

VÁRADI GÁBOR

Szegedi Tudományegyetem

Panelekre és buborékokra összpontosítva

A vizuális narratíva figyelemre ható eszközeinek működése és csapdái a képregényekben

Absztrakt

A képregény különös, hibrid művészeti ág és egyúttal olyan médium, mely már elég régi ahhoz, hogy saját tudománya legyen, ahhoz viszont még túlságosan új, hogy a tudományos és művészeti világ is elfogadja más médiumokkal egyenértékűnek. Tanulmányomban a képregény befogadásáról, vizuális és textuális összetevőinek értelmezéséről és arról írok, hogy a képregény mint médium sajátos eszköztárának elemei hogyan irányítják a befogadó figyelmét. A képregény meghatározása után Mike Borkent könyvének (*Comics and Cognition*, 2023) gondolatmenetét követve a multimodális komplexumok olvasásának jellemzőivel és jellemző csapdáival foglalkozom. A továbbiakban a vizuális és textuális elemek együttes értelmezéséről, továbbá az ezeket rendező képregényes eszközök, panelek és csatornák működéséről, illetve szerepkörük határainak túllépéséről lesz szó, képregényes és más médiumokból származó, de a képregény-olvasás automatizmusait kihasználó példákon keresztül. Tanulmányom utolsó fejezetét pedig a képregény egyik legalapvetőbb eszközének, a szóbuboréknak szentelem.

Kulcsszavak: képregény, figyelemterelés, képolvasás, multimodalitás, panelrács, csatorna, szóbuborék

1. „Az elmémet figyeljék, mert csalok.” – Elöljáróban

Rodolfo, a Kádár-korszak híres tévésztár-bűvészenek idézett, ámde eltorzított mondása¹ nyomán képzeljük el egy apró „bűvésztrükköt”! Három, véletlenszerűen választott képre lesz hozzá szükség. Mindegy, milyen technikával készültek, és ha képesek vagyunk felismerni, mit ábrázolnak, lényegében nincs jelentősége, hogy mi van rajtuk, például egy épület, egy női alak, egy használati tárgy. Lényeg, hogy mind egyértelmű és nincs közük egymáshoz. Most lerakjuk őket egy sorban egymás mellé, néhány centi távolságot hagyva közöttük, valahogy úgy, ahogy a jósnő teszi egymás mellé a tarot pakli lapjait. És most jön a varázslat. Csak nézzük meg, mi van előttünk! – Egy képregény.

Nem bonyolult a történet és korántsem teljes. Valószínűleg valaminek a kezdete. Egy helyszínt látunk, majd egy szereplőt és utána valamit, aminek a történetben szintén fontos szerepe lesz. Lehet, hogy ez egy krimi: egy tetthely, az áldozat (vagy éppen a tettes) és a történet McGuffinja, vagyis, ami körül az események zajlanak. Lehet egy ellopott értéktárgy, de akár a gyilkos fegyver is (nyilván befolyásolja képzeletünket, hogy a harmadik képen milyen tárgy van). De lehet bármi más is. Egy vicces történet felvezetése, egy tragikus emlék felidézése, bármi, amit a rendelkezésekre álló információkból, a szociális és kulturális háttértudás-hálózatunkból (Pierre Bourdieu ezt nevezi habitusnak, vö. Bourdieu 1978) és pillanatnyi lelkiállapotunk belső figyelemterelő mechanizmusaiból össze tudunk rakni képzeletünk segítségével. Hiszen többek között ez különbözteti meg az embert az állatoktól. A legintelligensebb főemlősök tudják, hogyan működik az ajtó, a zár és a kulcs, mégsem képesek ezt a tudást akkor használni, ha annyira sötét van, hogy nem látják az ajtót, a zárat és a kulcsot. Nem tudják ugyanis elképzelni, hogy ezek akkor is ott vannak és ugyanúgy működnek, mint amikor látják. Az ember tudja, ha valamit meg tud csinálni, akkor azt meg is kell csinálnia.² Tehát, ha el tudja képzelni és működik, akkor nem fogja tudni kikapcsolni: működni fog akkor is, ha éppen csak egy bűvésztrükkéről van szó.

De mi történik tulajdonképpen? Bennünk jön létre a képregény, mert az, amit a bűvész elénk tesz, nélkülünk csak három kép. Amikor azonban a képekre figyelünk, azok elrendezése eltereli a figyelmünket egy olyan irányba, ahol a képek képregénnyé formálódnak. Ahhoz, hogy a képregények működését megértsük, tájékozódhatunk formai (vagy szemiotikai), narratológiai, kultúratudományi, de akár pszichológiai, filozófiai vagy kognitív vizsgálatok irányába is (Rey Cabero és mtsai

1. „Figyeljék a kezemet, mert csalok!” Rodolfo, polgári nevén Gács Rezső (1911–1987) bűvész, érdemes és kiváló művész idézett mondata a korszak egyik mémje volt.
2. „But that was the bargain – you shod anything they brought to you, anything, and the payment was that you could shoe anything” (Pratchett 1992). A magyar változatban kevésbé jön át a képesség és kötelesség viszonya: „De ez volt az ár. Meg tudott patkolni bármit, amit hoztak neki, bármit – viszonzásként képes is volt megpatkolni bármit.” (Pratchett 2007)

2023, 28–30). Viszont éppen ez a sokféle megközelítés egyik-másik elméletet homályossá vagy vitatottá is teheti. Éppen ezért alább kísérletet teszek a képregény szerveződésének, vizuális és textuális eszközeinek általános bemutatására, illetve a figyelem felkeltésében és irányításában játszott szerepükre. Ebben és a továbbiakban az értelmezéssel és figyelemmel kapcsolatban is leginkább Mike Borkent *Comics and Cognition* című könyvére, mint a témában íródott egyik legújabb műre és információforrásra támaszkodom (Borkent 2024).

2. „Az ifjú nemzedékek megrontója”³ – A képregény meghatározásának nehézségei

Ha a tömegmédiá diskurzusait szemléljük, láthatjuk, hogy sokszor „műfajként” hivatkoznak a képregényre, ami könnyen megkérdőjelezhető. Ha pl. a sci-fit, a tragédiát vagy a western-t tekintjük műfajnak, melyek különböző művészeti ágakban és/vagy médiumokban is megjelenhetnek (irodalom, színház, film), akkor láthatjuk, hogy a képregény egy ennél általánosabb formátumot jelöl, amely ezeket a műfajokat megjelenítheti.

A „művészeti ág” egy másik, gyakran hangoztatott kifejezés, amelyet a főleg francia nyelv- és műveltségi területről származó „kilencedik művészet” megnevezéssel is alátámasztanak. Ennek az elméletnek a lényege az, hogy a klasszikus hét művészeti ág (festészet, szobrászat, építészet, irodalom, zene, tánc, színház, később színház- és film) mellé a modern világban újabbak (pl. a nyolcadik a rádió, később a televízió művészete vagy ezek alternatívájaként a fényképészet) kerültek. A képregény ebben a felosztásban a kilencedik művészet (bár eredetileg a konyaművészet volt az) (Bayer 2017), mert olyan jellemzőkkel bír, amelyek a már meglévő művészeti ágakban nem érhetők tetten. És itt nemcsak arról van szó, hogy különböző művészetek, jelen esetben a festészet és az irodalom (vagy a színház és film) történetet ábrázol, és van benne díszlet (képzőművészetek), akár zene és tánc is. A képregény esetében egy különálló művészeti ágról beszélhetünk, mert az egyes mediális komponensek másképpen működnek, mint az irodalomban vagy a képzőművészetekben. Annak folytán azonban, hogy kialakult egy tömegkulturális termékeket is kitermelő képregényipar, sok esetben e „művészet” valóban művészi mivolta is megkérdőjelezhető. Az esztétikai értékítéletekről függetlenül azonban minden képregényre igaz, hogy egy vizuális és textuális elemekből álló (kettős kódolású) narratíva, melynek értelmezésénél ezek az elemek különböző kódolásuk ellenére is egységgé formálódnak a képregény megalkotójának és olvasójának elméjében.

Talán akkor vagyunk a legközelebb az igazsághoz, ha a képregényt „médium-

3. Scott McCloud monográfiájának 17. oldalán a képregényre vonatkozóan négy különböző definíciót vázol fel, és ezek egyike az idézett kifejezés (McCloud 2007).

nak” nevezzük: a közlés egy módjának, amely eltér a többi lehetséges közlési módtól. Bár a képregény elemeiben felismerhetők más műfajoktól, illetve médiumoktól kölcsönzött formák, ezek együttes működése mégis különálló közlési módot alkot. Borkent gondolatmenetét követve, a képregény médiumként való besorolásával kapcsolatban Marc Singer és John Bateman nézetét idézném (Singer 2018, 18–24; Bateman 2018, 128–153). Míg előbbi azzal érvel a képregény médiumként való besorolása ellen, hogy olyan kommunikációs forma, mely elkülönül a kommunikáció terétől, így a képregény csak a nyomtatott (illetve egyre inkább a digitális) médium egyik közlési formája, addig utóbbi a képregényt egy bonyolultabb médium-családban vagy elágazási rendszerben a nyomtatott sajtó egyik almédiumaként aposztrofálja. Ez utóbbi megkülönböztetéssel Bateman mintha igazságot akarna tenni a képregény médiumként, vagy egy médiumhoz tartozó közlési formaként való besorolása közt, ugyanakkor a médium, almédium stb. közti következetes különbségtételhez, legalábbis egyelőre, nem kínál megfelelő terminológiát (Borkent 2024, 21–22).

A képregény elemzésének és értelmezésének különálló tudományága is van már, melyet számos más név mellett (mint *comics studies*, sztripológia) panelológiának is neveznek (ld. még Maksa monográfiáját, 2024), utalva ezzel egy fogalomra, mely a képregények megértésének egyik kulcsfontosságú eleme. A képregény nemcsak kép és szöveg vagy szöveg és kép, de amitől külön kifejezési formává válik, az Barbara Postema szerint a képek elkülönítése, teresítése és sorba rendezése (*separation, spatialization, and sequentialization*) (Postema 2013). Ezzel alakul ki az a rendszer, ami a képeket keretbe foglaló panelekből⁴ és az ezek közötti csatornákból áll. Ez működteti a képregényt egy másik fontos építőelem, a szóbuborék mellett. Lentebb erre bővebben is kitérek, de előbb ejtsünk még néhány szót az olvasásról.

3. A kép nem ördögtől való, bár... – Szöveg és kép hierarchiája

A képregények kirekesztése az irodalmi kánonból – ami egyébként jelenleg folyamatosan oldódik – annak tudható be, hogy az írásbeliség (*literacy*), mint a kultúraközlés hagyományos modellje magasabb presztízsűnek tekinti a pusztán nyelvi eszközökkel kódolt gondolatokat. Az „olvasás” a nyelvi jelek értelmezése, és ezt a folyamatot a képek csak összezavarják, elterelik a figyelmet. Ez az érvelés abban a tekintetben releváns, hogy a képregény egyik strukturális jellemzője pontosan a figyelem terelésére alkalmas mivolta.

Borkent (W.J.T. Mitchelre támaszkodva) ennek a hierarchiának az eredetét, melyben a képek mindenképpen alárendelt szerepet játszanak, egészen az Ószövegig vezeti vissza (Mitchell 2008, 15–19). Mint írja, a Mózes által a Sinai hegyről lehozott Tízparancsolat pusztán nyelvi elemekkel kódolt, „tisztá” szöveg volt és az

4. A panel régebbi magyar neve a nem túl szerencsés képkocka, ami a filmkockával rokon szó, és kétdimenziós képre utal egy háromdimenziós test nevével.

isteni igazságot jelképezte, míg vele szemben az Aranyborjú bálványa képmás volt, az igazságtól való eltévelyedés, a hamisság szimbóluma (Borkent 2024, 14–15).

Ettől fogva a hagyományos kultúrafelfogás a pusztán nyelvi elemek használatával történő írást és olvasást a kultúra kódolásának és dekódolásának legmagasabb fokaként tartja számon, melynek eléréséhez a szöveghez társított képeket fokozatosan el kell hagyni. Ebbe az elgondolásba illeszkedik a mediális szocializáció egyik elgondolása is: az ifjú elme a kisgyerekek képeskönyveitől, az olvasás elsajátítása és rutinossá tétele folyamán jut el a vizuális ingerektől megszabadított, „tisztá” szövegig, az olvasás legvégső és legfennköltebb céljáig.

Fredric Wertham az 1950-es években képregényellenes hadjáratot hirdetett Amerikában, amelynek keretében a morális rosszért, bűnért és elfajzásért a képregényeket tette felelőssé, következésképpen ezek megsemmisítésére és betiltására ösztönözte a lakosságot. Könyvében, a *Seduction of the Innocentben* az olvasás és a képolvasás közti egyik legnagyobb különbség úgy jelenik meg, hogy míg a képregényekben vizuálisan is ábrázolt bűn, kegyetlenség, erőszak és különösen ezek következményei romboló hatásúak az olvasókra nézve, addig a szövegben ábrázolt kegyetlenség és erőszak (hallgatólágon) elfogadható (Wertham 1954). A vita gyökerei, miszerint az emberi szenvedést megjelenítő vizuális alkotások (legyenek azok szobrok, filmek, képek, képregények, videójátékok) brutalitása első pillanatra is szembeötlő és esztétikai szempontból alacsonyabbrendű, Lessing Laokoon szoborcsoportról írt esszéjéig⁵ nyúlnak vissza (vö. Lessing 2010; Hárs 2012, 15).

Az írásbeliség multimodális modellje (*multiple literacies*) ezzel szemben úgy érvel, hogy a kultúraközlés minden formája multimodális, azaz különböző közlési formákat tartalmaz, melyek mind befolyással bírnak a befogadóra, és ezzel az olvasást is új keretek közé helyezik (Borkent 2024, 18–20). A szöveg és kép együttes alkalmazása tehát már csak azért sem lehet alacsonyabb presztízsű a csak nyelvi elemekből álló szövegnél, mert már ez utóbbi is multimodalitást mutat. A „tisztá”, pusztán nyelvi elemekkel kódolt szöveg sem az, aminek elsőre látszik: az olvasó egy, csak betűket és egyéb írásjeleket tartalmazó szöveget is felmér vizuálisan, és eközben bizonyos jeleket kódol, melyek a szöveghez tartoznak, pedig nem a nyelvi kódolás részei: ilyenek az íráskép, betűtípus, bekezdések, sorkizárás, félkövér vagy dőltbetűs szövegkiemelések, stb. Ezeket a csak vizuális elemeket, melyek jelentéssége szemantikailag nagyon eltér a képekétől, hiszen a szövegre vonatkozó metainformációkra, műfaj konvenciókra stb. utalnak, nem a szó legmagasabb és legtisztább értelmében vett olvasás mutatja meg. Vagyis a befogadó figyelme először a szöveg egészére, mint vizuális benyomásra irányul (nézőként, de még nem olvasóként), és csak ezt követően egy bizonyos logikai sorrend által terelve tér rá

5. „A szobrászatban [...] e művészet adottságainál fogva, s így minden más képzőművészeti iránynál inkább érvényes, hogy csak az emberi test arányosságának és sértetlenségének kifejeződéseként vett szépség lehet irányadó.” (Hárs 2012, 154)

a részletekre.

Thierry Groensteen a képregény rendszerét és sajátos nyelvét sokkal inkább a képek domináns szerepében látja. Rodolphe Töpfferre utalva, aki az 1820-as években először alkotott szöveggel kombinált rajzsorozatokat, és az általa kreált sajátos közlésformának az 1840-es évektől az elméletéről is közölt esszéket, melyekben a kép és a szöveg egyenrangúságát hirdeti, Groensteen azt írja, hogy ez az elképzelés ma már semmiképpen sem helytálló. A képregény értelmezésének ezt az általa hibásnak tartott alap gondolatát abból vezeti le, hogy az elemzők a szöveget is tartalmazó médiumok esetében egyértelműen a szöveget tekintik a történetmesélés eszközének (Groensteen 2009, 7–9). A képregény azonban a képekre (panelekre) épül és ezek sajátos nyelve a vizuális eszközöket teszi a narratíva elsődleges hordozóivá, és a szöveg helyzete ezeknek alárendelt. A szöveg képekkel szembeni háttérbe szorulásával egymástól függetlenül foglalkozott a 90-es években W.J.T. Mitchell és Gottfried Boehm is a képi, illetve ikonikus fordulat (*pictorial turn; ikonische Wende*) hangsúlyozásával, arra a folyamatra utalva, hogy a tömegkommunikáció újabb médiumaiban a képek egyre inkább átveszik az írott szavak helyét (vö. Mitchell 1992, 89–94; Boehm 1994; Pusztai 2019, 9–18).

4. Hiszem, azaz értem, ha látom, és látom, ha értem – Olvasás és kép olvasás

Borkent a képregény befogadjának fogalmában szinonimaként kezeli a néző és az olvasó szót, a képregény nézője és olvasója tehát egy és ugyanaz személy, de más területen aktív, amikor néz, és amikor olvas (Borkent 2024, 2–3). Az „olvasás” a képregény esetében nemcsak a betűk, szavak, mondatok egymás utáni dekódolását és tartalmuk értelmezését jelenti: annál fogva, hogy „olvasni” kell a képeket is, a befogadást mediális szempontból kettős kódolás (vizuális és textuális) jellemzi. Ez magában foglalja a képek, szövegek, panelek, csatornák, stb. rendszerét vagy hálózatát is, amely már a kettős kódoláson is túlmutat.

Az olvasó általában először egy szempillantással felméri az oldalt, hátha van valami kiugró vizuális elem benne, amire felfigyelhet (egy hangsúlyosabb, nagyobb panel, vagy akár egyetlen panelből álló oldal, vagy az ún. *splashpage*, egy két oldalt is kitöltő egyetlen panel), majd az olvasás megszokott sorrendjében végigmegy az egyes paneleken, felméri a képet és elolvassa hozzá a szöveget. Ez is egy pillanat műve, és ha első ránézésre az információk nem rendeződnek értelmes keretbe, akkor újra, figyelmesebben is megnézi a képet, hogy esetleg elkerülte-e valami a figyelmét. Esetleg újra elolvassa a szöveget, és ha még így sem áll össze egy koherens elképzelés, akkor azzal a várakozással lép át a következő panelre, hogy az visszamenőleg is értelmet ad a korábbi képeknek (V.ö. Horváth 2014). Vagyis a figyelem fókusza az egésztől, egy bizonyos logikai sorrendben terelődik át a ré-

szekre. A szövegolvasással ellentétben azonban a részek itt különböző kódolásúak lehetnek.

A képolvasás működésével kapcsolatban a már említett vizuális gondolkodásra jó példával szolgálnak a kettős jelentésű illúziók, mint pl. a Rubin serleg vagy a kacsanyúl illúzió, amelyek próbára teszik a nézőt, mivel a kép(ek) észlelése azonnal komplex értelmező munkát kíván és sok egyéb mellett a figyelem megosztását követeli meg. Borkent ezzel kapcsolatban Karin Kukkonen, illetve Rudolf Arnheim interpretációit idézi (Kukkonen 2017, 151–167; Arnheim 1979, 95), melyek lényege is az ilyen képek multistabilitása, vagyis, hogy két különböző észlelet a figyelem működése folytán vagy az egyiket vagy a másikat hívja elő, de sosem egyszerre mindkettőt. A szerző Arnheim 1974-es Wittgenstein-értelmezésére reflektálva jegyzi meg, hogy itt nem is arról van szó, hogy ugyanannak az észleletnek két különböző interpretációja létezik, hanem két külön észleletről van szó, melyek ugyanabból az ingerből indulnak ki (Borkent 2024, 38–41). A képregények vizuális elemeinek értelmezésénél is előfordulhat egy ehhez hasonló multistabilitás, ellenben a következő példában valójában nem ez a helyzet, mindössze ennek a belelátása és belelátatása, mint a képregények presztízisének csökkentésére irányuló eszköz.

A képregényben ugyanis a képek általában nem olyanok, mint a kacsanyúl illúzió, hanem sokkal egyértelműbbek. Értelmezésük manipulációját láthatjuk Fredric Wertham már említett könyvében, amely számos példát hoz a képregények ifjúságra káros hatásáról. Az itt említett példák viszont kontextusukból kiemelve nem nagyon relevánsak: a csupasz női altestről, amit a szerző szerint nem szabadna egy fiataloknak szóló képregényben mutogatni,⁶ kiderül, hogy igazából egy váll. A példában az eredeti panelnek egy Wertham által manipulált, megvágott részét láthatjuk,⁷ amit valóban akár csupasz női altestként is értelmezhetünk volna. De az eredeti panelen nem erről van szó,⁸ ráadásul a panel szövege sem került be a példába, ami egyértelműsíthette volna a rajzon látottakat. Ha a panelt a körülötte elhelyezett többi panellel alkotott szekvenciában szemléljük, akkor fel sem merül a csupasz női altest témája, hiszen az sem a vizuális, sem a textuális elemek, sem az ezeken túlmutató multimodális komplexum közlésével nem áll kapcsolatban. Igaz, Wertham a klasszikus kacsanyúl kép leképezését látja benne, és a gyermek olvasókat⁹ azzal gyanúsítja, hogy a képbe belelátják a pornográf tartalmakat, holott ez

6. A kép egy felnőtt közönséget célzó műből származott, de nem is női altestet ábrázolt, ahogy az az eredeti panelen nyilvánvaló is.

7. <https://archive.org/details/fredricwerthamseductionoftheinnocent19542ndprinting/page/n235/mode/2up>

8. *Jungle Comics 98 Universal*. Fiction House Magazines. 1948. február (rajzoló: Maurice Whitman) <https://coins.www.collectors-society.com/WCM/ComicView.aspx?PeopleSetComicID=530042>

9. A Wertham művére vonatkozó reakciók alapján egyértelmű, hogy tökéletesen figyelmen kívül hagyja korának képregényeinél a különböző célcsoportokat: könyve szerint a képregény gyerekeknek szól, mert gyerekek olvassák, ami akkor, az 50-es években még kevésbé volt jellemző.

a hatás pont a példaként felhozott panelre nem igaz. Az eredeti, vágatlan panel felépítése vizuális és textuális elemekből sokkal egyértelműbben irányítja a figyelmet. És valójában megvágva sem válik multistabillá, akkor is nagyon egyértelmű, csak már nem az eredeti értelemben.

Visszatérve a képolvasásra, a képregényekben egyetlen kép is megjelenhet több különböző képként. Ezt a képregény vizuális eszköztárának használatával, pl. egy panelrács beiktatásával lehet elérni, és ily módon átalakított képen/képeken többféle figyelmi fókusz is kialakul.¹⁰ Percepció és konceptualizáció elválaszthatatlan, a megértés nem kezelheti külön a formát és a jelentést. Ennek bemutatása során újabb mélységet ad a formai és tartalmi elemek összefonódásának a következő kép(regény-részlet). Nick Sousanis (2015) *Unflattening* című kötetében, mely – McCloud (1993), illetve Rey Cabero és munkatársai (2021) kötetéhez hasonlóan – egy, a képregény működését képregényes formában elemző mű, egy kép látható Buddháról (Sousanis 2015, 81), amint növények szövevénye között elmélkedik, legalábbis az első benyomás szerint. Ez az egy kép azonban egy panelráccsal (grid) panelek és csatornák rendszerévé alakul és a képregényekre jellemző szekvenciává válik. A panelek soraként való értelmezés vezeti végig a nézőt/olvasót a szöveges részek sorrendjén, vagyis egyidejűleg láthatunk egy vizuálisan kódolt képes oldalt (ami a panelrács nélkül, egyetlen panel, ún. *splashpage* is lehetne), és egy csak szöveges könyvoldal sorokba és bekezdésekbe rendezett írásképét, melyek ugyanazt az oldalt töltik ki. Ezt a már önmagában is bonyolult rendszert még tovább árnyalja, hogy az oldal egy szóbuborékot is mutat. Ez azonban a panelrácon kívül, attól függetlenül helyezkedik el, újabb vizuális és textuális réteget adva az oldalhoz, miközben a szóbuborékban elhelyezett (fél)mondat a soronként olvasandó szöveghez úgy is illeszkedik, mint annak folytatólagos része. Ugyanakkor a többi szövegtől független, a képhez tartozó egyetlen lényeges közlésként is értelmes: megragadja és kiemeli az oldal teljes szövegének eszmei mondanivalóját. A néző/olvasó első pillantásra felméri, hogy az egész oldal a rács ellenére is egyetlen kép, majd hozzáolvassa a központi alak „beszédét”. Amikor a néző/olvasó soronként olvassa a szöveget, világossá válik, hogy a buborék szövege a narrációs keretekben szereplő folyamatos szöveg része, amely külön olvasva és a többi szövegrésszel együtt olvasva más és más értelmet nyer. Az egész komplexum feldolgozásához mindkét olvasatra szükség van, és míg a szöveg- és képolvasás egyetlen multimodális közléssé válik, annak nemcsak a formája ez, de a tartalma is.

Az a körülmény, hogy a kötet szerzője és egyben rajzolója éppen a növények (és állatok) szövevénye közt meditáló Buddhát választotta a képregény vizuális és textuális elemeinek együttes bemutatására, újabb réteget ad az oldal mondanivalójához. Mind a szöveg tartalma, elhelyezése, a képekkel való összefüggése, narrációs

10. A panelrács szerkezetével és funkcióival foglalkozik többek között Groensteen 2018, 43–50, illetve Peeters 2000; 2004.

keretben és buborékban való elkülönítése, mind pedig a vizualitás témája, megvalósítása, alak-háttér elválasztása, a szöveggel való összefüggése, a panelkiosztás és a csatornák, a figyelem irányítását célozzák. A figyelem fókuszába kerülő részletek az oldal egészének értelmezésére mutatnak, ami csak a figyelem tudatos, a részletekből összeálló egészre irányításával jöhet létre. Az olvasó az egész oldal befogadása és feldolgozása során Buddha tanítását követi a figyelem irányításáról. Ami történik, az „a figyelem irányítása a jelen pillanatra, szándékosan és ítékezés nélkül” (Kabat-Zinn 2014, 4, saját ford.).¹¹ Ezt tudatos jelenlétnek (*mindfulness*) nevezik a buddhista gyakorlatban, és egyre inkább a szekuláris nyelvhasználatban is. Bár Sousanis nem mondja ki nyíltan, hogy a képregény befogadása a tudatos jelenlét állapotában történik (vagy hogy a különböző figyelemfelkeltő és -terelő elemek mind erre mutatnak), minden apró részlet ezt sugallja.



1. ábra. Részlet Nick Sousanis *Unflattening* c. könyvéből. A szerző engedélyével

11. „Paying attention in a particular way: on purpose, in the present moment, and nonjudgmentally”

5. Kettős kódolás – képek és szövegek világa

Egy médium maga „láthatatlan”, amíg a befogadási folyamat gördülékeny. A befogadó csak akkor figyel fel rá, ha valami probléma adódik a befogadással. Kivéve, ha egy új médiumról van szó, mely még nem láthatatlan, s csak akkor válik azzá, ha már kialakulnak a konvenciói és a befogadásakor működő automatizmusok. Ám ha azok blokkolva vannak, a befogadó figyelme a médium egyedi sajátosságára, a „mi” helyett a „hogyan”-ra irányul.

A képregény mint médium lényege a forma, mely két különböző módon kódolt információt (kép és szöveg) olyan módon kapcsol össze, ahogy más médiumok ezt nem teszik. A panel-csatorna rendszer a legelementárisabb mediális eleme a képregénynek, csak erre a médiumra jellemző, s bár erre általában nem figyel fel a befogadó, az alábbi példáknál éppen ezekre terelődik a figyelme. Képregényes példáim a mediális működésmód sajátosságát mutatják meg, önreferenciális módon feltárva a médium működését.

A kép és a szöveg a képregény alapelemei, de a képregény működésének titka a panel és a csatorna. Amikor a bűvész egy trükkel a három képet egymás mellé teszi, létrehoz belőle egy képregényt. A képek panelekké válnak és létrejön köztük a csatorna, amit a néző/olvasó tudata kitölt. A képregény a csatornában történik, a panelek között, melyek a cselekmény egy-egy kiragadott pillanatát mutatják,¹² de ha sorba, akár szalagszerűen egymás mellé kerülnek, vagy akár bonyolultabb rendszerbe, (*grid*, azaz rács, illetve *layout*, azaz oldalrendezés) integrálódnak, akkor a befogadó rendszerként kezdi kezelni őket, akkor is, ha – mint a trükk esetében igazából csak véletlenszerű képekről van szó. Ahogy Scott McCloud írja: „Itt, a csatorna homályában az emberi képzelet képes a két különálló képet egyetlen közös gondolattá olvasztani.” (McCloud 2007, 74)

Mike Borkent kritikusan jegyzi meg, hogy McCloud szerint a képregény olvasásakor a képek befogadása passzív folyamat, mely csak a szekvencia értelmezésekor, vagyis a „csatornában” válik aktívvá. Borkent a kacsá-nyúl illúzióra utalva azzal érvel, hogy egyetlen kép befogadása is aktív, értelmező munka, háttértudást (a kacsá és a nyúl ismeretét) igényli, amennyiben a néző következtetést von le (a képen vagy az egyik vagy a másik látható) és multistabil illúzióként értelmezi, amely mindkét formát láthatóvá teszi, de nem egyszerre. Ugyanez az értelmezési folyamat megy végbe a képregények képeinél is, hiszen fel kell ismerni a kép multistabilitását és azt is, ha nem ilyen jellegű képről van szó.

A figyelem első fókusza a panelszerkezet (*layout*), mely alkothat olyan rácsot, melyben a képek azonos értékűnek tűnnek, de ki is emelhet bizonyos képeket a többi közül. Egy szöveg esetében egy nyugati kultúrában szocializálódott olvasó

12. Miközben egy-egy panel maga is bírhat saját időtartammal, ami kb. megfelel a befogadására szükséges idővel a néző/olvasó valósága felől, és a képregény valósága felől azzal az időintervallummal, míg a képen ábrázolt mozgás megtörténik vagy az ábrázolt szöveg elhangzik.

automatikusan a bal felső sarokban kezdi az olvasást, de a képek bizonyos tulajdonságai pl. méretük, színük, elhelyezkedésük, az „olvasási sorrendet” felborítva, már előbb a figyelem fókuszába helyezhetik őket. A hagyományos sorrendben olvasott panelrácsnál az első és utolsó panelre vagy, ha előfordul ilyen, akkor az oldal közepén elhelyezett panelre figyelünk jobban. Bár a panelkeretek statikus elemek, az ezeken átnyúló rajzok újabb figyelemfókuszot jelenthetnek. A figyelem ide-oda vándorolhat a szöveg és a rajz között a panelen belül és a panelek közt is. A kiemelt alakok sokkal jobban terelik a figyelmet, mint a hátterek, így a panel belső struktúrája is az egyes vizuális elemek kiemelését, illetve mások háttérbe szorítását szolgálja.

Ha viszont valamely, éppen a háttérben „elrejtett” elem a fontos, a figyelmet nem a vizuális, hanem a textuális elemek irányítják rá, akár csak az „én a háttérben álló alak vagyok” mémek esetében. Itt a néző/olvasó a figyelem irányításának automatizmusai mentén előbb a képen kiemelt szereplő(k)re fókuszál. Majd a hozzáírt szöveget is elolvassa, ami megerősíti abban, amit a vizualitásból kiolvasott. Végül jön annak felismerés, hogy a szöveg nem a központi, hanem a háttér-alakról szól (tehát a néző/olvasó figyelve a megszokáson alapuló automatikus irányítás által éppen a lényegről terelődött el eddig), és ez generálja a mém humorfaktorát. Erre példa a *What's my secret* mém,¹³ amely nem képregény, hiszen egyetlen panelből áll. Megtalálhatók benne az egymásra utaló vizuális és textuális elemek, de további panel híján nem létesül csatorna, így az időbeliség (időrendiség) illúziója nem jön létre.

Az emberi elme egyik sajátossága az énközpontúság, illetve az antropomorf szemlélet, miszerint az érzékelés tárgyaihoz emberi tulajdonságokat társítunk. Ez különösen igaz a vizualításra, mert a különböző formákat a néző hajlamos emberi arcként látni.¹⁴

Persze a három kép a bűvészműtávjában nem igazi képregény, csak a szekvenciába rendezés miatt érzékelhető korrelációban. Ha igazi volna, akkor alkalmasint a képi megjelenítés egységes volna, s különböző szöveges eszközökkel újabb információkkal szolgálna a képregény írójáról vagy szerkesztőjéről, hogy az egész műalkotássá vagy legalábbis termékké álljon össze. Így csak egy trükk, egy képsor, amely ha úgy vesszük, képes megtéveszteni a képzelőerőnket vagy legalábbis demonstrálni a képregény működését egy minimális vázon keresztül. De a képek eltérő vizuális stílusa, kivitelezése, illetve absztrakciójuk mértéke szándékolt is lehet, ahogy azt alább bemutatom.

McCloud a képregények vizualitásának vizsgálatában az absztrakció mértékét

13. https://www.reddit.com/r/memes/comments/b3us1b/whats_my_secret/#lightbox 5 gyerek, 4 császárral, nem sportolok, lusta vagyok és azt eszek, amit akarok... a titkom? Nincs titok... én az vagyok, ott a háttérben... (saját ford.)
14. Daniel Dennett az antropomorfizálás pszichológiai jelenségét intencionális hozzáállásnak nevezi, vö. Pléh 2013, 18.

is a figyelemirányítás eszközének tekinti (McCloud 2007, 39–43). Azzal, hogy stilizált képek kerülnek az olvasó elé, priorizálás is történik, bizonyos részleteket a képi ábrázolás elhagy, ezáltal az ábrázolt részletek hangsúlyosabbá és a figyelem felkeltésére és irányítására alkalmasabbá válnak. McCloud a japán képregényekkel kapcsolatban egy ezzel ellentétes irányba, de hasonló módon működő példát hoz (McCloud 2007, 51–52), amivel kiemeli a nyugati és távol-keleti képregénykultúra különbségét. Rámutat, hogy míg a nyugati képregények absztraktabb elemeket alkalmaznak a figyelem irányítására, addig az alapvetően absztrakt rajzokkal készülő keleti képregény egy-egy tárgyra vagy egyéb elemre úgy fókuszálja az olvasó figyelmét, hogy egy vagy több panel erejéig a kiemelt fontosságú elem vizualitását kevésbé absztrakt módon jeleníti meg.

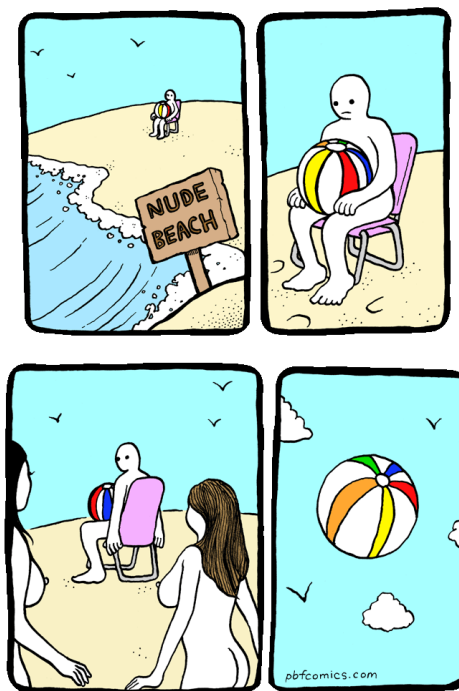
A *Perry Bible Fellowship* webcomic alkalmas annak illusztrálására, hogy a figyelem az idő illúziójával és az absztrakció mértékével hatékonyan irányítható. Ezek a „párokockás történetek” a *comic strip* (képsor, csík vagy szalagképregény) technikai kategóriájába esnek, vagyis egymás mellett elhelyezett három-négy panel fölépít egy szituációt és egy csattanóra fut ki. Erre vonatkozóan két példát mutatok be.



2. ábra. Nicolas Gurewitch: *Today's my Birthday*. A szerző engedélyével

Az első a *Today's my Birthday* című képregény, ahol a negyedik panel vizualitása annyira eltér az első hárométól, hogy a gyanútlan olvasó elsőre azt is gondolhatja, hogy tévedés történt, és egy összeollózott képsort lát, vagyis nem igazi szalagkép-

regényt, hanem a bűvésztrükk-példa összefüggéstelen képeit. Az első három panelben kibontott szituációt a negyedik egy csattanóval zárja le: ugyanazt jeleníti meg, mint az első három, csak teljesen más szemszögből. Ehhez teljesen eltérő vizuális stílust használ, éppen a perspektívaváltás kedvéért. Nem két történet van jelen, hanem csak egy, amely különböző módon, eltérő stílusú és hangulatú vizualitással van megfogalmazva. Úgy is tekinthetünk rá, mint a háttérres mém képregényes eszközökkel történő kiterjesztésére. Az első három panel kibont egy szituációt, a negyedik panel tartalma ezzel szemben a háttérben van, ezt nem is látjuk, és a szöveg sem utal rá konkrétan. A befogadó mégis pontosan megértheti, hogy a negyedik panel azt mutatja meg, ami az első háromban kimondatlan és ábrázolatlan formában volt jelen.



3. ábra. Nicolas Gurewitch: *Nude beach*. A szerző engedélyével

A strandlabda története a *Nude beach* című képregényben egy másik fontos példával szolgál a képregényszerű gondolkodás megértésére. A történet egyszerű, a közönség egy jelentős része jól derül rajta, míg egy másik része, pl. ha gyerek, nem érti. Az ő gondolkodásuk nem ragadja meg a csattanót. Ha el kell magyarázniuk a képregényt, persze összeáll bennük is történetként, hiszen ők is észlelik, hogy itt egy strandjelenetről van szó, melynek ugyanaz a főszereplője, és ha már a minimális szövegét is el tudják olvasni, sőt akár értelmezni, akkor sem olyan a

gondolkodásuk, hogy abból számukra logikusan következzen az a poén, amely az idősebbeknek nyilvánvaló, holott sem a kép, sem a szöveg nem mutatja meg vagy mondja ki, hogy ez a képsor egy erekcióról szól. Az első panel olvasásakor a kép gyors fölmérése után a szövegre koncentrálnunk figyelmünket, ami kiegészíti a látottakat azzal az információval, hogy milyen partszakaszon járunk. Majd a figyelem középpontjába a strandlabda kerül, a háttértől élesen elváló színe és sokkal kevésbé absztrakt mivolta miatt, és bár közben nem kell újabb szövegre fókuszálnunk, és az új szereplők megjelenésével a figyelmi fókusz a kép egyes elemei közt változik, még az utolsó panelen is a labda marad fókuszban, és csak az utolsó panel után, már sem a képi, sem a szöveges részek által nem irányítva, válik figyelmünk fókuszává a tény, hogy mi is történt, s mi lehet az, ami a labdát a levegőbe röpítette. Az, hogy a főszereplő a labda takarásában volt, pont azzal válik a poén előidézőjévé, hogy (illetve ahogy) eltűnik a figyelmünket irányító képi elem mögül.

Ahogy az előző képregény esetében a megértéshez ismernünk kell bizonyos ikonokat, úgy a másodikonál is rendelkezniünk kell egy bizonyos előzetes tudással. Amíg a Zord Kaszás alakját a befogadó egyértelműen fölismeri a halál vizuális reprezentációjaként, addig képes a képregény értelmezésére. Ha viszont nem, vagy akár az abakuszt sem ismeri, különösen rejtélyessé válik a képsor. Feltételezhetjük, hogy létezik olyan személy, akinél ez emiatt nem működne, de a másik történetben a társadalom egy jól elkülöníthető csoportja lesz az, akik ismereteik hiánya miatt nem fogják majd a csattanót érteni.

McCloud a képregény multimodalitásának „olvasásával” kapcsolatban arra hívja föl a figyelmet, hogy míg a képi ábrázolásokat érzékeljük, s „üzenetük” felfogásához nincs szükség külön tanulásra, addig az írott szöveg dekódolását csak külön tanulás után vagyunk képesek elvégezni. Vagyis az ikonokat érzékeljük, az absztrakt szimbólumokat megértjük (McCloud 2007, 57, 35), de a rendszer ennél bonyolultabb, ha ennél absztraktabb ikonok is megjelennek a vizuális ábrázolásban. A képi sík a valóságtól a nyelvi/fogalmi sík felé tartva válik egyre elvontabbá, míg el nem éri azt az állapotot, ahol már a valóságot nem vizuálisan (ikon) ismerjük föl, hanem a nyelvi jelekké kódolt (szimbólum) formájában, amit viszont már nem elég látnunk, hisz a pusztán érzékelésből eljutunk a megértés, azaz dekódolás szükségességéig. És még mielőtt ezt elérnénk, előfordulhat, hogy olyan ikonokkal találkozunk, melyeket pusztán érzékelésükkel nem fejthetünk meg, mert dekódolásukhoz hiányzik az előzetes ismeret vagy a társadalmi konszenzus. Erre egy eklatáns példa lehet az, ha egy japán képregényben egy szereplőnek elered az orra vére. A nyugati képregénykultúra, illetve a képregényeken kívüli vizuális kultúra sem társítja ehhez ugyanazt a jelentést, mint a japán, így ha nem ismerjük a mangák világának ezt az ikonját, nem vagy nem biztosan értjük meg, hogy az orrvérzés nem egyszerűen orrvérzést jelent, hanem a szereplőnek ekkor fellépő szexuális izgalmi állapotát fe-

jezi ki „virágnnyelven”.¹⁵ Ez a „megfogalmazás” a strandlabdához hasonlóan tereli a befogadó figyelmét egy szövegesen ki nem mondott és a vizualitásból kimaradó részekre, mármint elsősorban arcot látunk ilyenkor a képen a mangák esetében, és a strandlabdánál még azt sem, de közben az ágyékról van szó, vagyis a képregényes eszköztár a figyelmet képes a teljes tárházával egy olyan elemre irányítani, amit végső soron, egészen konkrétan egyik eszközével sem ábrázolt. És innen már csak egy lépés, hogy a képregény a panelekből kilépve történjen.

6. Paneleken és csatornákon túl – Mediális önreflexió

A panelek és a csatornák szerkezete a képregényt képessé teszi arra, hogy egy köztes valóságsíkot hozzon létre. A képregény alapvetően két valósággal operál, egyfelől a képregény saját, belső valóságával, melyet a panelekben valamilyen formában elhelyezett információk alapján az olvasó konstruál meg, illetve az olvasó valóságával, amely szükséges ahhoz, hogy az olvasás, kódolás és egyéb kognitív folyamatok révén a képregény valósága az olvasó számára elérhetővé váljon. De előfordul az is, hogy a panel (és csatorna) túllép konvencionális funkcióján, vagyis a panelek (és az általuk létrehozott csatornák) nagyobb szerepet kapnak a képregényben, és a figyelem fókuszába kerülve maguk is a cselekmény hordozójává válnak, miközben a befogadó valóságából kilépnek és a képregény valóságának alakítói lesznek.

Nem új keletű dolog, hogy egy műalkotás közvetlenül megszólítja a közönségét, ezt az eszközt vagy jelenséget az elméletírás metalepszisként, illetve vagy parabázis-ként nevezi meg. A plakátok sok esetben biztatják valamire azokat, akik elolvassák a szövegüket. Az irodalom legkülönbözőbb területeiről ismert, hogy a szerző megszólítja az olvasóját, és a színházban sem meglepő, amikor a színpadról a színészek, az általuk megjelenített valóság határait átlépve, közvetlenül a közönséghez beszélnek. Persze a közönségnek meg kell értenie, hogy ezekben az esetekben a színmű valóságának és saját valóságának határait lépik át, de ez nem okoz gondot. És az is segít ebben, hogy a színpadról a színészek látják a jelenlévőket. Amikor ugyanez filmben történik, már annyiban más, hogy ott nem élőben megy a darab, így a szereplők nem látják a közönséget, s ha mégis „kiszólnak” saját valóságukból, azt a *negyedik fal lebontásának* nevezik. Ez az eszköz a képregényekben hasonlóan működik, mint a filmekben. A panelben látható szereplő úgy tesz, mintha a panelt alkotó keret (akárcsak filmek esetében a mozivászon vagy a képernyő határai) nemcsak az olvasó számára lenne „ablak” a két valóság közt, de az ő számára is, amelyen keresztül ő is „kinéz” a saját valóságából és belát az olvasókéba.

A panel egyszerű kereten túlmutató szerepe itt még nem ér véget. Már a képregények egészen korai korszakában, a XX. század legelején is készült olyan alkotás, amelyben a panelt körülhatároló vonal túllépett egy egyszerű keret hatáskörén, és a

15. A téma bővebb kifejtése olvasható Molly Kishikawa cikkében, a *Comic Book Resources* weboldalon.

képregény cselekményének egyszerre alakítójává és részesévé vált. Példa erre Winsor McCay a *New York Herald*ban megjelent képregénysorozata, a *Little Sammy Sneeze* egyik epizódja. A képregény *comic strip* ugyan, de a tipikus képsortól vagy szalagképregénytől eltérően mindig két sorban (csíkban vagy szalagon) van megjelenítve. A sorozat minden részében egy hatpanelos képletet követ, ahol az első négy panel során a főszereplő tüsszenteni készül, és ez az ötödikben meg is történik, de természetellenes erővel, ami a záró panelen kellemetlen következménnyel jár. A *Little Sammy Sneeze* képregények általában a hihetetlen aprólékossággal kidolgozott hátterekről híresek, melyek aztán az ötödik panelben történő tüsszentés során romba dőlnek.

A figyelem felkeltése és terelése ebben a képregénysorozatban különösen trükkös, hiszen Sammy karaktere az, aki minden panel középpontjában áll, és az ő arckifejezéseinek változása mutatja képről képre, illetve panelről panelra, hogyan készülődik a tüsszentés. Mégis, aki ismeri a képregényt, és tudja, hogy minden egyes epizód ugyanezt a felépítést követi, vagyis Sammy rutinos olvasója, azt nem csapja be Sammy alakjának központi mivolta és az arckifejezésének változása, hiszen tudja, hogy az utolsó előtti panelben tüsszenteni fog. Így a Sammyt és a képregény szerkezetét nem ismerő olvasó figyelme Sammyre fókuszál, míg a rutinos Sammy-olvasó a figyelem terelésének ellenére arra is fókuszál, hogy ezúttal mit dönt romba Sammy a tüsszentésével.



4. ábra. Winsor McCay: *Little Sammy Sneeze*

Az 1905. szeptember 24-i epizód ezzel szemben semmiféle háttérrel nem tartalmaz, csak Sammyt látjuk a panelek keretén belül, amint tüsszenteni készül. Ezúttal azonban valami váratlan történik, amihez hasonlót sem nagyon produkáltak a képregényalkotók az ezt követő évtizedek során: a panel keretét alkotó vonal az egyetlen dolog, amit Sammy tüsszentésével tönkreteshet, és pontosan ez történik.

Saját valóságának határait dönti romba, miközben kilép belőlük, hiszen a panel a mi valóságunk része, és mégis interakcióba kerül vele, miközben a képolvasáson keresztül az olvasóval is.

A panel itt egyszerre az olvasó és a képregény valóságának szereplőjévé válik, létrehozva egy köztes síkot, ahol a képregény szereplőiben tudatosul, hogy egy képregény szereplői. Később ezt a jelenséget számos (nem kimondottan műalkotásnak szánt) képregény is történetvezetésének szerves részévé tette.¹⁶

7. Addig nem mehettek haza, amíg nem esett szó a buborékról – Egy meghatározó vizuális eszköz

A panel és a csatorna után, melyek a képregény alapegységei, végezetül meg kell említeni a képregényben a szöveg elhelyezésének egyik gyakori, de korántsem egyetlen módját, az ún. szó-buborék (*speech bubble* vagy *speech balloon*), szerepét, működését és ennek csapdáját.

Charles Sanders Peirce szemiotikai elmélete (Peirce 2005, 23–36) egy hármas rendszert ír le, melynek részei a jel, annak tárgya, illetve értelmezője (*sign, object, interpretant*, vagyis jel, tárgy és értelmező), és McCloud is amellett érvel, hogy a képregények működéséhez szükség van az olvasóra, aki értelmezi a különbözőképpen kódolt vizuális elemeket, és összeállítja, McCloud szavaival „életre kelti” a képregényt (McCloud 2007, 53). McCloud a vizuális művészet eszköztárának alapjaként az ikonokat jelöli meg, melyekből az alkotóknak egy folyamatosan bővülő tárház áll a rendelkezésére, hiszen a kultúránk szimbólumokra épül. Ezzel szemben Peirce rendszerében ikon és szimbólum, mint fogalmak is elkülönülnek és kiegészülnek egy harmadikkal, az indexszel. A különböző típusú jelek a képregény eszköztárának fontos és meghatározó elemei, amelyeket a szó-buborék képes egyszerre működésbe hozni. A szó-buborék, amit bár sokszor Richard Felton Outcault XX. század eleji találmányaként írnak le,¹⁷ nem a modernkori képregények újítása, hiszen már középkori kódexillusztrációkon előfordult ennek elődje. Ezekben az emberi alakok feje mellé rajzolt pergamenek vagy drapériák mutatták a rajtuk szereplő szöveggel a képen szereplő emberek szavait vagy gondolatait.

A szó-buborék ma már jellemzően mindenütt jelen van a képregények különböző kultúráiban. Ugyanakkor például az első német és magyar képregények még egy-

16. Erre példa a moziban is nagy sikerrel futó *Deadpool* (aki egy már-már plágium-szintű hommage-ból alakult hamar, jogilag sokkal tisztább, paródia-karakterre). Figurájának lényegéhez tartozik, hogy a saját valóságának többi szereplőjétől eltérően ő tudja magáról, hogy egy képregény (illetve film) szereplője, és az olvasóhoz ill. nézőhöz intézett gyakori kiszólásai során annak alkotóira is tesz utalásokat.

17. Vö. Vincze 2022, 111–112. Ahogy Vincze Ferenc tanulmánya megjegyzi, Maksa Gyula már helyesen a szó-buborék észak-amerikai megjelenéséről (és nem föltalálásáról) ír, vö. Maksa 2010, 32.

általán nem használták. Sőt sokáig az amerikai képregények magyar fordításaiban a szóbuborékokat eltüntették és a képregényt képaláírásosra dolgozták át.¹⁸ Ezzel ellentétben az olasz nyelv a szóbuborék nevét, *fumetto/fumetti*, használja maga a képregény jelölésére. A nyugati (főleg anglofón és frankofón) képregénykultúrának annyira jellegzetes eleme a szóbuborék, hogy ez a leginkább a képregényekkel asszociált vizuális elem. Vagyis akárhol látható is (nyilván, képregényeken kívül), akkor is az első dolog, amire egy átlagos kultúrafogyasztónak is a képregény mint médium jut róla eszébe. A képregényeket nem fogyasztók is a képregény szimbólumaként ismerik fel a szóbuborékokat, a beszéd ikonjaként, de akár indexként (a hegyes része a „beszélőre” mutat, azt jelezve, hogy az ikonban elhelyezett szimbólumok kinek a „hangjával” ill. gondolataival állnak kapcsolatban) is. A figyelem szövegre irányításának képregényes eszköze, így a képregényeken kívül is működik, de nemcsak a szövegre irányítja a figyelmet, hanem vizualitásával a képregényre való asszociálást idézi elő, és a képregényolvasás automatizmusát váltja ki.

Még a különösképpen ostoba és jellemzően nem olvasottnak számító Homer Simpson is felismeri a családi fotón látható szóbuborékokat, az azóta mémmé vált jelenetben¹⁹, ami persze nyilvánvalóan egy tárgy, amit a fia tart a fejéhez. Azt is tudja, hogy a buborék a beszédet jelöli, és a képregényolvasás automatizmusával értelmezi mint saját hangjának vizuális leképezését, és meglepődése nem annak szól, hogy a szóbuborék (saját hangjának leképezése) látszik egy róla készült fényképen (ami persze a rajzfilm valóságán belül fénykép csak), hanem pusztán a szövegének.

Az ikon hasonlóságot mutat azzal, amit jelöl. Ez a képregényekben maga a kép is, de azon belül is tartalmaz (más-más mértékben absztrakt) ikonokat, a szóbuboréknál ez maga a buborék (bár vizuálisan nem hasonlít a hangra, mégis ez annak az ábrázolása, hogy „hang egy képregényben”), a tartalmától függetlenül, illetve a buborékban megjelenő ikoni ábrázolások, pl. a káromkodás megjelenítésekor használt képi elemek, mint a villám vagy a halálfej. Az index okozati vagy egzisztenciális összefüggést jelenít meg. A képregényben a szóbuborék teremt meg a kapcsolatot az ikonok (a „beszélő” lerajzolt alakja, a buborék lerajzolt körvonala) és a szimbólum (a buborékban megjelenő szöveg) között, rámutatva a „beszélő”-re és egyértelműsítve azt, hogy kinek a hangját „halljuk” vagy gondolatait látjuk. A szimbólumoknál a társadalmi megegyezés és kulturális örökség, nem pedig a tényleges vizuális hasonlóság jellemzi a kapcsolatot. Ez jellemző pl. a nyelvi eszközökre (betűkre, írásjelekre stb.), a képregényben a szóbuborékba írt írásjelek szimbólumok, melyek előfordulhatnak a már említett ikonok mellett (en-

18. Ez a gyakorlat az 1930-as évekig állt fenn, de az első magyar „gyártású” képregény, ami szóbuborékokat használ, Cs. Horváth Tibor és Zórád Ernő *Winnietou*-ja 1957-ből. Vö. Vincze 2002, 124–136 (a szóbuborékokról), ill. 112–116 (a Winnietou-adaptációról).

19. „I Stink Speech Bubble - The Simpsons” <https://knowyourmeme.com/photos/812734-the-simpsons>, *The Simpsons* 7. évad 11. epizód – *Marge Be Not Proud (A család szégyene*, magyar szöveg: Nyirkos Tamás.)

nek a jelentése „amit a szereplő mond vagy gondol”). A három jeltípus együttes működése azt hivatott ábrázolni, hogy a képregény befogadója a képregényszereplő beszédét „hallja” vagy a gondolataiba pillanthat be, amivel már egyetlen panel is multimodális komplexummá válik. A szóbuborék a befogadó számára látható, mert az egyetlen érzékünk, amit a képregény befogadásakor használunk, a látás,²⁰ de a képregény valóságán belül alapvetően nem az, mert vizuális úton ugyan, de hangot fejez ki. A képregény szereplői számára a szóbuborék hallható, világosabb színnel vagy szagatott vonallal ábrázolva suttogás, vastagabb vonallal vagy színes kiemeléssel, esetleg a buborék határait áttörő betűkkel kiabálás, illetve a felhőszerű, ún. gondolatbuborék alakjában belső monológ, ami a többi szereplő számára sem hallható. És ezt a rettentően bonyolultnak tűnő olvasási, képolvasási és multimodális értelmezési munkát mind elvégzi Homer Simpson, amikor a „Büdös vagyok!” szóbuborékot (félre)értelmezi, amikor saját (rajzfilmes) valóságán belül egy képregényes valóság nem túl meggyőző illúzióját magára is érvényesnek értelmezi.

Bár a szóbuborék elsődleges szerepe a képregényen belül az index, vagyis a kapcsolatteremtés ikonikus és szimbolikus elemek, a kép és a szöveg közt, közben maga is egy rajzolt alakzat, ami ikonná teszi, illetve egyszerű, a képregények kiemelt elemeként azok teljességére nem hasonlító, mégis a képregény egészére utaló szimbólum is. A képregény valósága és a képregény befogadjának valósága közti határ feszegetésére is alkalmas, amikor átlépi azt, ismét csak olyan terepre irányítva a befogadó figyelmét, amely kívül esik a szokásos képregényolvasás „komfortzónáján”. Ahhoz hasonlóan, mint amikor a panel keretezése a képregény cselekményében szerepet játszik, a szóbuborék is túllép a saját szerepén, ha például egy tükör előtt beszélő figura beszédének, azaz szóbuborékjának is látszik a tükörképe, vagy ha a szereplővel együtt annak szóbuborékja is árnyékot vet, vagy ha egy másik szereplő egyértelműen rámutat, hogy ő nemcsak hallja, hanem látja a másik szóbuborékját. Homer szóbuborékos poénja ezért egy képregényben annak valóságából kilépve az olvasó valóságával teremtene kapcsolatot, és mint poén természetesen működne, hiszen a befogadó számára világos, hogy ez a határátlépés nem történt meg, csak Homer értelmezi félre a képregényes eszközöket. De a poén egy másik médiumban, mozgóképből szerepel, ahol a hangokat tényleges hangokkal és nem vizuális úton ábrázolják, így a jelenet még komikusabbá válik.

Mindez arra utal, hogy ahogy a képregény egésze is csodálatosan bonyolult

20. A képregényben a többi érzékszervvel befogható ingereket is csak vizuális úton lehet jelezni, melyre szintén léteznek már közérthető szimbólumok. Így a szagok ábrázolása hullámos vonalakkal és más-más színekkel a kellemes vagy kellemetlen szagok esetében. Az ízek érzékelésére a jó ízű ételek kellemes, míg a rossz ízűek kimondottan nem étvágygerjesztő formájú és színű megjelenítése jellemző. A hőmérséklet megjelenítése pedig hideg vagy meleg színekkel, illetve a szélsőséges hőmérsékletre adott reakciók, mint vacogás vagy erős verejtékezés, látványos vizualizálásával történik.

szövevénye a különbözőképp kódolt elemeknek, még az egészen apró elemeiben is fölfedezhető ugyanez a bonyolultság. Az általános, megszokott olvasás során a képregény különböző elemek kiemelésével tereli a befogadó figyelmét, de a terelés olykor elterelésnek bizonyul, és azáltal kelt többletjelentést, hogy megbomlik a szöveg vagy a vizualitás egysége vagy szöveg és kép harmóniája, illetve a képregény működésében szerepet játszó vizuális elemek (panelek, keretek vagy éppen szó-buborékok) túllépnek a szerepükön. A képregény az elme bűvésztrükkjeként indult, de kialakulása óta a figyelem terelése és elterelése területén is már számos saját trükköt tanult.

Focusing on panels and bubbles. The function and pitfalls of directing visual attention in comics

Comics constitute a hybrid form of art, which has a history long enough to have its own established scientific discipline, but still too young to be considered equivalent with other forms of artistic medium in scholarship and in the artistic world. The present study discusses different aspects of comics, focusing on reader reception and the interpretation of its visual and textual components, in order to gain a more profound understanding of how the narrative properties unique to this genre capture and direct attention in the process of reading. After providing a definition of the comic strip, the paper first examines the characteristics and the typical cognitive traps of multimodal complexes, following Borkent's (2024) argumentation. The discussion then moves on to review the co-interpretation processes of visual and textual elements, including the role of panels and gutters as graphic tools in organizing these elements as well as the transgression of their conventional functions. These phenomena are illustrated through examples from comics and other media using the reading mechanisms typical of the comic strip. The final section of the paper is dedicated to the speech bubble, a fundamental tool in comics.

Keywords: comics, directing attention, image reading, multimodality, panel, gutter, speech bubble

Hivatkozások

Arnheim, Rudolf. *A vizuális élmény. Az alkotó látás pszichológiája*. Ford. Szili József és Tellér Gyula. Budapest: Gondolat, 1979.

Arnheim, Rudolf. *Art and Visual Perception*. Berkeley, CA: University of California Press, 2020.

Bayer, Antal. *Miért pont a kilencedik?* 2017. nov. URL: https://kepregeny.blog.hu/2017/11/20/miert_pont_a_kilencedik.

Boehm, Gottfried. *Was ist ein Bild?* München: W. Fink, 1995.

Borkent, Mike. *Comics and Cognition. Towards a Multimodal Cognitive Poetics*. New York, NY: Oxford University Press, 2024. DOI: 10.1093/oso/9780197509784.001.0001.

Bourdieu, Pierre. *A társadalmi egyenlőtlenségek újratermelődése*. Ford. Ádám Péter és Ferge Zsuzsa. Budapest: Gondolat, 1978.

Grennan, Simon. *A Theory of Narrative Drawing*. New York: Palgrave Macmillan, 2017.

Groensteen, Thierry. *Comics and Narration*. Ford. Ann Miller. Jackson: University Press of Mississippi, 2018.

Groensteen, Thierry. *The System of Comics*. Ford. Bart Beaty és Nick Nguyen. Jackson: University Press of Mississippi, 2009.

Gurewitch, Nicholas. *Nude Beach*. URL: <https://pbfcomics.com/comics/nude-beach/>.

Gurewitch, Nicholas. *Today's My Birthday*. URL: <https://pbfcomics.com/comics/todays-my-birthday/>.

Hárs, Endre. *Herder tudománya. Az elgondolhatóság határai a késő 18. században*. Pozsony: Kalligram, 2012.

Hogyan mesél történetet a képregény? 2021. URL: https://buvosvolgy.hu/tudastar/cikk/Hogyan_mesel_tortenetet_a_kepregeny.

Horváth, Márta. „Der Drang nach Kohärenz: Kohärenzstiftende kognitive Mechanismen beim Lesen fiktionaler Erzähltexte”. *Universalien? Über die Natur der Literatur*. Szerk. Hárs Endre; Horváth Márta; Szabó Erzsébet. Trier: Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2014, 47–62.

„I Stink Speech Bubble - The Simpsons”. *Know Your Meme*. URL: <https://knowyourmeme.com/photos/812734-the-simpsons>.

Kabat-Zinn, Jon. *Wherever You go, There You are. Mindfulness Meditation in Everyday Life*. New York, Boston: Hachette Books, 2014.

Kishikawa, Molly. *The Aroused Anime Nosebleed's Origin - and Its Scientific Plausibility*. 2024. URL: <https://www.cbr.com/anime-aroused-nosebleed-origin-science/>.

Kukkonen, Karin. „Fantastic cognition”. *Cognitive Literary Science. Dialogues between Literature and Cognition*. Szerk. Emily Burke Michael és Troscianko. New York, NY: Oxford University Press, 2017, 151–168. doi: 10.1093/acprof:oso/9780190496869.003.0009.

Lessing Gotthold Ephraim és Kreuzer, Ingrid. *Laokoon oder über die Grenzen der Malerei und Poesie. Mit beiläufigen Erläuterungen verschiedener Punkte der alten Kunstgeschichte*. Stuttgart: Reclam, 2010.

Liben David és Liben, Meredith. *How we read. A graphic guide to literacy*. URL: <https://www.cartoonstudies.org/css-studio/cartooningprojects/reading/>.

Maksa, Gyula. *Képregénytudomány*. Budapest: Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 2024.

Maksa, Gyula. *Változatok képregényre. Kommunikáció- és kultúratudományi tanulmányok*. Budapest: Gondolat, 2010.

McCay, Winsor. „The Little Sammy Sneeze”. *New York Herald* (1915.09.24).

McCloud, Scott. *A képregény felfedezése*. Ford. Bánföldi Tibor és Kepes János. Art comix. Budapest: Nyitott Könyvműhely Kiadó, 2007.

Mitchell, W.J.T. *The Pictorial Turn*. 1992. URL: <https://www.artforum.com/features/the-pictorial-turn-203612/>.

Mitchell, W.J.T. „Visual literacy”. *Visual Literacy*. Szerk. James Elkins. New York: Routledge, 2008, 11–29.

Peeters, Benoit. „A képregény - egy sajátos nyelv”. Ford. Morvay Zsuzsa. *Enigma* 40 (2004), 90–95.

Peeters, Benoit. „Four Conceptions of the Page”. Ford. Jesse Cohn. *ImageText* 3 (3 2018). URL: <https://imagetextjournal.com/four-conceptions-of-the-page/>.

Peirce, Charles Sanders. *A jelek felosztása*. Szerk. Horányi Özséb és Szépe György. Budapest: General Press Kiadó, 2005, 23–37.

Pléh, Csaba. *A pszichológia örök témái. Történeti bevezetés a pszichológiába*. Budapest: Typotex, 2013.

Postema, Barbara. *Narrative Structure in Comics. Making Sense of Fragments*. Rochester, N.Y: RIT Press, 2013.

Pratchett, Terry. *Hölgyek és urak*. Ford. Farkas Veronika. Korongvilág. Budapest: Delta Vision, 2007.

Pratchett, Terry. *Lords and Ladies*. London: Victor Gollancz, 1992.

Pusztai, Virág. „A képekben rejlő kifejezési lehetőségek képfilozófiai reflexiói néhány újmédia-jelenség tükrében”. *Médiakutató: Médiaelméleti folyóirat* 20 No. 2. (2019), 9–18. URL: https://mediakutato.hu/cikk/2019_02_nyar/01_a_kepekben_rejlo_kifejezesi.pdf.

Singer, Marc. *Breaking the Frames. Populism and Prestige in Comics Studies*. Austin: University of Texas Press, 2018.

Sousanis, Nick. *Unflattening*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press, 2015.

Vincze, Ferenc. *Képregénytörténetek. Történeti és elméleti közelítések egy médiumhoz. Képregénytudomány*. Budapest: Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 2022.

Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent*. New York, Toronto: Rinehart & Company, 1954.