

WebcoMix

Képregények az interneten

Napjainkban a képregény műfaja reneszánszát éli, és ehhez nagyban hozzájárul az internet is. Az első képregények alig húsz éve jelentek meg a világhálón, és azóta gombamód szaporodnak. Az egyre nagyobb aktivitásnak köszönhetően egyre több kérdés fogalmazódik meg az internet és a képregények viszonyáról. Az információs társadalom polgárai nemcsak új tartalmakkal találkozhatnak a weben, hanem az eddigi domináns médiumok, mint a televízió vagy a sajtó termékeinek új formáival is (websatornák, közéleti blogok, stb.). Az internet médiumformáló hatása alól a képregény sem lehet kivétel. A webes felület tartalmi és formai tekintetben egyaránt kiszélesíti a képregény határait, az internet pedig nagymértékben átformálja információszerzési szokásainkat, de magát az olvasás és befogadás mechanizmusát is. Az internet és a képregény egyaránt önálló médium, hiszen olyan, a társadalmi gyakorlatba beépült kommunikációs technológiákról van szó, melyek üzeneteket közvetítenek, és ezekhez nyilvános hozzáférést biztosítanak. Vajon a két médium találkozásából született webképregény is önálló médiumnak tekinthető? A webképregényeknél csak a közvetítő közeg változott volna, vagy maga az üzenet is?

Tanulmányommal azt kívánom bizonyítani, hogy a webképregény olyan, csak rá jellemző tulajdonságokkal bír, melyek egyértelműen bizonyítják, hogy egy fiatal, ámde egyre jobban elkülönülő médiumról van szó. A webképregény médiumának eddigi formálódása és lehetséges fejlődési iránya a kettős születés-elmélet¹ segítségével modellezhető. André Gaudreault és Philippe Marion szerint a médium helyét, identitását és elismertségét három szakaszon keresztül teszi magáévá. Ez a három szakasz a megjelenés, a felbukkanás és az eljövétel, melyek között az átmenetet az integratív és a differenciáló születés jelenti.

Az első szakaszra jellemző az új technológia megjelenése. A képregények a kezdetektől jelen voltak az első egyetemi hálózatokon az 1980-as évek végétől. Ezeket

¹ André Gaudreaultnak és Philippe Marionnak a médiumokra vonatkozó kettős születés-elméletét magyarul ismerteti: Maksa 2006; Maksa 2008.

a képregényeket (például: *Where the Buffalo Roam*,² *Doctor Fun*³) kézzel rajzolták, beszennelték, majd napi rendszerességgel küldték szét a saját usenetes hírlevelükön. Ezek az alkotások szinte semmiben nem különböztek papír alapú társaiktól, csak a modern technológia eszközeit használták ki az információ gyorsabb közvetítésére. Ekkor a webképregény még a kriptomédium szakaszban volt, melyben az egyedi jellemzők még rejtettek, nem egyértelműek. A második szakaszban már módosulnak a társadalmi gyakorlatok, a (proto)médium felbukkan, keresi saját identitását, ezért sok esetben önreflexív. Úgy gondolom, a webképregény most ebben a szakaszban van. Protomédiumként már több fajtája is felbukkant a neten, melyek közül a legtöbbet eredeti formájában ki sem lehetne nyomtatni. A képregények kedvelői különböző csoportokba szerveződnek, a tradicionális kiadók pedig új piacok kialakításával kísérleteznek az interneten. Erre a szakaszra jellemző továbbá a nagyfokú intermedialitás, mely ugyancsak a kísérletezésből, a még le nem tisztázott határvonalakból ered. A hipertextualitás vagy a flash animáció alkalmazásával műfajilag behatárolhatatlan alkotások születhetnek. A harmadik szakasz a médium eljövele, melyben a gazdasági források bővülnek, a médium társadalmilag elismertté válik, megkezdődik az intézményesülés. Bár a webképregények még nem tartanak itt, a fejlődés jelei már megfigyelhetők. A vizsgálódásnál azonban szem előtt kell tartani, hogy az internet sajátosságai sok esetben eltérő eredményeket mutatnak a hagyományos médiumokhoz képest.

Alaposabban megvizsgálva a webképregény jelenét, azaz a felbukkanás szakaszát, sokat megtudhatunk a médium formálódásáról. Az internet az információcsere új lehetőségeit hozta el, s ezzel új problémák merültek fel. A legtöbb vita az információ előállításának és megosztásának szabadságáról, valamint a szerzői jogok védelméről szól. Ezeknek a problémáknak a megoldásához először is meg kell ismerni az online hálózatok dinamizmusait. Adorno és Benjamin passzív hallgatói már a múlt században, a fanzinok megjelenésével aktivizálódtak, az internet pedig tovább tágította a közönség szerepvállalását. Az egyre aktívabb közönségnek köszönhetően nyitottabbá válnak a különböző kultúrák, ami együtt jár az egyre intenzívebb variabilitással. Ebben a hálózatos környezetben nehezebben alakulnak ki stílussteremtő iskolák, egyszersmind a széles információ-megosztás eredményeként több alkotás születik, és mutatkozik be kisebb-nagyobb közönségeknek.

² <http://www.shadowculture.com/wtbr>; (2009. október 25.)

³ <http://www.ibiblio.org/Dave>; (2009. október 25.)

Publikálás

Az internet az információ és a kommunikációs logisztika megváltoztatása révén hatalmas lehetőségeket nyit meg azon csoportok számára, melyek a konvencionális hatalmi struktúrákon kívül működnek. A civil társadalom intézményei az internet korai alkalmazóiként eredményesen és hatékonyan használták fel a hálózatot saját céljaikra és tevékenységeik koordinálására. A világháló szabadelvű ethosának és decentralált felépítésének ismeretében mindez nem meglepő.⁴ Ezeket a lehetőségeket használták ki a képregényszerzők is. A technikai adottságok miatt a képregények publikálása az interneten már csak minimális költségekkel jár. Különböző portálok adnak lehetőséget a képregények megjelenésére, emellett saját honlapokon és blogokon – minden kiadói cenzúra nélkül – állhatnak a nyilvánosság elé az alkotók. Bevett szokás a blog típusú webes képregényeknél, hogy oldalaikon más hasonló képregényes oldalakat linkelnek be, ezzel is növelve annak esélyét, hogy minél szélesebb körben váljanak ismertté. Az egyik leghíresebb ilyen képregényre, az *xkcd*-re (www.xkcd.com) például a Google keresője szerint 1 140 000 link mutat.⁵

Néhány (külföldi) interneten publikáló szerző kizárólag képregényoldalából is meg tud élni. A publikálás mellett ugyanis más járulékos szolgáltatások teszik lehetővé, hogy a rajzolók profitáljanak műveikből. Egyrésztől az olvasók is küldhetnek nekik adományokat, oldalukon hirdetésekkel helyezhetnek el, vagy saját képregényeikre utaló tárgyakat árulhatnak (pólók, füzetek stb.). Emellett a sikeresebb szerzői képregényes oldalak szerződést köthetnek újságokkal a publikálásra. Erre magyar példa is akad, a *Fekete macska* blogos képregény (www.feketemacska.freeblog.hu),⁶ melynek széles körű népszerűségét az hozta meg, hogy megjelent az *Exit* ingyenes fővárosi programajánló magazinban. Ezek az oldalak kihasználják a Web 2.0 lehetőségeit, ezáltal felgyorsul és intenzívebbé válik a kommunikáció a szerző és olvasói között. Az egyes epizódokhoz megjegyzéseket lehet fűzni, a fórumokon pedig az olvasók problémákat, ötleteket vethetnek fel, melyek sok esetben befolyásolják az alkotót.

A szerzői jog védelmére kialakított törvényi rendszert az interneten megjelent alkotásokra nem lehet alkalmazni. A szerző azzal, hogy feltölti a világhálóra alkotását, bárki számára elérhetővé és felhasználhatóvá teszi azt.

Az interneten publikáló képregényíró tehát nincs könnyű helyzetben. Művei védelmében egyrészt fizetőssé teheti saját honlapját, ez azonban egyéni alkotókra

⁴ Vö. Szabó Máté: Globális demokrácia, globális civil társadalom, új médiumok. <http://www.matud.iif.hu/04feb/004.html>; (2009. október 25.)

⁵ Utolsó mérés: 2009. október 25.

⁶ Utolsó letöltés: 2009. október 25.

nem, inkább a képregénykiadókra jellemző. Másrészt korlátozhatja a felhasználók felé alkotásainak letölthetőségét. Ez azonban különböző képletöltő programokkal könnyedén kijátszható, az esetek egy részében csupán minimális minőségromlást okozva. Minden kísérlet ellenére a gyakorlatban az alkotók csekély joggal rendelkeznek az interneten közzétett alkotásaik védelmét illetően. Ezért kevés az olyan profi képregényrajzoló, aki a világhálón is publikál, az pedig még ritkább, hogy igazán színvonalas, közvetlenül a webre készült alkotásokat lássunk. Amíg a jogi szabályozás nem változik meg, addig az internet a hobbi képregényrajzolóknak számára lehet csak megfelelő közlési lehetőség. Számukra és a feltörekvő fiatalok számára azonban rendkívüli esély, hiszen költségkímélő publikálási forma.

Terjesztés

A kibertér főbb tulajdonságai közé tartozik a tudás tárolásának, alakításának és növelésének lehetősége. Likviditásának köszönhetően pedig finoman és könnyen szabályozható. Emellett egy decentralizált rendszer, mely alkalmat biztosít a térben való mozgásra (vö. Dyson 1997, 149–163). Manuel Castells az információs társadalomról írt monumentális művében részletesebben fejti ki a globális, információs és egyben globális-információs új gazdaság jellemzőit. Szerinte a harmadik gazdasági átalakulási hullám háttérében az 1970-es évektől válságban lévő gazdasági szereplők profitnövelési stratégiái állnak. „A termelők célja, az új piacok meghódítása mellett a szükséges egységnyi részre eső – egyre dráguló – felhasznált nyersanyagok mértékének csökkentése lett. Az új termékekkel új piacok irányába mutató kereskedelem fontosabbá tette a kereskedelem szerepét, és hozzájárult a befektetési piac globalizációjához is: a cégek jobb feltételeket keresve terjeszkednek a világban, akaratlanul is elősegítve a nemzetközi befektetési tőke megnövekedését. Ahhoz azonban, hogy a cégek és a tőke nemzetközi működése magának a vállalkozásnak-banknak a központjából továbbra is ellenőrizhető legyen, hatékonyabb kommunikációra volt szükség, és flexibilisebb tőkére. Így az infokommunikációs technológia fejlődése egyrészt kiváltója, másrészt velejárója, harmadrészt eredménye volt ennek a fejlődési folyamatnak.”⁷

Nem volt ez másképp a képregényeknél sem. A nagy képregénykiadók az internet segítségével növelték közönségüket, az online kiadványaikkal pedig (ha nem is jelentősen) csökkentették kiadásaikat. Az olyan nagy kiadók, mint a Marvel Entertainment, a DC Comics, az Image Comics, a Dark Horse, vagy a főleg mangákkal foglalkozó

⁷Castellst idézi: Pintér 2000.

Viz a kezdetek óta jelen vannak az interneten. Print kiadványaikat meg lehet rendelni az oldalukról, emellett pedig online képregényekre is elő lehet fizetni, néhány online megjelenésű képregényt pedig promóciós megfontolásból ingyen letölthetővé tettek. A letölthető online képregények formátumukat tekintve széles skálán mozognak. Főleg flash-formátumokat használnak, a DC comics pedig a PDF-ben való letöltést engedélyezi.⁸ Ezeknek az online képregényeknek a legnagyobb hátránya a print képregényekkel szemben, hogy a hagyományos képregény álló oldalszerkesztése nehezen konvertálható a fekvő téglalap alakú képernyőre. Így ahhoz, hogy a szöveget is el tudjuk olvasni, ki kell nagyítani az oldalt, ezzel pedig megfosztjuk a képregényt egyik jellemzőjétől, a tabuláris szerkesztési módtól.

A képregénykiadók kommerciális törekvései mellett a képregényekről való kommunikáció is egyre több helyen, és egyre szervezettebb formában jelenik meg az interneten. Sorra születnek a képregényes portálok, melyek friss híreket, információkat közölnek a témában.⁹ Az információszerzés mellett ezeken az oldalakon sok esetben aktív fórumélet is folyik.

Az interneten való publikálásnak tehát nincs semmi akadály, a feltöltés ténye azonban nem jelenti okvetlenül, hogy sokan meg is fogják tekinteni. Egy képregényrajzolónak meg kell tanulnia online „eladni” alkotását.

Először is minél több ingyenes portálra regisztrálnia kell, hogy feltölthesse képregényét, jobb esetben képregényeit. Ilyen amatőr alkotók képregényes közösségei többek között a www.flickr.com különböző „Comic Group”-jai, a főleg mangákkal foglalkozó www.drunkduck.com, a nevében és funkcióiban is a myspace-re hasonlító www.comicspace.com, a www.deviantart.com képregényes közössége, esetleg a www.onlinecomics.com vagy a www.webcomicnation.com. Ahhoz, hogy ezekben a közösségekben ismertté váljon egy-egy képregény, önmagában nem elegendő az, ha érdekes és mutatós. Az alkotónak emellett aktív tagnak kell lennie. Ezt pedig úgy érheti el, ha legalább heti rendszerességgel tölt fel az oldalára újabb képregényt, minél több felhasználóval köt ismeretséget, és minél több helyre ír megjegyzést.

Második lépésként célszerű létrehozni egy blogot, vagy megvásárolni egy domain nevet és szerkeszteni egy weboldalt a képregényeknek. Ezután már mélyebben bele kell nyúlni a pénztárcába, és érdemes néhány bannert (internetes hirdetőtábla) ven-

⁸ Todd Allen: Comics on the Internet: A business primer. A cikk eredeti megjelenési oldalán (http://www.indignantonline.com/eclectica/comics_white_paper.htm) már nem található meg, de a következő oldalon olvasható: http://www.businessofcontent.com/dojo/35/v.jsp?p=/articles/comics_white_paper; (2009. október 25.)

⁹ Néhány példa: <http://www.comixtalk.com>, www.neuvieme-art.com, www.kepregeny.net; (2009. október 25.)

ni olyan szolgáltatóktól, mint például a Project Wonderful, a Google Adwords és az Overture, akik a hirdetéseket el tudják helyezni a képregények iránt érdeklődők által gyakorta látogatott oldalakon. A még nagyobb ismertség elérése érdekében az egyes epizódokat érdemes nevezni a különböző webes képregényranglistákon, mint a „TopWebcomics”, a „BuzzComix” és a „Thewebcomiclist”. Az itt jól szereplő alkotók nyeresége általában az, hogy képregényük promotálását vagy nyomtatásban való megjelenését különböző kiadók segítik.¹⁰ Az interneten történő publikálás tehát teljesen más szabályokat követ, és sok szempontból könnyebb, mint a nyomtatott médiában, ugyanakkor a világhálón sem könnyű ismertté válni. Emellett az online publikáló alkotók többségének végső célja egy kiadóval kötött szerződés és műveik nyomtatásban való megjelentetése.

Terjedés

Az információ mennyiségének drasztikus növekedése, amit az internet megjelenése csak tovább gyorsított, alapvető újdonságokat is hozott (vö. Manovich 2007, 79–90). Korunk információs társadalmában az információ útjai egyrészt kapcsolatban állnak egymással, illetve mindegyik irányba tartanak. Amint felkerült az első képregény az internetre a többi információhoz hasonlóan kezdett viselkedni. Elkezdődött a róla folytatott diskurzus, és ahogy számuk nőtt, egyre több platformon jelentek meg. Az információátvitel új útjain (e-mail, link, RSS, blog, címkézés stb.) a képregények is elindultak. Az érdeklődők ezt követően az újonnan szerzett információkat a különböző forrásokból saját tereikbe emelték át, azokat remixelték, majd mások által is elérhetővé tették. Itt nem állt meg a folyamat, ugyanis a különböző platformok remek lehetőséget teremtenek az együttműködésre. A flickr.com-on a legnagyobb képregényekkel foglalkozó csoport a *The Comics Group*, több mint 2700 taggal és 22000 feltöltött képpel rendelkezik.¹¹ Ez a kollaboráció amellelt, hogy könnyű utat enged a kölcsönös ismerkedésnek, remek lehetőséget teremt az információcserére. A képregénykészítők megoszthatják egymással tapasztalataikat, tanácsokat adhatnak egymásnak, vagy felhívhatják egymás figyelmét a frissen kiírt pályázatokra is.

A képregények napjainkra megtalálták helyüket a Web 2.0 interaktív felületén. Barb Dybwad kollaboratív remixelhetőségnek nevezte ezt a folyamatot: „A Web 2.0 legérdekesebb aspektusai azok az új eszközök, amelyek a személyes és a közössé-

¹⁰ Vö. <http://www.flickr.com/groups/47037327@N00/discuss/72157602786057824/>; (2009. október 25.)

¹¹ <http://www.flickr.com/groups/comics/>; (utolsó mérés: 2009. október 25.)

gi közötti kontinuumot tárják fel; eszközök, amelyek rendelkeznek a kollaboratív remixelhetőséget lehetővé tevő flexibilitással és modularitással.” (Manovich 2007, 80) A modularitásnak köszönhetően egy-egy alkotás könnyedén elemekre bontható, és az egyes elemek külön-külön is, vagy akár együtt is módosíthatók. A hangsúly a „könnyedén” kifejezésen van: ma már számos olyan program elérhető az interneten, melynek segítségével a rajzolni nem tudók és a rajzolóprogramokhoz sem értők is készíthetnek képregényt. Példa erre a www.stripcreator.com, ahol kilenc különböző weben publikált képregény karakterei közül válogatva, egyéni szöveggel kiegészítve lehet saját képregényt alkotni. A befejezett művet ezután akár közzé is lehet tenni az oldalon, melyre szavazni lehet, s a regisztrált tagok véleményezhetik a különböző stripeket.

Az így született alkotás/remix – bár minden egyes eleme más alkotótól származik, és a készítőnek erősen korlátozottak a lehetőségei, mégis egyedivé válik. Ennek kapcsán hasonló történik a képregénykészítésben, mint ami a zenei világot is meghatározza. A zenében ugyanis már évtizedek óta elfogadott, hogy eredeti dal-lamokat összekevernek, torzítanak, s ez ma már a képregények esetében is lehetséges a hálózati digitális technológiáknak és web-alkalmazásoknak köszönhetően. Ezek után nem lesz meglepő, ha a disc- és visual jockey-k után megjelennek a comic jockey-k is. Manovich szerint a remixelhetőség fajtái bár különböznek egymástól, ugyanannak a médiatörténeti folyamatnak a részei: „Egyaránt ugyanaz a számítás-technikai háttér hat mindegyikre. A tervező-szoftverek vagy a zeneszerkesztő-szoftverek nagyon megkönnyítik a remixelés technikai folyamatát, az internet pedig megkönnyíti más korszakokból, művészekről, grafikusoktól és másoktól származó anyagok megkeresését és felhasználását. Ami pedig még fontosabb: az animátoroktól az építészeken keresztül a képzőművészekig, a kulturális területeken tevékenykedő cégek és szabadúszó profik a projektjeik eredményeit weben publikálják, így mindenki nyomon tudja követni, hogy a többiek mit csinálnak.” (Manovich 2007, 81)

Vajon milyen irányba mutat a különböző alkotások remixelhetősége? El fognak tűnni Jim Davis *Garfield*-történetei, vagy éppen mindenki a saját *Garfield*-jét fogja összeállítani, és publikálni a weben? A képregények esetében megfigyelhető tendencia a weben megjelenő más médiumoknál előforduló jellegzetességeket mutatja. Bár vannak szélsőséges megoldások, valószínűleg a határok sosem fognak annyira letisztulni, hogy kétpólusúvá váljon a történet. Ugyan a webes képregények nagy részére jellemző a más környezetből vett alakok, formák alkalmazása, vagy éppen a programok kínálta sablonok használata, de bármekkora is a modularitás által előállítható formák száma, mindig lesznek új megvalósítási ötletek.

A kultúra nagyfokú modularizációja a digitális technológiának köszönhető. Minden egyes digitális kép pixelekből épül fel, akár egy kisgyerek rajzáról van

szó, akár Munkácsy *Ásító inasának* digitális másolatáról. Ez a szerkezeti szinten végbemenő modularitás azonban nemcsak magukra az alkotásokra hat, hanem a produktumok terjedésének és változásainak egész folyamatára. A digitális technológia által létrejött modularitás és az internet generálta interaktivitásnak köszönhetően ma már sok esetben nem lehet szétválasztani, de még szakaszokra sem lehet bontani az alkotás – publikálás – terjesztés hármását. Gyakran maguk az alkotók teszik lehetővé mások számára, hogy munkáikat felhasználják vagy megújítsák. Ez a net-demokrácia idillikus képét mutatja, azonban nem szabad elfelejteni, hogy teljesen összeegyeztethetetlen a hagyományos szerzői jogokkal.

A webes felület adta új lehetőségek

A webképregények és a képregények között homályos a határvonal. Eddigi példaimban kerültem a webképregény terminológiát, helyette a webes képregény vagy az online publikáció fogalmait használtam. Az interneten fellelhető képregények jelentős hányadánál ugyanis az elektronikus hálóval csak a közvetítő közeg módosult, maga a médium nem. Ezek a képregények papírra kinyomtatva semmit sem veszítenek az általuk közvetített üzenetekből. Ugyanakkor a digitális technológia és a webes felület kínálta új lehetőségeknek köszönhetően kialakul a képregényeknek egy olyan csoportja, mely teljes valójában csak az interneten tud létezni. Ezek lesznek a webképregények.

A webes közeg az alkotáshoz is új eszközöket ad a képregényszerző kezébe. A digitális felület megváltoztathatja a rajzok látványvilágát. A képernyő az oldalszerkesztés szabályait tágíthatja. A hipertextualitás és a különböző mozgás- és hangeffektek pedig a képregény dinamikáját befolyásolhatják. Egy hagyományos papír alapú képregény elkészítéséhez a legfontosabb eszközök a papír és a rajzeszköz. Habár hagyományosan is megszámlálhatatlan stílus közül választhat az alkotó, ráadásul a különböző rajzeszközök is hatványozzák a lehetőségeket, a folyamat alapszerkezete mégis mindig ugyanaz: egy meghatározott nagyságú papírlapra kézzel rajzolnak. A digitális felületen az alkotás folyamata azonban átalakul. Egyrészt különböző programok állnak rendelkezésre, melyben különböző képregényeket lehet elkészíteni. Ezekről a programoktól függ az is, hogy az alkotó mennyire vesz részt „saját kezével” az alkotásban. Léteznek ugyanis olyan programok, melyekben adva vannak különböző sablonok, és az alkotónak rajzolnia egyáltalán nem kell, ugyanis ezeket a sablonokat válogatja össze és fűzi egy narratív megnyilatkozásba elképzelései szerint. Mások különböző rajzólóprogramok segítségével rajzolják meg képregényeiket, ehhez azonban már jóval nagyobb szakmai tudás és technikai felszereltség kell.

Nemcsak a programok, hanem a rajzeszközök is teljesen eltérő tulajdonságokkal bírhatnak. Vannak olyan alkotók, akik képregényeik vázlatát elkészítik papíron, majd a vázlatot beszkenelik, és különböző méretekben alakítják át a rajzólóprogram segítségével. De rajzolhatnak akár az egér segítségével is, vagy digitális tollal egy rajztáblamonitorra. Természetesen a különböző technikák és technológiák számtalan kombinációja létezik, így soha nem látott formákat ölthet egy-egy webképregény. Digitális felületen az alkotók használhatnak akár színes körvonalakokat is, lendületes stilizált vonalakat, körvonal nélküli színes foltokat, tökéletes 3D-t vagy szándékoltan pixelezett kontúrokat is. Az internetes képregényalkotók alkalmazhatnak olyan mélységjelzéseket, melyeket hagyományosan rajzolt képregényeknél ritkán látni. Próbálkozhatnak például elmosódott kontúrokkal, halvány körvonalakkal, légköri hatásokkal. A hagyományos rajzok mellett a vektorgrafika is számtalan lehetőséget rejt magában (McCloud 2007, 200–201).

Bár a digitális technológia mára teljesen átformálta a képregényrajzolás folyamatát, a webes felület még tovább bonyolítja, avagy színesíti az alkotást. A web ugyanis további lehetőségeket kínál. Egyes részleteket mozgatni lehet, hangeffekteket lehet beépíteni flash programok segítségével. Linkek alkalmazásával pedig átjárhatóvá válnak a történet egyes rétegei, ehhez azonban tisztában kell lenni a webszerkesztés alapjaival.

Mivel a tehetség mellett ennyire komplex tudást kell birtokolnia az alkotónak, nem csoda, hogy egyelőre kevesen foglalkoznak webképregények készítésével. Arról nem is beszélve, hogy kísérleti állapota miatt ma még nem jár különösebb haszonnal egy-egy igényesebb webképregény elkészítése. Az internet penetráció növekedése, valamint a digitális technológiák fejlődése és terjedése azonban mindenképpen pozitív jeleknek tekinthetők.¹²

Háttérbe szorul a papír és a ceruza

A digitális felület, a képernyő felbontása és formai adottságai átformálják az alkotást. A legtöbb képernyő mérete és felbontása nem ad lehetőséget a papír alapú képregényeknél alkalmazott oldalszerkesztés és pontosan kidolgozott ábrázolás kettősének

¹² Professzionális webképregénynek tekinthetjük Luc Jacamon Matz és a Submarine Group közös munkáját: *The Killer – The Long Fire* (2001). <http://www.submarinechannel.com/content/killer/index.html>; (2009. október 25.)

élményére. Ehelyett a weben terjedő képregények – mint például a *sprite comic*-ok – különböző videójátékok szereplőit, „manóit” másolják le, és illesztik be a panelekbe.¹³ Mivel a videójátékokban ezek a figurák kis felbontásúak, a képregénybe átmásolva és felnagyítva őket elnagyoltak, pixelesek lesznek. A művészi mozzanat ezeknél a webes képregényeknél nem a részletes, realisztikus kidolgozás, hanem az új, digitális technológiákra jellemző vizualitás bemutatása.

Az, hogy ma a legtöbb webképregény mellőzi a pontos, esetleg művészi kidolgozást, több okra vezethető vissza. Egyrészt a szabad publikálás miatt a kiadók nem bírálják a megjelent képregényeket, így tényleg bárki, bármilyen technikával készült alkotását megjelentetheti a weben. Másrészt a digitális technológiának köszönhetően a rajz tehetség nem feltétlenül szükséges ahhoz, hogy valaki látványos, érdekes képregényeket készítsen. Mivel a digitális képek rétegekre bonthatóak, sokszor élnek az alkotók a montázstechnikával, melynél különböző eljárásokat is ötvözhetnek. A Phonehead Brothers által készített *Lee-Wei*¹⁴ magyar webképregénynél például csak a szereplők és a szóbuborékok vannak megrajzolva, a háttér minden esetben egy-egy photoshoppal manipulált digitális fénykép.

Harmadrészt, a webképregények készítőinek célja a minél nagyobb publicitás elérése mellett az is, hogy a közönségük lehetőleg többször is visszatérjen, sokan ugyanis az oldal látogatottságának függvényében jutnak jövedelemhez. A rendszeres és nagyszámú oldalletöltéshez azonban szükséges, hogy minél sűrűbben (naponta, de legritkább esetben is hetente) frissüljön az oldal, azaz jelenjenek meg az új részek. Az alkotás folyamatát gyorsíthatja a copy-paste alkalmazása. Vannak szerzők, akik odáig merészkednek, hogy többoldalas képregényeket készítenek egyazon sémára, mindössze a szóbuborékok tartalmát változtatva meg.¹⁵ A webes képregények közül soknál megfigyelhető a nyomtatott tipográfia használata a szóbuborékokban, mely a szöveg és kép közötti kapcsolat gyengülését jelezheti, míg a papír alapú modern képregényeknél a kettő magas fokú szimbiózis figyelhető meg.

Új szerkesztési egység – A képernyő

A képregények képernyőre kerülésével a nyomtatott képregényeknél megszokott oldalszerkesztés, tabularitás értelmét veszti. Ezzel azonban a képregény szerkeszté-

¹³ Brian Clevinger: 8-bit Theater. <http://www.nuklearpower.com/8-bit-theater/>; (2009. október 25.)

¹⁴ Phonehead Brothers: Lee Wei. <http://www.lee-wei.com/>; (2009. október 25.)

¹⁵ Ryan North: Dinosaur comics. <http://www.qwantz.com/>; (2009. október 25.)

sének sokszínűsége nem vész el, csak átalakul. A képregénynél egy adott panel olvasásakor periférikusan észleljük a többi képkockát. A térbeli elhelyezkedés az olvasót folyamatos választások elé állítja. A nemlineáris olvasás mellett a heterokronitás is jellemzi a képregényt, mivel az olvasótól függ a befogadás sebessége. A képregény tulajdonságai akár tovább is élhetnének, de a webes felület teret enged a szabályok megszegésének, a lehetőségek újraértelmezésének is.

Míg az albumokban, magazinokban az álló oldalszerkesztést szoktuk meg, addig a képernyő egy fekvő téglalap alakú felületet biztosít. Ennek a felületnek azonban a görgetés lehetőségével kitágulnak a határai. Scott McCloud képregényszerző az 1990-es évek végén kifejlesztette az úgynevezett „végtelen vászon elvét” (*infinite canvas*), azaz a webfelület lehatárolhatatlanságán alapuló narratív technikai módszert (vö. Varró 2007, 84). Ezáltal kitágította a képregény térbeli kereteit, aminek a nyomtatott képregényeknél leginkább a gazdasági korlátok szabnak határt. Valószínűleg egyetlen kiadó sem vállalná egy hozzávetőlegesen 50 centiméter széles és közel 6 méter hosszú képregény kiadását. Az interneten azonban megjelenhetnek az ehhez hasonló absztrakt képregények is. Első műve, melyben alkalmazta az „infinite canvas” elvét, a *My Obsession with Chess* (Sakkszenvedélyem) címet viseli.¹⁶ McCloud képregényében az egyes panelek a sakktábla mezőit idézik, a fekete mezőkben fehér, a fehérekben fekete rajzokkal. A képernyő bal sarkában láthatjuk a képregény kicsinyített mását. Ha a történetet olvasva rákattintunk valamelyik panelra, a miniatűrön kijelöli azt a részt, ahol éppen tartunk. McCloud találmányát azóta többen is alkalmazzák, azonban jellemzően egyszerre csak egy irányban (függőlegesen vagy vízszintesen) élnek a görgetősáv adta lehetőségekkel.

A görgetősáv érdekessége, hogy miközben kitágítja a felületet, lehetőséget teremt arra is, hogy leszűkítse a kép kereteit. Jó példa erre Dragan Espenschied és Olia Lialina *Zombie and Mummy*-ja (Zombi és Múmia).¹⁷ Az alkotók nemcsak magát a képregényt, hanem annak kontextusát (a weboldalt) is bevonták az üzenet közvetítésébe. A kezdőoldalra kattintva először egy végtelenített, mókás dallamra leszünk figyelmesek, majd a villódzó, forgó feliratokra, melyek az egyes epizódok címei. A történetekben a két szereplő egy keleti filozófus bölcsességével minden felmerülő problémát (melyeket főleg a városi hálózathasználó fiatalok életéből merítenek) három-négy lépésben megoldanak. Fontos szerephez jutnak az egyes oldalak felületei. Először is magát a történetet minden oldalon ugyanolyan keretbe foglalják, melyben

¹⁶ Scott McCloud: *My Obsession with Chess*. <http://www.scottmcloud.com/1-webcomics/chess/index.html>; (2009. október 25.)

¹⁷ Dragan Espenschied – Olia Lialina: *Zombie and Mummy*. <http://www.zombie-and-mummy.org/>; (2008. október 25.)

egyszerre csak egy panelt lehet látni. A webes felületre jellemző görgetősávval lehet haladni a képek között. Ennek köszönhetően a három vagy négy kockából álló stripek frappáns végszavai még meglepőbbek, mint ha teljes egészében látnánk a képregényt, mivel véletlenül sem kezdhetjük a történetet a csattanónál. Az oldal többi részét pedig hol gif-animációk, hol javascriptek töltik ki, melyek bár nem szerves részei az egyes epizódoknak, az üzenet közvetítéséhez elengedhetetlenül szükségesek.¹⁸

Míg a nyomtatott képregényeknél elsőként az oldalt méri fel a szemünk, és utána kezdünk el benne barangolni – az előzetes tudásunk által meghatározott útvonal alapján, általában a megszokott olvasási irányt követve – addig a webképregényeknél teljes mértékben a szerző határozhatja meg az útvonalat, ezzel új olvasási módokat generálva. A hatást még azzal is fokozhatja, hogy a történethez több útvonalat is felajánl, miként azt Scott McCloud is teszi *Mimi's Last Coffee* (Mimi utolsó kávéja) című alkotásában.¹⁹ A webképregényeknél jobban lehet szabályozni a befogadás menetirányát – mivel nem kell alkalmazkodni sem az oldal kereteihez, sem az olvasási stílushoz –, a számos útvonallal pedig több lehetőséget lehet felkínálni a befogadónak. McCloud képregényében ugyanis a kezdő pozícióban „távolról” látjuk az alkotást, így előre felmérhetjük a lehetőségeinket. Ezek után a kezdő panelra kattintva a történet „közelebb ugrik”, az egyes rajzok és szövegek láthatóvá válnak, és a következő kockára kattintva mozoghatunk a történetben. Ha eltévednénk, vagy vissza szeretnénk térni egy előző panelhez, a panelek mellé kattintva újra kívülről, a kezdő pozícióból szemlélhetjük Mimi utolsó kávéjának történetét.

A többágú narratív képregényeknek létezik azonban kevésbé átlátható változata is. Daniel Merlin Goodbrey *Six Gun – Tales from an unfolded Earth* (Hat puska – Történetek egy szétbomlott Földről)²⁰ című hiperképregénye az internet hipertextualitását kihasználva bontja több síkra a narrációt. Mivel itt nem kapunk „térképet” a különböző útvonalakról, teljesen magunkra vagyunk utalva. A képregény hat rövid történetből áll, melyek összefüggenek egymással. Az egyes történeteket különböző számú panelekben (1–6-ig) meséli el Goodbrey. Továbbolvasni vagy az egyik panelre kattintva lehet (már amelyik esetében az alkotó ezt megengedi), vagy a nyilakkal megjelölt panelekben csúsztatással tágul ki a keret. Ezek a nyilak némi segítséget jelenthetnek a történet fonalának követésében, néha azonban több irány-

¹⁸ Beöthy Balázs: Aránypárok játéka. <http://www.exindex.hu/index.php?l=hu&page=3&cid=228>; (2009. október 25.)

¹⁹ Scott McCloud: Mimi's last coffee. <http://www.scottmccloud.com/1-webcomics/mi/mi-26/mi-26.html>; (2009. október 25.)

²⁰ Daniel Merlin Goodbrey: Six Gun – Tales from an unfolded Earth. <http://e-merl.com/sixgun.htm>; (2009. október 25.)

ba is elágaznak, így az olvasó maga döntheti el, melyiket követi. Ennek a szürreális hiperfikciónak a zsenialitása abban rejlik, hogy a kezdetben teljesen értelmetlennek tűnő képregényben többszöri olvasás, több útvonal variálása után mégis felfedezhető olyan logikai irány, melyre felfűzhető a történet.

A webes felület újradefiniálja a képregény szerkesztési elveit. Már nemcsak két dimenzióban gondolkodhat az alkotó, hanem térben, több réteget egymásba ágyazva. Emellett nemcsak oldalban, vagy oldalpárban szerkesztheti meg képregényét, hiszen a képernyő egyaránt működhet nyitott és zárt ablakként. Ha az alkotó kinyitja nekünk ezt az ablakot, áthajolva rajta lehetőségünk nyílik tüzetesebben körülnézni egy-egy kockában. Az ablak zárt állapotában csak az üvegen keresztül nézhetünk ki, s ekkor az ablak keretei korlátozzák látószögünket.

A webképregény dinamikáját meghatározó új tényezők

A webes felület lehetőséget teremt, hogy a képregény ne csak imitálja a mozgást és a hangzást, hanem ténylegesen „mozgó és hangzó” médiummá váljon. A képregény rajongói ennek hallatán valószínűleg felszisszennének, hiszen a képregény multimediálissá válásában ott lappang a veszély, hogy elvesztve sajátosságait, feloldódik az animációban. Bár erre is adottak a lehetőségek, a példák inkább azt mutatják, hogy a webképregényszerzők kísérletező kedve az összeolvasztás helyett új utak felfedezése felé mutat.

Míg a hagyományos képregényeknél az olvasó a képregény „kinyitásával” azonnal egy oldallal, vagy oldalpárral szembesül, addig a webképregények lehetőséget adnak a szerzőknek arra, hogy egyszerre csak az általuk meghatározott nagyságú részletet mutassák meg a befogadóknak. Ezáltal nem a szemünk lesz az elsődleges irányítója a képregény észlelésének és befogadásának. A webes felületen ugyanis ahhoz, hogy „lássunk”, először kattintani kell. E mechanikus modul beépülése észlelés és felfogás közé azonban azzal jár, hogy nem tudunk ösztöneinkre hallgatva pillanatszerűen a panelek között „ugrálni”, hiszen sok esetben nem az összképet látjuk először. Ugyanakkor lehetőséget teremt a szerzőnek arra, hogy kedve szerint irányítsa az olvasót, és még nagyobb meglepetéseket szerezzen neki, mint azt a hagyományos képregényeknél megszokhatta.

A hiperképregény a webképregény egyik legfiatalabb alfaja, mely a webes felület jellemző sajátosságát, a hipertextualitást használja ki. A hiperképregényekre jellemző, hogy lehet a történetet az elejétől a végéig olvasni, de saját utat, esetleg utakat is választhatunk az elbeszélés megismeréséhez. A hiperképregényeknél még nem alakult ki a mainstream vonal, egyelőre a kísérletezőké a terep. A műfaj egyik úttörője Daniel

Merlin Goodbrey. Flash-animációs eljárással készített művei különös világot tárnak elénk. A *The Formalist*²¹ (A Formalista) címet viselő alkotása olyan tulajdonságokat kérdőjelez meg – egyebek mellett a keret fogalmát –, melyek egyértelműek voltak a nyomtatott képregényeknél. A hipertextualitás révén megszűnik a keretnek az a funkciója, hogy elválasszon két képet egymástól. A szemünk egy hiperképregényt „olvasva” nem azt fürkészi a továbbjutás érdekében, hogy melyik képet kell nézni, a mellette vagy az alatta lévőt-e, hanem azt, hogy a kurzor a kép mely részén vált át „nyílból mutatóujj”. Ezáltal lehetővé válik, hogy a kezdőképen belül többfelé is elágazzon a történet. A képregényekre eddig is jellemző volt az alinearitás,²² de ez a webes felületen még jobban érvényesül.

Goodbrey egy másik művénél megalkotta az önmagába visszaforduló, ezáltal végtelenített képregényt. A webes felület lehetővé teszi, hogy a rész-egész viszonyban ne az egészet lássuk először, hanem az apró részekről haladjunk sorban az egész felé. Az *Externality*²³ (Külsődlegesség) című hiperképregénynél Goodbrey kihasználja, hogy webes felületen meghatározhatja, vagy legalábbis erősen befolyásolhatja az olvasó haladási irányát, s ezáltal meglepetéseket okozhat. A zoomolást az alkotó szabályozza, ezért hiába gondoljuk azt, hogy a történetet követve egyre beljebb haladunk, mivel egy – rutinszerűnek tűnő – továbbkattintásnál hirtelen a történeten kívül találhatjuk magunkat.

A hipertextualizáció a szerkezet jellegéből adódóan nem teszi lehetővé a szöveg megismétlését. A hiperképregényeknél a szöveg és az olvasás kapcsolata mátrixot alkot, így meghaladottá válik a nemlineáris követés által meghatározott viszony. Ebben a mátrixban szöveg és értelmezés megszámlálhatatlan ponton kapcsolódik össze, ezért külön üzenetről (szöveg) és értelmezésről (olvasás) egyáltalán nem lehet beszélni. A hipertextualitás ugyanis nem egy papírlap, amit ugyan jól összegyűrték, de a megfelelő módszerrel ki lehet simítani, hanem olyan komplex rendszer, melyben a befogadó belül helyezkedik el, és saját döntései formálják a szöveg identitását, és ezek a döntések határozzák meg a szöveg dinamikáját is. Ennélfogva nem tud elvonatkoztatni az alkotástól, így nincs lehetősége azt kívülről szemlélni, ami arra enged következtetni, hogy a művek kritikai olvasatához egészen más módszereket kell találni, mint amiket eddig alkalmaztak.

A képregények paneljeik számát tekintve máig nem vetekedhetnek a film telített információtartalmával és tempójával. Ugyanakkor az internet és a digitális felület

²¹ Daniel Merlin Goodbrey: *The Formalist*. <http://e-merl.com/form.htm>; (2009. október 25.)

²² Dunai Tamás: *Képregény Magyarországon*. *Médiakutató*, 2007. tavasz, http://www.mediakutato.hu/cikk/2007_01_tavasz/02_kepregeny_magyarorszag/01.html; (2009. október 25.)

²³ <http://e-merl.com/ex/index.htm>; (2009. október 25.)

mégis felgyorsíthatja a néző befogadási sebességét. A könyveknél és a füzeteknél még ugyanazon az oldalon belül is akadályt szab a „begyorsulásnak”, hogy az olvasónak fizikailag mozognia kell. A szemünk mozog, ahogy az egyik kockát a másik után fogjuk fel, arról nem is beszélve, hogy a lapozás is megakasztja a befogadás sebességét. A webes felületen azonban a horizontális görgetés révén akár be is állíthatjuk a képregény „sebességét”, vagy egy apró ujjmozdulattal szabályozhatjuk a tempót. Az „infinite canvasnak” köszönhetően akár több száz képkockán keresztül sem kell megállnunk.²⁴

A webképregényeknél nemcsak magukat a paneleket lehet mozgatni, hanem a kockákon belül is fel lehet oldani a statikusságot. Flash-program alkalmazásával a rajzokat mozgathatóvá lehet tenni. Attól függően, hogy milyen arányban alkalmazza az alkotó a mozgó- és hanghatásokat, a csak egyes tárgyak mozgatásától és fényhatások applikációjától²⁵ el lehet jutni egészen a képregény sajátosságait már alig használó animációig.



A képregény történetében mindig is fontos volt a technológia fejlődése. Napjainkban a digitális technológia és az online publikáció lehetősége előmozdítja a képregények ismertségét és népszerűségét. Az internet sajátosságainak köszönhetően többretű és intenzívebb lett a kommunikáció egyrészt magáról a képregényről, másrészt könnyebbé vált az interakció szerző és befogadó között.

A képregények számos jellegzetessége eltérő formában bár, de a webképregényeknél is megfigyelhető. A keretezés a webképregényeknél is fontos szerepet játszik, de több tényező is befolyásolhatja, milyen keretek között mozoghatunk. A képernyő helyettesítheti a papírt, vagy egy speciális ablakká válhat, mely mögött három dimenzióban végtelenített keretezési lehetőségek jelennek meg. A hangfestészetet adaptálni lehet webes felületre, de akár tényleges audiális hatásokkal is lehet élni. A heterokronitást pedig nemcsak oldalszerkesztéssel lehet elérni és befolyásolni, hanem a hipertextualitásnak köszönhetően a képregényt akár egy többdimenziós labirintus-sá is át lehet változtatni. A befogadó szubjektum aktivitása tehát a web segítségével többszörösére nőhet egy hagyományos képregényhez képest. Mivel az internet médiumának megvan az a tulajdonsága, hogy remek kapocsként tud funkcionálni más médiumok között, ennek jóvoltából a webképregények cross-mediális médiumokká válhatnak, hiszen egyszerre több médium jellegzetességeinek befogadására is képe-

²⁴ Példa rá a *The truth about the elephants* című webképregény. <http://www.demian5.com/subscriber.php#>; (2009. április 25.)

²⁵ Michel Lalonde: *Orneryboy*. www.orneryboy.com; (2009. október 25.)

sek. Az internetet nemcsak csatornaként, hanem hordozóként is értelmezhetjük. Ebben az esetben a képregény és az internet médiuma között létrejövő intermediativitás befolyásolhatja, formálhatja és átalakíthatja a képregény médiumát, mely által ezek a képregények már csak a webes felületen létezhetnek. A webképregények tehát felbukkantak, formálódnak, és remélhetőleg egyre szélesebb körben válnak ismertté.

IRODALOM

- ALLEN, TODD: Comics on the Internet: A business primer. http://www.businessofcontent.com/dojo/35/v.jsp?p=/articles/comics_white_paper; (2009. október 25.)
- DYSON, ESTHER – GILDER, GEORGE – KEYWORTH, GEORGE – TOFFLER, ALVIN: A „kibertér” és az „Amerikai álom”: Magna Charta a Tudás Korához. *Replika*, 1997. 26. sz. 149–163.
- DUNAI TAMÁS: Képregények Magyarországon. http://www.mediakutato.hu/cikk/2007_01_tavasz/02_kepregeny_magyarorszagon/01.html; (2009. október 25.)
- MAKSA GYULA: A „képregény” vagy „rajzolt irodalom” médiuma és a magyar kultúra. *Alföld*, 2006. 12. sz. 77–83.
- MAKSA GYULA: *A médianarratológia mint második generációs médiumelmélet*. In Havasréti József – Szijártó Zsolt (szerk.): *Reflexió(k) vagy „mélyfúrások”? A kultúrakutatás változatai a „kulturális fordulat” után*. Budapest – Pécs, 2008, Gondolat Kiadó – PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, 69–96.
- MANOVICH, LEV: *Remixelhetőség*. In Halácsy Péter – Vályi Gábor – Barry Wellman (szerk.): *Hatalom a mobiltömegek kezében*. Budapest, 2007, Typotex – MOKK, 79–90.
- MCCLLOUD, SCOTT: *A képregény mestersége*. Budapest, 2007, Nyitott Könyvműhely.
- PINTÉR RÓBERT: A globális információs társadalom: Castells – The Information Age. *Jel-kép*, 2000. 3. sz. 11–26.
- SZABÓ MÁTÉ: Globális demokrácia, globális civil társadalom, új médiumok. <http://www.matud.iif.hu/04feb/004.html>; (2009. október 25.)
- VARRÓ ATTILA: *Kult-Comics*. Budapest, 2007, MoziNet-könyvek.

