhez hasonlóan multimedialisnak tekintem a képregényt, még ha kevesebb információs csatornát is használ. A képregény egy sajátos formanyelvvvel rendelkező önálló médium, amelynek elbeszélőrendszere mediálisan összetett (kép és szöveg ötvözet), azaz multimedialis. A következőkben röviden áttekintem a képregény problematika néhány fontosabb csomópontját, amelyek segíthetnek megvilágítani, miért is gondolom így.

A képregény alapvetően tehát sem nem olyan kép vagy grafika, sem nem olyan szöveg vagy írás, ami a másik jellegzetességeit is hordozza, hanem egy összetett médium. Szőnyi György Endre nyomán a képregény egyfajta „*Gesamtkunst*”, amely esetében a szöveg és a kép szervesen, gyakran elválaszthatatlanul összetartozik. Egyes művekben ugyan előfordulhat bizonyos mértékű alá- vagy fölérendelő viszony a kettő között, hiszen a kép önmagában is boldogul, de leginkább a mellérendelés (a koegzisztencia) jellemzi.¹² A kép és a szöveg kombinálásának lehetőségei nyújtják a médium valódi potenciálját.¹³ A kölcsönös összefüggés a kép és szöveg kombinációjának a legtipikusabb esete. Ilyenkor a kettő együtt hozza létre a jelentést, együtt közöl valamit az olvasóval. A látott és az olvasott egymást egészíti ki, egyforma vagy közel azonos részt vállalva az elbeszélésből. A képregény nem két médium között helyezkedik el, hanem több elbeszélőrendszert sajátos módon ötvöző, egyedi jellegzetességekkel bíró médium.

A képregény multimedialitása tehát annak ellenére szembeszökő, hogy csupán

¹¹ Lásd például: *Hypertext + Multimédia*, szerk. SUGÁR János, Bp., Artpool, 1998.

¹² SZŐNYI György Endre, *Pictura & Scriptura: Hagyományalapú kulturális reprezentációk huszadik századi elméletei*, Szeged, JATEPress, 2004, 20.

¹³ Erről bővebben lásd Scott McCloud, *A képregény felfedezése*, ford. BÁNFÖLDI Tibor, KEPES János, Bp., Nyitott Könyvműhely, 2007, 146–169; Uő., *A képregény mestersége*, ford. KEPES János, Bp., Nyitott Könyvműhely, 130–141.

egyetlen érzékszervünkre hat.¹⁴ Az, hogy a képregény szöveg nélkül is boldogul, annak köszönhető, hogy két képi elbeszélőrendszert alkalmaz párhuzamosan: az egyik a tartalom kifejezésére, a másik a képregény narratívájának a felépítésére szolgál. A képkockákon vagy paneleken ábrázolt cselekvések vagy történések az elbeszélés tartalmi elemei, ezeken játszódik a cselekmény. Az oldalak felépítésekor a képek egymás mellé rendezésével létrehozott elbeszélőrendszer (azaz a belátható felület struktúrája) viszont a képregény narratívájának egyik legfontosabb alakítója. A panelelrendezés révén tudjuk nyomon követni az egyes képeken megjelenített cselekményt. Ez a két elbeszélőrendszer elegendő egy képregény megalkotásához. Pusztán a képekre és azok egymásutániségára támaszkodva létrehozhatók szöveg nélküli képregények. Mivel azonban a képregény mögött általában ott áll egy forgatókönyv (amely sokszor pusztán szöveg), így a képregényt W. J. T. Mitchell nyomán ebben az esetben is kevert (vagy összetett) médiumnak kell tekintenünk.

A képi fordulatot meghirdető Mitchell ugyanis eleve úgy vélte, hogy „minden médium kevert médium, minden reprezentáció heterogén; nincsenek tisztán vizuális vagy verbális művészetek”.¹⁵ A képregény ennek a kevertségnek egyik legtisztább változata, hiszen eredendően egyik elbeszélőrendszere sem kiegészítő jellegű.

Mitchell elmélete jól mutatja be, hogy a szövegek iránt elfogult nyugati gondolkodás miért fogadhatta el olyan lassan a képregény médiumot vagy művészetet (még a filmhez képest is), miért volt kitéve a képregény számos támadásnak története során, és miért jellemző a képregénytörténeti és -elméleti munkákra az a bizonyos legitimáló törekvés. A képiség és a verbalitás éles szembeállítás miatt az olyan egyértelműen kevert médiumokat, mint a képregény, mindkét oldal felől közelítve tökéletlennek látták, megvetéssel vagy erős kritikával kezelték. Mitchell szerint azonban ez a tudatos szembeállítás napjainkban már meghaladott: nem más, mint a nyugati filozófia ideológia vezérelte gyakorlata, amely mára teljesen anakronisztikussá vált a kultúra új, vizuális fordulata révén.¹⁶

A képregény egy olyan multimediális kifejezési forma, amelyben egyszerre fontos a cselekmény (ami az elbeszélések sajátja), valamint a festményekre és más képzőművészeti alkotásokra jellemző szerkezet, kompozíció. Az egyes paneleknek és azok elrendezésének párhuzamos elvárásoknak kell megfelelniük: mind a képkockának, mind az oldalak felépítésének egyrészt esztétikus kompozíciónak kell lennie, másrészt az elbeszélés továbbvitelének terhe is mindkettőre ránehezedik.

¹⁴ A multimediális médium egyes megközelítések szerint több információs csatorna (például kép és szöveg) segítségével kommunikál, míg mások szerint ennél többről van szó: nem elég a több információs csatorna, az ilyen médiumnak több érzékszervünkre is kell hatnia. Ha az utóbbi (szűkebb) multimedialitás-felfogást fogadjuk el, akkor csak egyes webképregények (például a mozgással és hanggal is operáló *motion comic*) férnek bele a meghatározásba. Ez a szűkítés az oka annak, hogy a multimediális kifejezést elsősorban elektronikus médiumokra használják.

¹⁵ Idézi SZŐNYI, *i. m.*, 184.

¹⁶ *Uo.*

A képregény tehát egyrészt állóképekből (melyek függetlenek a technikától, tehát lehetnek rajzok, festmények, digitális technikával készült képek, fotók), másrészt oldaltáblákból, amelyeken fontos a panelrendezés és a képek narratív egymásutánisága, harmadrészt írott szövegből áll, ami lehet narráció, párbeszéd, gondolatok megjelenítése, hangfestés (például zajok, környezeti hangok ábrázolása). Arra, hogy a képregény saját formanyelvvvel rendelkezik, kiváló példa a hangfestészet: az alkotók gyakran használnak rajzolt szövegeket (logók, hangok, hangsúlyos párbeszédetek esetében), tehát egy olyan átmeneti kifejezési formát, amely eredendően sem a prózára, sem a képre nem jellemző. Ezzel egyrészt érzelmekkel tölthetik meg a szövegeket, másrészt a különféle hangeffektusokat is ábrázolhatják. A hangfestésen túl a képregénynek saját szimbólumrendszere alakult ki a láthatatlan dolgok vizuális kifejezésére. A képregény McCloud szerint a „láthatatlan művészete”,¹⁷ hiszen a médium számos, a valóságban láthatatlan dolgot képes megjeleníteni a fokozatosan kifejlődött szimbólumrendszere segítségével. Képi kifejezőeszközök révén ábrázolhatókká váltak egyebek mellett a szagok (például a bűz), az érzések (szerelem, félelem), a különféle állapotok (részegség, kábultság) és hangulatok (például zaklatott vagy vidám háttér vagy vonalak segítségével), az idő (a térbeli elrendezés vagy a kihagyások által), vagy a már említett különféle hangok és zajok (még ha utóbbiak részben szövegesek is).

A képregényre az összetett kettős (képi és szöveges) elbeszélőrendszer következtében nem jellemző a folyamatosság. A képregény szekvenciális művészet. Rövid szegmensekből áll, tömörít, kiragadott pillanatokot ábrázol, a panelek közti szünetekkel (amit csatornának szokás nevezni) állóképek sorozatára darabolja a cselekményt. A képregény rendszeresen él a kihagyás alakzatával (ami az idő múlása mellett a mozgás érzékeltetésére is használható). Gyakoriak a sűrű nézőpontváltások, a kisebb-nagyobb időbeli és térbeli ugrások. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy a kép és szöveg befogadása eltér, ugyanis a kettő más-más olvasási módot kíván (az írott szöveget lineárisan, míg az állóképet pásztázva, nemlineárisan fogadjuk be), nyilvánvaló válik, hogy mennyire töredékes a képregényes elbeszélés. A nyelvi kifejezés és a képi megjelenítés különbözősége diszkontinuus szöveget eredményez. A képregény olvasása közben folyamatos a szöveg és a kép közötti ide-oda váltás, a kettő közötti ugrálás. A képregényes elbeszélés töredékes, sűrített és multimediális, ezért fokozottan számít a befogadói szubjektum aktivitására, hogy a különböző módon viselkedő elemeket és az egymást követő szegmenseket összekösse. A történet nem a szemünk előtt, hanem egy értelmezési folyamat révén az elménkben elevenedik meg az állókép és a szöveg összekapcsolásával, illetve az elbeszélésbeli lyukak kitöltésével.¹⁸

Fontos kitérni a kép/szöveg problematikával részben összefüggő nem-linearitásra is. A nem-linearitás korunk számos médiaszövegének sajátossága, ami több szinten is megjelenhet: az elbeszélés vagy szüzsé, valamint a médium technikai sajátosságainak

¹⁷ McCloud, *A képregény felfedezése, i. m.*, 144.

¹⁸ McCloud ezt a jelenséget keretezésnek (closure) nevezi: *Uo.*, 68–75.

szintjén. Az elbeszélés úgy is lehet nemlineáris, hogy egy tökéletesen lineáris szöveg reprezentálja.¹⁹ Ilyen például számos *flashback* alkalmazó film. Bár a képregény esetében is találkozhatunk ezzel a technikával, a médium nem-linearitása ezen túlmutat: nem más, mint a képregény multimedialitásából fakadó strukturális vagy technikai jellegzetesség, mert míg az írott szöveget lineárisan olvassuk, addig a kép befogadása nem lineáris, így a mindkettőt mozgósító képregény olvasása sem lehet az.

A képregény egyik legfontosabb jellemzője tehát az, hogy nagyfokú olvasási szabadságot kínál, mivel nem fogadható be lineárisan. Mint korábban említettem, a képregény panelekből (képkockákból) épül fel. A képregénypanelek nagyobb térbeli egységek alkotóelemei (képsor, oldal vagy oldalpár stb.). Az olvasás során állandóan szembesülünk azzal a helyzettel, hogy kénytelenek vagyunk végigpillantani ezen a nagyobb egységen, például azért, hogy megállapítsuk a helyes olvasási irányt – már amennyiben az adott képregény esetében beszélhetünk ilyenről. Ilyenkor akaratlanul is megtudunk néhány részletet a történetből. Egy adott panel olvasásakor perifériusan észleljük a többi képkockát, így a jelen összefolyik a múlttal és a jövővel.²⁰ Az olvasás élménye a nemlineáris olvasásé, hiszen még a lineáris cselekményt sem lineárisan ismeri meg az olvasó. A statikus elemek térbeli elhelyezkedése emellett az olvasót állandó választások elé állítja. Így az övé a döntés, hogy a panel mely elemét tekintti meg előbb: a képet vagy a hozzá tartozó szöveget, illetve a kép mely részletét, hiszen, ahogy említettem, az (álló)kép befogadása – szemben a szövegével – eleve nem a linearitás szabályrendszerét követi.²¹ A választási lehetőségek a képregény olvasásakor oldalról oldalra, panelről panelre ismétlődnek, ami azt jelenti, hogy az olvasónak – még ha nem is tudatosan – olyan döntéseket kell hoznia, amilyenekkel a lineáris szövegek esetében nem szembesül.

Ez a fajta strukturális vagy technológiai nem-linearitás természetesen kedvez az elbeszélés nem-linearitásának: a mellérendeléseknek és a párhuzamos történetvezetésnek is. A párhuzamosság ugyanis könnyebben kontrollálható az ide-oda tekintésekkel és lapozásokkal (ami ismét csak nem-lineárisá teszi az olvasást), mint például a mozgókép esetén, ám ennek példái már nem a képregény mediativitását illusztrálják, hanem az egyes művek jellemzői. Mindenesetre ezek is jól mutatják a képregény által felkínált olvasási szabadságot, ami főként a mediális összetettségéből fakad.

Mindezek tükrében azt állítom, hogy a képregény egy saját formanyelvvel rendelkező, képet és szöveget speciális módon ötvöző önálló médium, nem pedig más médiumok alváltozata. A képregényt épp multimedialis jellemzői, sajátos kép-szöveg használata, és az ebből fakadó egyedi olvasási módja különíti el a többi (rokon)médiумtól.

¹⁹ Mindezekről bővebben lásd Espen J. AARSETH, *Nem-linearitás és irodalomelmélet*, ford. MÜLLNER András, *Helikon*, 2004/3, 313–348.

²⁰ Erről bővebben lásd McCLOUD, *A képregény felfedezése*, i. m., 112.

²¹ NYÍRI Kristóf, *A multimedialitás ismeretfilozófiája*. <http://www.phil-inst.hu/uniworld/kkk/mm/mm.htm> (Letöltés ideje: 2013. március 14.)

TAMÁS DUNAI

Comics: Image and Narrative?

Comics is a special medium: a narrative sequence of still images, often accompanied by written text. Comics is no longer residing in the blind spot of Hungarian academic studies. Literary Studies, Art Studies and Film Studies were the first colonizers of the medium. All of them have compared comics to another medium (novel, picture, film) and concentrated mainly on their similarities and differences, instead of examining the individual characteristics of comics. They have given intermedial explanations about comics. Media Studies and Visual Studies brought a paradigm-shift in the sense that they examined comics as a freestanding medium. In my study, I give an overview of the characteristics, the working mechanisms, the complex language, and the multimedial aspects of the comics medium.

