

Magyar Képzőművészeti Egyetem

Doktori Iskola

A művészi jel és az interszubjektivitás  
a vizuális kommunikációban

DLA értekezés

Rácmolnár Sándor

2015

Témavezető:

Felsmann Tamás, DLA, egyetemi docens

## TARTALOMJEGYZÉK

BEVEZETÉS .....	4
-----------------	---

### ELSŐ FEJEZET

Az olvasói interszubjektivitás megteremtése.....	8
A képregény vizuális ábrázolási rendszerének alkotóelemei.....	10
A képregénypanel .....	11
A keretezés fogalma a képregény médiumában.....	17
A szó- és szövegbuborék .....	20
Szövegbuborék és szöveg nélküli képregények.....	26
A képregénykarakterek .....	27
A képregényfigura mint ikon .....	28

### MÁSODIK FEJEZET

Tintin figurája és reinkarnációi .....	33
Tintin első megjelenési platformja.....	36
Tintin megtalálja morális karakterét .....	40
Tintin reinkarnálódásai .....	43
Tintin anarchista szerepben.....	43
Charles Burns: X'ed out, The Hive és a Sugar Skull trilógia .....	46

### HARMADIK FEJEZET .....

A Yellow Peril, azaz a Sárga Veszedelem.....	52
Milton Caniff munkássága a Yellow Peril aspektusában .....	54
A Caniff-i karakter ikonográfiája.....	57
Steve Canyon .....	58
A Milton Caniff-hatás .....	60
A propaganda lehetősége és szerepe a háborús képregényekben .....	61
A háborús képregények.....	64
Szelíd motorosok – Captain America .....	65

The Shield .....	66
A nemzeti lobogó mint promóciós dress code .....	67
Női hősök és szuperhősök az amerikai háborús képregényekben .....	69
Az árja–nem-árja reláció az alkotó és az általa kreált hős aspektusában.....	70
Rasszista ábrázolások a második világháborús amerikai képregényekben .....	73
Burma strips, Male Call, How to Spot a Jap.....	76

#### NEGYEDIK FEJEZET

Az interszubjektivitás mint az alkotói motiváció eszköze és célja .....	78
Mestermunkák.....	86
Utószó .....	94
Bibliográfia .....	96
Képek .....	101
Szakmai életrajz.....	115

## BEVEZETÉS

Doktori értekezésem témáját – a művészi jel és az interszubjektivitás a vizuális kommunikációban – a „kilencedik művészet”, azaz a képregény kontextusába helyezve vizsgálom.<sup>1</sup>

Miért a vizuális kommunikációnak ezt a szekvenciális formában történő egyik elbeszélési formáját, a képregényt választottam?

Ezt a döntésemet egy, az alkotói pályámat és közvetve a vizuális gondolkodásomat is jelentősen meghatározó és formáló tényező motiválta. A vizuális szocializációm korai periódusában – a tizenéves korom első éveit értem ez alatt – a képregény volt számomra az egyik legkönnyebben elérhető és az akkori képi gondolkodásomra jelentős hatást kifejtő művészeti ábrázolási forma. Ez az időszak az 1970-es évek első felére datálódik, amikor Magyarországon a képregény műfaja csupán redukált számú megjelenési platformon volt elérhető. Csak pár, általában fiataloknak szóló magazinban és újságban, heti felbontású sorozatok közlési formájában jelentettek meg, nagyrészt magyar alkotók által készített képregényeket, amelyek narratíváit leginkább irodalmi művek feldolgozásai képezték. Ez a nem túl széles megjelenési spektrum és a műfaji tartalmakat kívülről/felülről befolyásoló meghatározás jól jellemezte az akkori magyarországi politikai vezetés kulturális ideológiájának irányultságát a képregény vetületében. A nyugati társadalmak „imperialista” kultúrájában önálló vizuális reprezentációs műfajként jelen lévő, a fiatalok gondolkodását – a magyar kulturális és politikai vezetés szerint – negatív irányba befolyásoló „comics”-ot csak olyan formában engedélyezték, ha annak edukációs szerepe is van, azaz megismerteti és megszeretteti az irodalmi műveket a képregények rajzolt formájában. Az 1970-es években a nyugati országokban készült képregényeket

---

<sup>1</sup> A francia képregény, a Bandé Dessinée (jelentése: rajzolt csík) – ahogy a francia nyelvterületen rövidítve nevezik –, a BD régóta nagyon magas szinten jelen volt és van a francia kulturális életben. Ezt a meghatározó szerepet erősítette meg Claude Beylie, a neves francia filmkritikus és a Sorbonne Egyetem professzora, amikor 1964-ben azt javasolta, hogy az olasz kritikus, Ricciotto Canudo 1923-as – az építészetet, a zenét, a festészetet, a szobrászatot, a költészetet, a táncot és a filmművészetet magába foglaló – „Manifesto of the Seven Arts” meghatározásához a televíziózás és – a kilencedik művészetként – a képregény is hozzáadható.  
Pilcher, Tim – Brooks, Brad: *The Essential Guide to World Comics*. London, 2005, Collins & Brown, 146. o.

Magyarországon hivatalos terjesztésben egyedül a Francia Kommunista Párt gondozásában havonta megjelenő Pif Gadget magazin formájában lehetett csak megvásárolni.<sup>2</sup> Ezekben a magazinokban különböző stílusú és más-más korosztályt megcélzó képregények voltak összegyűjtve.<sup>3</sup> Visszaemlékezve erre a képzőművészeti gondolkodásomat és a képi ábrázoló kifejezőképességemet egyaránt jelentősen befolyásoló hatásra, már a legelső olvasástól datálhatóan a képregények egymástól eltérő stiláris formája vonzott és érdekelt. Ösztönösen olyan kérdéseket tettem fel magamban, hogy mitől működik ez a vizuális elbeszélési forma, miért olyan módon fogalmazzák meg a rajzoló a különböző képi motívumokat, ahogy és milyen formában az számomra látható volt? Természetesen ezekre a kérdésekre akkor nem tudtam az egzakt válaszokat, gyerekkori önmagam csak az eltérő stiláris distanciák alapján alakíthatta ki az egyes képregények egymáshoz viszonyított szubjektív tetszési indexét. A Pif magazinokban közölt sorozatok akkor számomra a francia nyelv ismeretének hiányában a képek „olvasását” jelentették csupán. Mivel vizuálisan is gondolkodunk, ezáltal a szövegelemek megfelelő apperceptíválása nélkül is képes voltam a narrációt egy bizonyos szinten a maga képi direktségében értelmezni. Ugyanakkor a vizuális reprezentáció elbillent hangsúlya által a vizuális memóriám is erősödött. Életem különböző periódusait folyamatosan végigkísérték a képregényekkel történt találkozások, interakciók. Tanulmányoztam kialakulásának történetét, a médium evolúciós fejlődésének különböző korszakait, az eltérő kultúrákban dolgozó alkotók egymástól nagyon eltérő, variábilis munkáit. Képregényalkotóként csak az alkalmazott grafika tartományában, mint az illusztráció műfajának egyik reprezentációs formájaként műveltem. A festmény, a grafika területén – képzőművészként – inkább a képi tartalmaknak az egy képbe történő sűrítése érdekelt. Ugyanakkor magas szinten respektálok a képpanelek alkotta szekvenciák által elmesélhető narrációk megalkotásához szükséges, bármely festmény vagy grafika elkészítésénél jelentékenyen hosszabb időtartammal dolgozó képregényalkotók türelmét, alázatát és energiáját.

---

<sup>2</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Pif\\_gadget](http://en.wikipedia.org/wiki/Pif_gadget) (2015. 10. 12.)

<sup>3</sup> Teddy Ted, Les pionniers de l' Esperance, Bob Mallard, Loup-Noir, Rahan, Placid et Muzo, Fan-fan la Tulipe, Corto Maltese stb.

Kertész Sándor: *Comics szocialista álruhában*. Nyíregyháza, 2007, Kertész Nyomda és Kiadó, 64–66. o.

A doktori értekezésem első fejezetében a képregény vizuális ábrázolási rendszerének alkotóelemeit vizsgálom különböző példák illusztrálásával és rövid elemzésével. Egy nagyon változatos, összetett ábrázolási rendszer egymással korreláló részleteit mutatom be az olvasói interszubsztívitásra<sup>4</sup> tett hatás vagy hatások dimenziójában. A szekvenciális művészet ábrázolási szótára különböző egymásra ható és ugyanakkor egymástól független okok miatt – mint pl. a reprezentációs stílusok, karakterek popularitásának változása, és az ezekre reagáló szerkesztői és kiadói szempontok viszonya stb. – folyamatos változásban van. Újabb és újabb alkotók tágítják (remélhetőleg ebben a pillanatban is) invenciózus alkotásokkal a műfaj reprezentációs univerzumát. Az értekezésembe beemelt példák egy – képletesen –, a végtelenbe tartó stiláris evolúciós fejlődési útvonal bizonyos állomásfázisaival releváns munkák.

A műfaj univerzumának és történetének talán az egyik legkönnyebben dekódolható, és nagy valószínűséggel az egyik legismertebb képregénykarakter, a belga George Rémi által teremtett Tintin. A doktori értekezésem második fejezetében ezt a saját lapja<sup>5</sup> számára sohasem tudósító, ikonikus státusszal bíró riporterfigurát, és a szerzője halála után a más, különböző szerzők által kreált Tintin reinkarnációkat elemzem.

Az értekezés harmadik fejezetében a képregény műfajának azon szegmensét vizsgáltam, ahol ennek a szekvenciális művészeti formának a különböző periódusaiban sok esetben negatív manipulatív szándékkal irányított vizuális reprezentációja, és az annak hatására kialakult olvasói tetszési index által létrejött szimbiotikus viszony hogyan és milyen szinten transzformálta át a képregény médiumát és az olvasók gondolkodását. Ehhez a Yellow Peril, a Sárga Veszedelem néven elhíresült kollektív fóbia, és a vele nagyrészt szimbiotikus viszonyban lévő, annak bizonyos ábrázolási patternjeit használó és újrafelfedező második világháborús képregényekben megjelenített rasszista ábrázolás reprezentációjára fókuszáltam.

A doktori értekezésem befejező fejezetében kitérek azoknak a saját képzőművészeti munkáimnak a bemutatására, elemzésére, amelyek nem a képregényre jellemző

---

<sup>4</sup> Jelentése: kölcsönösen tudatos.

<sup>5</sup> Le Petit Vingtième, jelentése: a Kis Huszadik.

szekvenciális elbeszélési formában készültek, mégis relevánsak a dolgozat témájának szempontjából.

### **Az olvasói interszubbjektivitás megteremtése**

*A „kommunikáció” megosztást jelent (a latin communico szóból származik). Nem üzenetküldést jelent, ahogy azt oly gyakran mondják. Ez szociális és kölcsönös cselekvést jelent: a gondolatok megosztását jelek használatával.<sup>6</sup>*

A képregény mediális műfaját definiálhatjuk mint egy, a művészi jelek meghatározhatatlan számú halmazából összeállított, a néző által könnyen dekódolható, azaz olvasható vizuális kommunikáció rendszereként is.

Thomas Wolf a Harvard Educational Review 1977. augusztus 17-i számában írt az olvasásnak az idők folyamán átalakult, megváltozott helyzetéről és jellegéről. Írásában kifejti, hogy az elmúlt évszázadokban az olvasás ténye csak az irodalom fogalmával kapcsolódott össze, az olvasás sokáig csak a szavak ismeretének elsajátítását jelentette. De az olvasást jobban megvizsgálva, a kutatások kimutatták, hogy a szavak olvasása csak egy részösszetevője annak az általánosabb emberi tevékenységnek, ami magába foglalja a szimbólumok dekódolását, az információk befogadását és szervezését egyaránt. Az olvasás a legáltalánosabb értelemben az érzékelési aktivitás formája, a szavak olvasása mellett van még több más megnyilvánulási formája is, ilyenek például a képek, térképek, áramkör diagramok, zenei jelek, kották dekódolása.<sup>7</sup> Ez az olvasói értelmezési területekre kiterjesztett expanzív változás érinti a képregények olvashatóságának dekódolási rendszerét is. Egy kép megértéséhez szükséges az emberi közösség tapasztalata. Ilyen módon a képregény alkotójának – és most alkotóként<sup>8</sup> csak a vizuális részért leginkább felelős rajzoló érttem – a minél tökéletesebb olvasói megértés és értelmezés érdekében ki kell

---

<sup>6</sup> Cherry, Colin: A kommunikációs robbanás. In Hoppál M. – Niedermüller P. (szerk.): *Jelképek – Kommunikáció – Társadalmi gyakorlat. Válogatott tanulmányok a szimbolikus antropológia köréből.* Budapest, 1983, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 98. o.

<sup>7</sup> Eisner, Will: *Comics & Sequential Art.* Tamarac, 1985, Poorhouse Press, 8. o.

<sup>8</sup> Az alkotói pozíció meghatározását bővíthetjük a rajzoló mellett a történet írójával, a művet megjelentető kiadónak a munkafolyamatban különböző szinten szerepet vállaló szerkesztőivel és – végignézve a modern képregény történetét – nagyon sok esetben alkotói szereppel definiálható még a művek megjelentetését erősen befolyásoló kiadói üzleti szemlélet is. A japán képregények, a mangák esetében az alkotói pozícióba beemelhetjük még – közvetett szereppel – azokat az olvasókat is, akik a szerkesztők által kiküldött kérdőívekre visszaküldött válaszaik révén befolyásolják a sorozat formájában megjelentetett mangák narratíváját.



alakítania egy olyan vizuális közlési nyelvet, amit az olvasóval közel azonos kollektív tapasztalati élmények határoznak meg. Ebben a kommunikációs interakcióban az illusztrátor az általa kreált sokféle vizuális jelből létrehoz egy stílust, amely a képregény szekvenciális elbeszélési rendszerét képező panelekbe projektált képek sorolása által jeleníti meg az adott narrációt. Ennek a vizuális reprezentációs formának – mint a narratíva, a tartalom adekvát megjelenítési eszközeként, annak hordozójaként – elengedhetetlen feltétele a pontos nézői értelmezést létrehívó ábrázolás.

*Jürgen Habermas<sup>9</sup> szerint: az interszubjektivitás koncepciójának „az egyesnek az általános alá történő szubsumálását” kell megragadnia. Az interszubjektivitás a szimbólumok általánosságából indul ki. E szimbólumok cseréjével jön létre – egy kommunikációs közösség megalapozásával – a társadalom szintézise. Valamely jel csak akkor funkcionálhat, ha társadalmilag funkcionál; vagyis ha minden használó számára azonos értékkel rendelkezik. Ehhez idealizálásra van szükség, melynek segítségével az alkalmazás elkülönül az egyedi szituációkhoz kötött vonatkozásoktól.<sup>10</sup>*

Tehát a recepció részéről az asszociációs képesség, az alkotói oldalról a választott reprezentációs forma egyetemessége mindenképpen meghatározó. Olyan, mintha egy kommunikációs viszony értelmezési színterét az alkotói folyamat végétől kezdenénk el felépíteni. Az olvasó csak a vizuális reprezentáció segítségével képes egzaktan, a rajzoló szándékával ekvivalens módon értelmezni az előtte megjelenített narrációt. Ahhoz, hogy a néző ugyanazt értse a kinyomtatott – internetes megjelenés esetén a számítógép vagy a tablet képernyőjén megjelenő – képregény vizuális kódjaiból, ahhoz az alkotónak már az alkotás megkezdésekor bele kell képzelnie önmagát a mindenkori olvasójának látványt értelmező tudatába. Ez az értelmezői és alkotói szimbiotikus viszony az olvasói interszubjektivitás létrejöttének meghatározó alappillére. Az interszubjektivitás egy olyan, az objektivitás és a szubjektivitás között elhelyezkedő kollektív észlelésforma, ami a különböző helyeken és helyzetekben lévő egyének szubjektív, mégis túlnyomó többségében megegyező értékelése ugyanarról a dologról.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Német filozófus és szociológus (sz. 1929).

<sup>10</sup> <http://epa.oszk.hu/00100/00186/00002/9846frank.html> (2015. 11. 14.)

<sup>11</sup> <http://mediapedia.hu/interszubjektivitas> (2015. 11. 14.)

## **A képregény vizuális ábrázolási rendszerének alkotóelemei.**

Valamilyen képregényalbumot, graphic novelt, mangát, manhuát, manhwt, bandé dessinée-t, azaz BD-t, fumettit, tebeos-t mindenki olvasott vagy, legalábbis látott már.<sup>12</sup>

Egy egyszerű képregényolvasási aktus általában nem a vizuális reprezentáció analízáló elemzéséről szól. A doktori értekezésem következő részében ennek az általános és primér képregényolvasási percepciónak egy szofisztikáltabb szintre történő elmozdításának analízáló szándékával írok a képregény vizuális alkotórészeiről – a műfajnak a végtelennel korreláló nagyságához képest – pár oldal erejéig, szinte érintőlegesen.

Egy hagyományos művészi kép, festmény lényege a sűrítés: az alkotó egy összetett helyzetet sűrít bele egyetlen pillanatba. A képregény hatása a tagoláson múlik; a képpanelek olyan részelemek, amelyek csak nagyobb egységek, a képsor vagy az oldal függvényében kapnak értelmet. A képregény képkockái egy bizonyos alkotói logika mentén összerendezett szekvenciális formában sorolódnak egymás mellett és alatt az oldalakon. Az egypaneles képregényeken kívül a képpanelek képsorozat formában jelenítik meg az adott narratívát.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> A képregény eltérő elnevezései a világ különböző területein.

<sup>13</sup> Peeters, *Benôit*: La bande dessinée. Ch. „Un langage spécifique”. In *Enigma*, 2004. (XI. évf.) 40. sz., 90–95. o. Ford. Morvay Zsuzsa

## A képregénypanel

Mivel a képregény és a film egyaránt a képek egymás után rendezett sorozatának rendszerével mesél el narratívákat, ezért neves képregényteoretikusok, mint a francia Benoit Peeters<sup>14</sup> is, a képregény közlési nyelvét a filmmel hasonlítják össze. A filmek képkockái egyformák, és ugyanarra a helyre vetítődnek 24 kocka/másodperc sebességgel. A film egymás után megjelenő képkockáit – annak vetítése közben – nem vagyunk képesek külön értelmezni és érzékelni, ezáltal alakul ki a nézői tudatban a mozgás illúziója. Míg a filmek képkockái egyforma méretűek, addig a képregénypanelek eltérő formájú és méretű téglalapok, négyzetek, sőt köralakúak is lehetnek, és egymás mellett és alatt is elhelyezkedhetnek, sorolódhatnak az oldalakon. A paneleket határoló keretek stiláris variálásával jelentékenyen befolyásolható a narráció jellege és minősége. Will Eisner (a neves amerikai képregényrajzoló, -író, teoretikus) a keretvonalak variálásának lehetőségét a szekvenciális művészet nem verbális nyelveként határozza meg.<sup>15</sup>

A variábilis panelformák használata rendkívül effektív grafikai eszköz a nézői interszubsztivitás megteremtésére, előhívására. Ennek tudatos használatával nem csak hangulati, de időbeli különbségeket is képes kifejezni a rajzoló.

A határozott keretvonal – ha a szövegnarratíva külön ezt nem jelzi – általában a jelenidőben történő elmesélés eszköze. A múlt idősíkjában játszódó eseményt a határozott formájú keretező vonal hullámosabbá alakításával jelzi az illusztrátor. A kerekdedebb hullámvonallal egy gondolat vizualizálására, a fűrészfogra emlékeztető keretformát pedig valamilyen hanghatás vagy erősebb, drámai érzelm kifejezésére használják általában az alkotók. A képpanel keretének elhagyásával a végtelen tér érzete jeleníthető meg. A műfaj elbeszélési kánonját magas szinten művelő Eisner a panelek elrendezésével és formáinak variálásával erős érzelmi kapcsolatot képes létesíteni az olvasóval. A Spirit képregénysorozatának Fluid X című részében<sup>16</sup> a címszereplő főhős az eszméletlenség állapotából ébredve, folyamatosan nyeri vissza a látását [1. kép]. Eisner itt szubsztív nézőponti beállítást használ, mintha az

---

<sup>14</sup> Képregényrajzoló, novellista, kritikus (sz. 1956).

<sup>15</sup> Eisner: i. m. 44. o.

<sup>16</sup> Uo. 59. o.

olvasó Spirit saját fejéből kitekintve látná a sötétségből egyre jobban kibontakozó, előtte megjelenő világot és a visszatérését túlaradó örömmel fogadó barátait. A panelek kontúrajait a teljes eszméletre ébredés fázisaiban alkalmazza csak, így az olvasó emocionálisan könnyebben tud azonosulni az élménnyel. Nagyon érdekes a második panelben a szóbuborékok használata, mivel azokkal szólítja meg Spirit figurájaként magát az olvasót. Mi is történik itt? Az olvasó most ebben a pillanatban maga a főhős, Spirit, és az ő szemeivel alaktalan foltokat látunk csupán. Ugyanakkor Eisner megengedi az olvasónak, hogy skizofrén módon – a tudatának egy másik síkjával – kilépjen Spirit szerepéből, pozíciójából, amibe a panel vizuális megoldása révén maga az alkotó, Eisner helyezte, és hirtelen visszatérve a szokásos olvasói szerepbe, értelmezheti a panel szöveges részét. Will Eisnernek a *Comics & Sequential Art* című könyve – amelyben árnyaltan, sok példával illusztrálva mutatja be ennek a vizuális eszköztárnak a lehetséges alkalmazási formáit – 1985-ben jelent meg. Rajzológenerációk alkalmazzák az általa kitalált, azóta a műfaj vizuális kodifikációjának megkerülhetetlen részévé vált példákat. A műfaj evolúciója során ezt a vizuális nyelvszótárt folyamatosan használó és fejlesztő rajzolók egymástól függetlenül kísérleteznek újabb és újabb grafikai elemek kitalálásával; ilyen módon ennek a művészeti formának a kommunikációs mechanizmusa, rendszere még összetettebbé, szofisztikáltabbá válik.

Ennek a műfaji újításnak egyik legizgalmasabb kortárs példája a Craig Thompson amerikai képregényrajzoló által hat éven keresztül rajzolt és 2011-ben megjelent *Habibi* című graphic novel.<sup>17</sup>

Ezt a – 672 oldalával a kortárs japán mangák telefonkönyv vastagságával konkuráló, külső megjelenésében a Koránt evokáló – képregényt, mint a végtelen fogalmához közelítő panel- és oldalszerkesztés variációk tárházaként is definiálhatjuk [2. kép].

A Wisconsinból származó Thompson a képregény oldalain – nyugati alkotóként – a keleti iszlám művészet reprezentációs univerzumából ismert perzsa miniatúrák és építészet által használt geometrikus ornamentikát és az arab kalligráfia különböző – többek között a zoomorf – formaképzéseit mixeli egyebek mellett a kortárs steampunk szubkultúra szereplőit idéző karakterekkel<sup>18</sup>, a japán mangák szereplőinek

---

<sup>17</sup> Thompson, Craig: *Habibi*. New York, 2011, Pantheon Books.

<sup>18</sup> <https://hu.wikipedia.org/wiki/Steampunk> (2015. 11. 04.)

mimikáját idéző arckifejezésekkel és szintén a távol-keleti képregényekben használt attribútumok, a dinamikus mozgásvonalak és irányok használatával.<sup>19</sup>

Az író-rajzoló szerző egy bigott, fundamentalista nézeteket valló keresztény munkáscsaládban nevelkedett, ahol a televízió- és mozifilmek nézése, vagy a világi zenék hallgatása egyaránt tiltott volt. Thompson életének ebbe az aspektusába lép be determináló szereppel és tényezőként a képregény téves társadalmi kollektív megítélése azáltal, hogy a Thompson szülők is csupán a gyerekirodalom egyik megjelenési formájaként kategorizálták a képregényeket. Mivel nem tekintették a gyermekeik vallásos nevelését negatívan befolyásoló, bűnös nézeteket, gondolatokat átadó kommunikációs formának, ezért a képregények lekerültek az általuk meghatározott tiltott dolgok listájáról. Ilyen módon a vasárnapi újságok képregénymellékletei jelentették Thompson számára az egyetlen találkozási platformot a szekvenciális művészet és sajnálatos módon az összes művészet formájával, ami később a Teenage Mutant Ninja Turtles<sup>20</sup> képregényektől az evangélikus tanításokat és elveket közvetítő Chick Tracts vallásos propaganda képregények által kirajzolódó reprezentációs spektrum olvasásában, értelmezésében realizálódott.<sup>21</sup>

A 2001. szeptember 11-i New York-i World Trade Center ikertornyok elleni repülőgépes terrortámadás hatására felerősödött a muszlimellenesség az amerikai lakosság körében. Thompson erre a széles körben elterjedt kollektív iszlámfóbia ellen megfogalmazott egyfajta válaszaként kezdett el dolgozni 2004-től a *Habibin*, aminek a narratívájába egyaránt beemelt különböző részeket a Biblia és a Korán történeteiből, tanításaiból. Az archaikus és a modern korok idősík-ötvözetében létező, a Közel-Keletet idéző, egy képzeletbeli Wanatolia nevű királyságban játszódó történetben, két gyerekrabszolga sorsfordító eseményekkel teli élete mesélődik el. A kilencéves lány, Dodola és a hároméves fiú, Zam, drámai körülmények között találkoznak, majd élnek együtt évekig egy, a sivatag homoktengerében megfeneklett hajóroncson, egymást segítve és tanítva. Miután hosszú időre elszakítódnak egymástól, már felnőtként – mind a ketten meghatározó testi változásokon keresztülmenve – találkoznak ismét újra, hogy végül a történet befejezéseként önmaguk számára is reménykeltően

---

<sup>19</sup> Thompson: i. m. 200. o.

<sup>20</sup> Tini Nindzsa Teknőcök. Leonardo, Raffaello, Donatello és Michelangelo.

<sup>21</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Jack\\_T.\\_Chick](https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_T._Chick) (2015. 11. 04.)

alakíthassanak ki közösen egy új életet. Thompson az *Az Ezeregyéjszaka meséiből* ismert, nem lineáris történetmesélést használja dramaturgiájában; a mesélő Seherezádé szerepét nála is a női főhős, a kilencéves korában az írástudatlan szülei által egy arab kéziratokat, vallásos szövegeket másoló idősebb férfihoz, pénzért feleségként eladott Dodola személyesíti meg. A palotájában háremet tartó szultán, és a felhalmozott szeméthalmok által túlsúfolt, vízhiánnyal küszködő nyomornegyedekben élő, betegségekől és fertőzésektől szenvedő modern kor embere egyaránt ennek a képzeletbeli univerzumnak a szereplője. Thompson a rabszolgapiacok, az illegális gyerekmunka, a háremek, a modern autókból felhalmozott szeméttelpek, a környezetszennyezés, a globális vízhiány-fenyegetettség összetett dramaturgiai motívumaival demonstrálja a jóléti, modern imperialista társadalmak összes bűnét és felelősségét. A szerző már az előző, a három és fél évig készült és 2003-ban publikált *Blankets*<sup>22</sup> című önéletrajzi tematikájú képregényében is egy magas szintű, bravúros manualitást igénylő, hajlékony ecsetvonásokkal megjelenített redukciós absztrahálási formát használt. Ezzel a vizuális elbeszélési móddal adekvát módon közvetítette a fiatalkori életében meghatározó szereppel bíró amerikai Közép-Nyugat vidéki atmoszféráját és karaktereit.

A *Habibi* reprezentációs kánonjába beemelt iszlám ornamentikus díszítések, arab kalligrafikus írásrészek releváns képalkotó elemekként erősítik a közel-keleti helyszín, atmoszféra és kultúra ábrázolásának magas szintű olvasói interpretációját. Az ornamentikus mintaképzés, a számmisztika és a szimbolizmus jelentős formaképző szerepet játszik a fejezetek felosztásától kezdve az oldalpanelek belső elrendezéséig. A számok misztikus és szimbolikus jelentéstartalmának funkcionális használatában a szerzőnek a matematika születését is magába foglaló arab kultúra iránt érzett hódolata és tisztelete reprezentálódik. Az arab kalligráfiát, mint a szem számára írt zenét is definiálták már, a zene virtuális testét formáló idő- és ritmuskapcsolat vezeti Thompsont is a képek dramaturgiai elrendezésénél. Az amerikai szerző a saját nyugati ábrázolás-kánonját vegyíti és egyben árnyalja a *Habibi* oldalain megjelenített arab kalligrafikus szövegek bemásolásával. A 16. és a 17. oldal gazdag ornamentikus díszítéssel megrajzolt – a perzsa miniatúrák dekorációját felidéző – keretei által behatárolt, egész oldalas panelek belső képi ábrázolásában

---

<sup>22</sup> Takarók.

Thompson kétszer kettős dimenziót használ [3. kép]. A bal oldalon a kilencéves Dodola és az írástanulását figyelemmel kísérő férje együttes dimenziós terét kitöltő, a keret ornamentikájával is konkuráló, plusz díszítő funkciót is ellátó, arab kalligrafikus szöveg jelentése pont a képen megjelenített szituációt teszi komplexebbé, árnyaltabbá.<sup>23</sup> Thompson a panelek sorolása által létrejött szekvenciákban az egész műben folyamatosan használja a szereplők más dimenziójú, leginkább az előző kép jelentéstartalmát árnyaló, vagy arra reflektáló, metaforikus szereppel történő felruházását. Ez látható a következő, jobb oldali képen is, ahol Dodola immár mint a saját edukációs narrációjában helyet foglaló, mint azt szemlélő szereplőként tekint az Allah tanítását, az Éden varázslatos növényei és állatai között áhítattal hallgató, és rá – a jelenet valós dimenziójánál lényegesen nagyobb léptékű kislány irányába – felnéző Ádámmra. A természet buja naturalizmusát Thompson az arab kalligráfia motívumaival vegyíti, díszíti.

Egy másik oldalpáron, a 38–39. oldalon az író-rajzoló szerző az arab kalligráfiának a saját formaképző szabályrendszere által kialakított motívumlezáró vonalait használja – nota bene egy nyugati képregényben – virtuális elválasztó képpanel keretként [4. kép]. Ilyen módon a képmotívumok közötti csatornák amorf, üres mezőkként jelennek meg. Ugyanakkor az arab kalligrafikus íráselemek és formák, és az azok jelentését elmagyarázó modern képregény-attribútumok, azaz a szóbuborékok mint az azonos fogalmak egymástól eltérő, kétféle vizuális artikulációjaként funkcionáló képi tartalmak. Az utolsó, madarat formázó íráskép még egy szóbuborékkal megszólaló, beszélő szereplőként is definiálja és illusztrálja a kalligrafikus ábrázolás zoomorf lehetőségét. A kislány (Dodola) szülőfalujában – a történet elképzelt világának északnyugati régiójában – szintén Dodola volt az esőisten neve. Egy hosszú szárazság idején a szülők virágokkal és növényekkel felöltöztették a kislányt, hogy rítustáncal fohászkodjon az esőért. Thompson a graphic novel 178. oldalának felső felét elfoglaló képkockában a műre jellemző hajlékony ecsetvonásokkal ábrázolja a fohász hatására megeredt esőben önfeledten táncoló gyermeket [5. kép]. Ha önmagában nézzük ezt a képpanelt, annak ábrázolási kánonja alapján bármelyik nyugati képregény vizuális reprezentációjába behelyezhető. A következő oldal alsó féloldalas paneljében egy újabb idősík beemelésével, már az idősebb Dodola védi vigasztalóan a tizenéves

---

<sup>23</sup> „*Calligraphy is hidden in the teachings of the master...*”: A kalligráfia el van rejtve a mester tanításaiban. (saját fordítás) Thompson: i. m. 668. o.

Zamot. Az oldalpár előző oldalához képest itt már eltérő esésiránnyal és a XX. században élt iraki költő, Badr Shakir „*Esődal*” című versének arab kalligrafikus változatával jeleníti meg az esőt a rajzoló.<sup>24</sup> [6. kép] A kétféle esőábrázolás egymást erősítő, eltérő vizualitásához hasonló példák sokaságával lehetne illusztrálni azt a reprezentációs sokszínűséget, ami a *Habibi* című graphic novel panel- és oldalszerkesztését egyaránt jellemzi.

Egy képregénypanelt nem értelmezhetünk egyedülálló képként. A képregény minden kockája egy előző és egy utána következő panel közé van ékelve, így minden képkocka utal az előzőre, s bevezeti a következőt. A képregény olvasási élményének a varázsa ebben a képeket összetartó, az alkotók által irányítottan létrehozott, variálható feszültségben rejlik.<sup>25</sup> Ez a panelek és a képtartalmak tudatosan elrendezett viszonya által létrehozott feszültség jelenik meg nagyon plasztikusan a David Mazzucchelli kortárs amerikai illusztrátor és képregényrajzoló által rajzolt *Tükörváros* című graphic novel oldalain. Mazzucchelli Paul Auster *New York trilógiájának* a *City of Glass* című első részét dolgozta át Paul Karasik íróval együtt.<sup>26</sup> A történet főszereplője a felesége és kisfia halála óta öt éve visszavonultan élő – William Wilson álnéven detektívregényeket publikáló – Daniel Quinn nevű író, aki egy, a Paul Auster nyomozó irodát kereső telefonhívás után, önmagát Austernek kiadva, elvállalja a börtönből szabaduló Peter Stillmann nevű idős történész megfigyelési ügyét. Stillmant azért ítélték el, mert a kétéves fiát kilenc éven keresztül egy bedeszkázott ablakú sötét szobában (a saját őrült teóriájának bizonyításaként) fogva tartotta, annak reményében, hogy a fiú a teljes izoláció és elszigeteltség következtében és hatására egy elfeledett isteni nyelven kezd majd el kommunikálni. Quinn, miután a fiatal Peter Stillmann felesége azzal a feladattal bízta meg, hogy megvédje a fiút az apjától, mindenhová követi az idős történészt. A napok történéseiről és a saját gondolatairól, asszociációiról – a szobájában meztelenre vetkőzve – egy spirálfüzetben feljegyzéseket készít. Mazzucchelli a képpanelek tartalmának invenciózus, legtöbbször morfológikus variálásával a filmnézés élményéhez hasonlítható képi szekvenciákat hoz létre.

---

<sup>24</sup> Thompson: i. m. 670. o.

<sup>25</sup> Peeters: i. m.

<sup>26</sup> Auster, Paul – Karasik, Paul – Mazzucchelli, David: *Tükörváros*. Budapest, 2006, Míves Céh Kiadó.



Például a képregény negyedik oldalán, a három egymás alatti sorban, soronként három-három azonos képarányú és nagyságú panelekben elrendezve, a mikro és a makro nézőpontok váltogatásával, egy olyan morfológiai utazásra invitálja olvasóját, ami egy New York-i ház külső homlokzat-struktúrájából elindulva egy labirintus belső vonalhálózatában folytatódik, majd attól távolodva ugyanaz az útvesztő már a fehér képpanel közepén lebegő ujjlenyomat részeként értelmeződik. Mindez egy újabb léptékváltás után, a környezet kontextusának beemelésével, már a kép előterének ablaküvegén látható ujjlenyomat csupán, ugyanakkor a kezdő kép falstruktúrája ismét megjelenik a háttérben. A külső utcaképpel kezdődött, kilenc képpanelen keresztül tett virtuális utazás egy szoba belsejében ér véget. Az egész oldal látványa szinte csak a képpanelek belsejében megjelenített vízszintes és függőleges vonalak rendszeréből épül fel, ugyanakkor a képkockák közötti fehér elválasztó sávokat meghatározó derékszögű panelkeretek szintén ugyanezt a reprezentációs rendszert erősítik [7. kép]. Mazzucchelli nem csak az említett oldalon elrendezett panelek belső képtartalmát morfolja. A történet végére a graphic novel egész reprezentációs stílusa – a főszereplő figurájával együtt – egy nagyobb dimenziójú morfológikus átalakulás formájában lesz egyre széttöredezettebb és alaktalanabb. Az olvasó számára megjelenített vizuális retorika ekvivalensen szolgálja, segíti a mű dramaturgiáját.

### **A keretezés fogalma a képregény médiumában**

A képregény ábrázolási mechanizmusának a legkisebb összetett egységét, a panelt vizsgálva, meghatározhatjuk magát a műfajt a keretezés művészeteként is. A képregény-illusztrátorok vizuális stílusa teljesen eltérő lehet, de a műfaj elbeszélési, közlési logikájából adódóan egyik alkotó sem kerülheti meg a keretezés eszközének a használatát. Scott McCloud kortárs amerikai képregényrajzoló és -teoretikus a részletek egészként való érzékeléseként határozza meg a képregény vizuális nyelvében használt keretezést.<sup>27</sup> Ha egy képregényoldalt nézünk, akkor automatikusan elfogadjuk azt az absztrahálási rendszert, amiben a képpaneleket elválasztó csatornák felépítenek egy belső, csak a képkockák behatároló vonalain belül érvényes, látható

---

<sup>27</sup> McCloud, Scott: *A képregény felfedezése*. Budapest, 2007, Nyitott Könyvműhely, 71. old.

világot, ami nem létezik a panelkereteken túl. A keretezés által létrehozott képek részelemei egy nagyobb egésznek, a mű narratívájának, mondanivalójának az üzenetközvetítői. Ennek a mediátori funkciónak egyik meghatározó függvénye az alkotó minél magasabb szintű ábrázolási és redukciós készsége is, ezzel a képességgel tudja elérni azt, hogy az általa létrehozott stiláris vizuális nyelv a legerőteljesebb szinten segítse a tartalmi megértést. Ugyanakkor egy képregényrajzoló számára a karrierje, szakmai reputációja viszonylatában sem elhanyagolható szempont az, ha az általa létrehozott stiláris ábrázolásformának a nézőre ható tetszéspengeneráló, és – mint a képregényalkotók generációira inspiráló hatással bíró Milton Caniff<sup>28</sup> – stílusteremtő szerepe is van. Ahhoz, hogy ezek az egymás mellé rendezett képpanelek kifejthessék szekvenciális hatásukat, szükséges még egy nagyon lényeges alkotóelem: a paneleket egymástól elválasztó, a szakma által csatornának nevezett sáv. Ezek a képközökként funkcionáló, fehér sáv-szünetelemek a keretezés által létrehozott egyes panelek képi tartalmának folyamatként történő érzékelését segítik.

Benoit Peeters és Scott McCloud egyaránt megemlíti azt a hallucináció élményéhez hasonlítható jelenséget, amivel egy invenciózus alkotó az egymás mellé rendelt képkockákkal képes úgy irányítani az olvasói értelmezést, amely során a néző olyan jelenetet is elképzel, amit a rajzoló vizuálisan nem is ábrázolt.<sup>29</sup> Ezzel a Peeters által fantompanelként meghatározott elemmel a doktori értekezésem témájának relációjában belép egy nagyon érdekes tényező. Peeters a világhírű belga képregényalkotó Georges Rémi, azaz Hergé *Tintin Tibetben* című képregényének azt a három képkockáját idézi példaként, amelyekben az alkotó Haddock kapitánynak a repülőhöz vezető lépcsőről történt lezuhanását csak sejteti, de magát, a zuhanás aktusát nem rajzolta meg, azt deduktív logikával következteti ki maga az olvasó [8. kép].<sup>30</sup> Miből is áll össze ez a fantom képregénypanel? Három egymással összefüggésben álló képből alkotunk egy olyan, a saját értelmezői tudatunkban vizualizálódott, virtuális negyedik képet, amely az alkotó (ebben az esetben Hergé) által megteremtett vizuális modell követésével, annak hatására jelenítődik meg a tudatunkban. Több részelem együttes és egymásra épülő viszonya teremti meg ezt az imaginárius jelenséget. Az olvasó képzeletében, értelmezésében megjelenő szuverén

---

<sup>28</sup> A doktori értekezésem egyik következő részében részletesen is kitérek a munkásságára.

<sup>29</sup> McCloud: i. m. 74. o.

Peeters: i. m.

<sup>30</sup> Peeters: i. m.

képet – mivel minden olvasó tudatában másként projektálódik – nem lehet egy azonos formában identifikálni. Tehát a fantomkép egy olyan, az olvasó tudatában létrejövő virtuális kép, ami ugyanabból a kiinduló forrásból, a képalkotó által megjelenített képkockák látványából indukálódik, de a végső formája mégis egyénenként eltérő. Ennek felépítésében jelentős szerepet kaphatnak a memóriánk által elraktározott más képek is. A példaként citált *Tintin Tibetben* jelenet esetében valaki például alulról, egy attraktívabb látószögben megjelenítődve képzelel el Haddock kapitány zuhanását, míg másvalaki a frontális, sematikusabb kép kivágást preferálja a saját virtuális fantomképének a leképezésénél. A fantomkép létrehozza önmagát.

Visszatérve a film és képregény összehasonlításához, megfigyelhető, hogy már a két szekvenciális műfaj reprezentációs formájából adódó alapvető eltérések is meghatározhatnak és kialakítanak bizonyos értelmezési lehetőségeket. Egy mozifilm nézése – mivel ideális esetben egyszerre többen vannak a moziteremben – közösségi élmény, és egy régóta kodifikált szociális viselkedési protokoll alapján a nézők nem tudják befolyásolni a vetített képek sorrendjét. Egy képregény olvasási, nézési aktusa nem kapcsolódik szorosan közösségi élményhez. Egyedül az olvasó határozza meg a saját perцепcionális kódexét, azaz a befogadás élményének ritmusát, idejét. A képregény olvasásakor egy intim viszony alakul ki a mű és a befogadója között. Ez a reláció megengedi az olyan szabad olvasói döntések lehetőségét, ami egy bizonyos szinten el is térhet attól a nézési, olvasási rendtől, amit az alkotó eredetileg elképzelt, meghatározott az olvasója számára. Ilyen például a képregényolvasás megszakításának lehetősége, ami a mozifilm nézésénél nem lehetséges: a vetítés időtartamát nem a néző határozza meg. Az olvasó szemét, látásának irányát a kíváncsiság is mozgatja, ugyanakkor elsőként egy természetes automatizmus által – hasonlóan egy festmény nézéséhez – magát az egész oldalt, vagy oldalpárt térképezi fel. Az oldal vagy az oldalpár utolsó, a lapozás előtti képkockájában egy cliffhanger<sup>31</sup> motívummal tudja a rajzoló izgalmassá tenni a narratívát.

---

<sup>31</sup> A cliffhanger terminus Thomas Hardy 1873-as *A Pair of Blue Eyes* című, újságokban folytatásokban közölt regényéből eredeztethető. Hardy az egyik folytatás befejezéseként a történet egyik hőst, Henry Knight-t egy szikla szélén hagyta függve. Ez a viktoriánus prózában használt cliff-hanger motívum, azaz a „sziklán függés” vált ennek a dramaturgiai terminusnak, a szó szerint értelmezett archetípusává.

## A szó- és szövegbuborék

A szövegbuborék történetét és változó szerepét bemutató részt egy 2008-ban megjelent amerikai képregényantológia borítógrafikájának elemzésével kezdem.<sup>32</sup> A Daniel Clowes<sup>33</sup> tervezte borítón a műfaj vizuális reprezentációjára jellemző összes attribútum megjelenítődik [9. kép]. Hősök, karakterek, szövegbuborékok, képpanelek. A felső, legnagyobb képkockában a Clowes grafikai stílusára jellemző retro-vintage elbeszélésmódban egymással kommunikáló nő és férfi látható. Mögöttük a háttérben egy emblemikus New York-i reservoir, a magas-tetőkön található víztároló tartály részlete tűnik fel, amivel Clowes földrajzi kontextusba helyezi a helyszínt és a szereplőket. A női karakter mögötti könyvtartó polcokon elhelyezett képregényalbumok gerincén található címek elárulnak egy újabb, alternatív és underground érdeklődésű értelmiségi kontextust is. Egy képregényantológia borítójának megtervezésénél nehéz és nem túl fair egy konkrét, a válogatásban szereplő művet kiemelni, preferálni, szerepeltetni, ezért is választotta Clowes azt a megoldást, amiben a műfaj esszenciális lényegét próbálta megjeleníteni. A két karakter fölött – első pillantásra – két szövegbuborék jelenik meg szöveg nélkül. Miért hiányzik a szöveg? A képet figyelmesebben megvizsgálva értjük meg a szöveg hiányát. Ahol nincs szövegbuborék, ott a szövegnek sincs megjelenési helye és szerepe. Clowes a *trompe-l'oeil*<sup>34</sup> képi ábrázolás eszközével él. A női figura fölött lévő rizslámpa formájához kapcsolódik a könyvespolc tetejét lezáró és a szoba falának egy háromszöget formáló részlete, így teremtve meg a képregény-szövegbuborék illúzióját. A másik buborék inkább a férfi gondolatait foglalhatná magába, de Clowes ebben az esetben is egy pseudo szövegbuborékot jelenít meg olyan módon, hogy az utcai lámpák ellipszis alakú formái képezik a férfi homlokából kiinduló gondolat kezdetét, ami az égen úszó felhőhöz kapcsolódva teremt meg a látszólagos gondolatbuborékot. Ennek az antológiaborítónak a felső képén ábrázolt pseudo képregény-attribútumok csak a nézői értelmező tudatban válnak szöveg- és

---

<sup>32</sup> Brunetti, Ivan: *An Anthology of Graphic Fiction, Cartoons & True Stories. Volume 2*. New Haven, Connecticut, 2008, Yale University Press.

<sup>33</sup> Amerikai képregényrajzoló, illusztrátor és forgatókönyvíró (sz. 1961).

<sup>34</sup> Jelentése: a szemet becsapó). <https://hu.wikipedia.org/wiki/Trompe-l'oeil> (2015. 10. 12.)

gondolatbuborékokká. Clowes értő módon játszik a látható tárgyi valóság illuzionisztikus ábrázolásával, amivel a műfaj reprezentációjának lényegét jeleníti meg. Egy másik lehetséges értelmezés szerint itt minden illúzió, még minden lehetséges, bármilyen szöveg beírható a képzeletbeli buborékokba.

A szövegbuborék a képregénynek egy olyan ábrázolási eszköze, amellyel az alkotók megkísérlik vizualizálni a láthatatlan éteri elemet, a hangot. Hogy mennyire szorosan kapcsolódik a műfajhoz ez a vizuális és kommunikációs instrumentum, azt jól reprezentálja az a tény is, hogy Olaszországban magát a képregényt a *fumetto* szó többesszámával, a *fumetti* kifejezéssel definiálják, azonosítják.<sup>35</sup> A beszéd, a hang ábrázolásának igénye, formája már jóval a képregény kialakulása előtt megjelent a képi ábrázolásban. A spanyol gyarmatosítás előtti Jaltepec mexikói indián közösséghez köthető *Selden Codex* egyes lapjain már látható az emberi beszéd ábrázolása [10. kép]. Itt a kódex készítői a figurák szájából kanyarodó szalagszerű, ornamentikus mintát is idéző formákkal ábrázolták az emberi beszédet.<sup>36</sup> Az 1370–80 közé datálható egyik legrégebbi európai fametszet töredéken, a francia „*Bois Protat*” fadarabon látható Krisztus a keresztfán jelenet ábrázolásán már megjelenik az egyik figura szájából kiinduló latin nyelvű szövegszalag [11. kép].<sup>37</sup> Hans Sebald Beham<sup>38</sup> 1537-ben készített *Paraszt-tánc* című rézmetszetsorozatán a szereplők bolondos mulatozásának jeleneit ábrázolta. Az utolsó lapon az ünneplés a szereplők egymás felé történő szexuális közeledésébe, és a túlzott ivászat eredményeként hányásba torkollik, amire reakcióként a figurák feje fölött elegáns ívben tekeredő szalagon olvasható szövegen az egyik szereplő „*Te tényleg túl vulgáris vagy.*” véleményében vizualizálódik [12. kép]. A metszet jól reprezentálja, hogy a szövegszalagokat ekkor még nem csak a hang megjelenítésére, de társadalmi osztálykülönbségek kifejezésére is használták. A XVII. század szatirikus rajzain a csendet mint a komolyság, a tisztelet, az erény konnotációjaként ábrázolták. Az ördögöt, a korrump politikust általában a beszédet megjelenítő szövegszalagokkal együtt összekapcsolva jelenítették meg, ugyanakkor az erényesként bemutatott karakterek beszéd nélküliek, némák

---

<sup>35</sup> Jelentése: kis füstlehelet.

<sup>36</sup> <http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4801> (2015. 06. 16.)

<sup>37</sup> Petersen, Robert S.: *Comics, Manga and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, 2011, Praeger, 24. o.

<sup>38</sup> Német festő és rézmetsző (1500-1550).

maradtak. Ha az erénnyel felruházott szereplők mégis megszólaltak, akkor a szájukhoz kapcsolódó szövegekhez nem rajzoltak szalagkereteket.

Egy 1647-ben készült metszeten a kor hírhedt boszorkányüldözője, Matthew Hopkins két boszorkánynak vélt nővel látható egy szobában [13. kép]. Csak a két, feltehetően az ördöggel szövetkezett nő szájából tekerednek ki szövegszalagok, a kor gondolkodása szerint a nemes célokat szolgáló, erényes Hopkins szótlánul jelenítődik meg. A középkori művészetben az ördögüzést a szájából kirepülő démonokkal szimbolizálták, ezért a szájából kijövő szövegszalagokhoz is negatív jelentést tartalom tapadt.

Az 1643-ra datálható angol karikatúrán egy hétfejű szörny hátán lovagló pápa látható, amint kezében egy „*Estote proditores – Betraye your country*”<sup>39</sup> szöveget tartalmazó szalagot tart, és ugyanakkor a szájából három démon repül a vele szemben álló három helyi méltóság, egy nemes, egy püspök és egy szerzetes szája felé [14. kép]. A kézben tartott szövegszalagon olvasható pápai intellem nem a képen a vele szemben álló szereplőknek, inkább a metszetet néző olvasónak szól, tehát más jelentőséggel bír, mint a szájából induló szalag. Hasonló ahhoz, amikor a színházi előadásban a szereplő a jelenetből monológyszerűen kibeszélve, egyenesen a nézőhöz szól. A kézben tartott szövegszalag magasabb szintű őszinteséget sugall és hasonlóan a modern képregények felhőformához hasonlító szövegbuborék funkciójához, inkább gondolatokat hordoz, jelenít meg.<sup>40</sup>

A szereplők kezében ábrázolt szövegszalagok egyik legkarakteresebb ábrázolási emléke az 1720-as *South Sea Bubble* néven elhíresült angol tőzsdei pénzügyi összeomlás kártyákon történő megjelenítése [15. kép].<sup>41</sup> A kártyalapokon látható jelenetek, szereplők csak a tartalmi apropó, a pénzügyi csőd összefüggésében jelennek meg. Az egyes lapok nem rendezhetők össze egy artikuláltabb narráció szándéka szerint. A *South Sea Bubble* lapokon használt dupla vizuális narráció kettős szereppel készült. Egyrészt a bal felső sarokban egy mini kártyalap képe látható a játékszíneket jelentő ikonokkal és figurákkal, ami funkcionálisan segíti a kártyázókat a játék folyamatában. De milyen plusz szerepe van a lapfelületek nagyobb részét kitöltő, a pénzügyi skandalummal kapcsolatos második – a játékosok koncentrációját elterelő,

---

<sup>39</sup> Elárultatók az országokat.

<sup>40</sup> Petersen: i. m. 28. o.

<sup>41</sup> <http://publicculture.org/articles/view/24/3/imagining-the-market-a-visual-history> (2015. 06. 17.)

azaz diszfunkcionális – vizuális narrációnak? A készítő<sup>42</sup> szándéka szerint a botrány hírértéke, mint negatív játékfunkciós szerep, felülírhatja a tradicionális kártyamodell ábrázolási retorikát? A *South Sea Bubble* pénzügyi skandalum kártyalapokon megjelenített képi ábrázolásával összekapcsolták – ezáltal vizuálisan „bele is égették” a játékosok tudatába – a pénzügyi machinációk negatív konnotációját a szerencsejáték, a munka nélküli, gyors pénzszerzési lehetőség aktusával, modelljével. A szereplők kezébe rajzolt szövegcsíkok ezeken a kártyalapokon a botrányral, a mások anyagi romlását megteremtő bűnnel összekapcsolható negatív értelmezés retorikai eszközei. A XVIII. században a kártyalapokon történő ábrázolások mellett a brit karikatúrák, gúnyrajzok neves alkotói<sup>43</sup> kezdték el a mai, modern képregényekhez hasonló funkcióval használni – szintén mint a hang megjelenítésének eszközeként – a szövegszalagoktól formailag eltérő, lekerekített buborékformát a beszélő irányába mutató, azt jelző hegyes formával összekapcsolva. A beszéd vizuális reprezentációjának évtizedekkel korábban használt és értelmezett negatív konnotációja átmentődött a karikatúra, a satirikus gúnyrajz tartományába. Ezeket a rajzokat tanulmányozva, megállapítható, hogy nagy számban szerepeltek olyan karakterek (a felső tízezer tagjai, a korrupt hivatalnokok) a gúny és a satíra céltáblájaként, akiknek az olvasók általi közmegítélése leginkább negatív volt.

A képregény mint szekvenciális elbeszélő forma általában a kép és szöveg kettősségével hat. A szöveg a képpaneleken belül két alapvető platformon jelenhet meg. Egyrészt – általában a panelek bal alsó vagy felső széléhez közel elhelyezve – leíró funkciójában segítve a narratívát, sokszor dramaturgiai sűrítő szereppel is bír. Másrészt a beszéd- és gondolatbuborékokban megjelenítve támogatja az olvasói percepciót.

A képregény szakirodalmában a szóbuborék megjelenése és használata egyes teoretikusok szerint magának a műfajnak az origóját is meghatározza, mivel a buborékok nélkül a képek egymásutánisága csak képtörténetekként vagy képaláírásos történetekként értelmezhetőek, és csak a beszédet megjelenítő vizuális attribútum emeli át majd a képek sorozatát a képregény kategóriájába. Ennek a műfaji

---

<sup>42</sup> 1720-ban Thomas Bowles nyomtatta Londonban (No. 69. St. Paul's Churcyard).

<sup>43</sup> James Gillray (1756–1815), George Cruikshank (1792–1878), Thomas Rowlandson (1756–1827).

kritériumnak nehezen felelne meg a francia szakirodalom által a modern képregény feltalálójaként aposztrofált genfi egyetemi tanár, író és képzőművész, Rodolphe Töpffer által 1827-ben megalkotott *M. Vieux Bois* vagy az 1833-as *Monsieur Jabot* című rajzsorozata, ahol a szövegek csak a képek alatt jelentek meg [16. kép]. A műfaj kettős születés-elméletének másik origója a magyar származású Joseph Pulitzer által kiadott New York World újságjában 1895-ben megjelent képregénysztripp, a *Hogan's Alley*<sup>44</sup> volt. A sztripp rajzolója és írója Richard Felton Outcault, akit szenvedélyesen érdekelt a New York-i bevándorlók élete és figurái. Panorámaszerű kompozícióiban hatásosan ábrázolta a szegénynegyedekben uralkodó tumultust és káoszt. A sok utcagyerek között már a sorozat legelejétől kezdődően megjelent egy túlméretezett hálóingben tébláboló, kopasz, elálló fogú, ázsiai kinézetű, ír bevándorló kislány, Mickey Dugan. A *The Yellow Kid* elnevezést az 1896 januárjától megjelenő sárga színben nyomtatott hálóingéről kapta. Outcault a kölyök tört angolsággal előadott beszédét ráírta a lány sárga hálóingére, és ebből fejlődött ki a szóbuborék formája, először csak az állatok szájába adott emberi beszéd formájaként, majd az 1896. október 25-i számban Edison találmányának, a fonográfnek a játékos kifigurázásaként [17. kép]. A rajz iróniáját emeli az a tény is, hogy Outcault, mielőtt New Yorkba érkezett, Thomas Edison Menlo-parki laboratóriumában dolgozott illusztrátorként. Egy grafikai attribútum evolúciós fázisait láthatjuk ezen a rajzon.

A kezdő *Yellow Kid* karakteren – még az addigi képregényábrázolási kánon tradíciónak megfelelően – a lány tanulatlan, tört angolsága a sárga hálóingén jelenik meg, amire a második rajzon a fonográfból kijövő válaszhang már egy szóbuborék formájában jelenik meg. Kialakul egy párbeszéd a hanglejátszó-gép és a *Yellow Kid* között. A rajz befejező jelenetén egy új vizuális médium genezise látható teljes formájában. A sárga hálóingről eltűnik a szöveg, helyette a *Yellow Kid* szájából jön ki egy szóbuborék formájába vizualizálva a hang. Záró poénként, egy apró sokkot okozva a *Kid* számára, még a hanglejátszó-gép valódi hangja is kijön a doboz belsejéből egy papagáj formájában, bájosan reprezentálva a kor emberének, mint az ismeretlen valamivel ekvivalens gépekről gondolt véleményét és attitűdjét. A szóbuborék grafikai és dramaturgiai eszközként történő alkalmazását Richard Felton Outcault nyomán gyorsan átvették más rajzolóik is, mint például Rudolph Dirks,

---

<sup>44</sup> Maksa Gyula: *Mediativitás, médiumidentitás, „képregény”*. Debrecen, 2007. Debreceni Egyetem, BTK, 57. o.



Frederick Burr Opper és James Swinnerton.<sup>45</sup> A XVII. századbeli satirikus rajzokon a szövegszalaghoz még kötődött egy negatív társadalmi és kulturális másodjelentés, egy évszázaddal később a képregényrajzolók megszabadították a szóbuborékokat ettől a konnotációs tehertől. A képregény vizuális ábrázolásában Richard Felton Outcault óta mindenkit egyaránt megillet a beszéd demokratikus joga; bármelyik képregénykarakter használhatja társadalmi vagy kulturális szinttől függetlenül.

Az alkotónak a szó- és szövegbuborékok elrendezésével több alkotói és percpionális szempontot is figyelembe kell vennie. Azok egymáshoz való viszonyát, pozícióját, a cselekményhez vagy a beszélőkhöz való irányát és kapcsolatát kell megteremtenie. Elsődleges formai követelmény, hogy a buborékokat a képregény földrajzi megjelenési helyével és az olvasóközönsége által akceptált olvasási irányával releváns olvasási sorrendben kell elhelyezni.

A buborékforma alaki evolúciója során – évtizedeken keresztül – kialakított árnyaltabb, szofisztikáltabb megjelenítés már nem csupán egy elkerített terület formáját jelenti, saját megerősödött szerepével hozzá is járul a narrációhoz.

A buborék belsejében a betűk elhelyezésével is lehet utalni a beszéd érzelmi fokára és természetére. A képregények kialakulásának a kezdetekor az alkotók még kézzel írták a szövegeket, ami kialakított egy, a képregényre jellemző, ahhoz köthető betűképzési kánont. A nem írott betűtípusoknak van egy tekintélyt sugalló, adott megjelenési formája, de a betűk mechanikus formaképzése miatt olyan érzése is lehet az olvasónak, mintha az betolakodna a szabadkézi rajz tartományába. A használatát óvatosan kell kezelni, mert ez a mechanikus hatás az elmondandó üzenetre is hatással van. A kézzel írott betűtípusokkal írt szövegbuborékok személyesebb érzetet keltenek és ebben teljesen eltérnek a mechanikus módon szerkesztett betűtípusoktól, és az írott jellegből következően természetesebben viszonyulnak a rajzi környezethez. Hugo Pratt, az ikonikus *Corto Maltese* című képregénysorozat alkotója, nagyon találóan határozta meg az írott szöveg használatának és alkotójának a viszonyát: „*Rajzoló az írást és írom a rajzaimat.*”

A szövegbuborékokba „rajzolt” írások, betűtípusok tudatos alkalmazására újból a Paul Auster *Tükörváros* trilógiájának első részéből készült, David Mazzucchelli által rajzolt graphic novel adhat releváns példákat. A képpanelekben használt általános,

---

<sup>45</sup> Petersen: i. m. 97. o.

leíró szövegrészek és a szereplők beszédei a képregényekre jellemző betűtípussal lettek beírva. A két – a fiatal és az idős – Peter Stillmann által elmondott szövegek eltérő betűtípusaival David Mazzucchelli utal a karakterek jellemére, érzelmi attitűdjére, gondolkodására. A betűkarakterek az ifjú Stillmann szavaiban és mondataiban egymástól eltérőek, torzítottak, kifejezve ezzel a szereplő zavarodottabb, szétesettebb kommunikációs képességét. Az idős Peter Stillmann által elmondott szövegek következetesen gót iniciálékkal kezdődnek, utalva ezzel a karakter anakronisztikus gondolkodására. Ez a kétfajta, eltérő szövegprezentáció a képversek látványát evokálja az olvasóban, ugyanakkor a rajzok ábrázolástartományába átlépve, árnyalja, erősíti azok reprezentációs kánonját.<sup>46</sup>

### **Szövegbuborék és szöveg nélküli képregények**

Létezik számos olyan, nem csak experimentális képregény, amelyekben az illusztrátorok egy bizonyos alkotói koncepció logikájából eredően, tudatosan nem használják a szöveg narratív lehetőségét és mindent csak képben mesélnek el.

Shaun Tan kortárs ausztrál alkotó a *The Arrival*<sup>47</sup> című<sup>48</sup> 128 oldal hosszú graphic noveljében egyaránt mellőzi a szövegbuborékok, a hangutánzó szavak és a képpanelekben megjelenő informatív, leíró szövegek plusz retorikai szerepét. Már a képregénykönyv borítója is elárulja a műre jellemző kettősséget: egy képzeletbeli, ugyanakkor a kollektív memóriánkban élő múlt kvázi-realizmusa keveredik az álomszerű valósággal. A töredezett szélű, régi képen, öltözködéséből ítéhetően egy, a múlt század elejéről származó férfi látható, aki kezében nadrágszíjjal összekötött bőröndjét tartva kíváncsi ámulattal néz egy, a japán pokémon<sup>49</sup> animéfigurákat idéző négy lábú teremtményt [18. kép]. A XX. század eleji fotóalbumok idő által megkoptatott hangulatát a korra utaló tipográfia és az azzal stilárisan releváns díszítőelemek használata is erősíti. A könyv első és hátsó belső borítópár oldalain 60 darab igazolványméretű barnás-szürkés árnyalatú portrékép sorakozik egymás mellett

---

<sup>46</sup> Auster [et al.]: i. m. 15. és 66–81. o.

<sup>47</sup> Az érkezés.

<sup>48</sup> Tan, Shaun: *The Arrival*. New York, 2006, Arthur A. Levine Books.

<sup>49</sup> A Pokémon a japán Nintendo cég médiaterméke, amelyet 1996-ban Satoshi Tajiri ötlete alapján készítettek.

és alatt egy államapparátus kartertőkozott személyi adatrendszerének illúzióját keltve [19. kép]. A portrék szerepeltetésével Shaun Tan a minden kivándorló és emigráns lehetséges történetévé emeli át művének narrációját. A mű vizuális stílusában is eltér a képregényekre általában jellemző vonalakkal, foltokkal megjelenített redukált grafikai világtól. A *The Arrival* képkockáinak szépia árnyalatú, grafitceruzával készített realiztikus világa – a graphic novel emigrációs témájából adekvátan következően – régi, XX. század eleji, megsárgult fényképeket idéz. Jelen esetben a szóbuborék használata, mivel megtörné a fotórealizmus dramaturgiai szereppel is funkcionáló illúzióját, összeegyeztethetetlenül irreleváns a Shaun Tan által kitalált pszeudo-dokumentatív vizuális reprezentáció koncepciójával.

### A képregénykarakterek

A képregényoldalakon megjelenített, egy bizonyos alkotói koncepció alapján egymás mellé sorolt képek és az őket elválasztó szünet-csatornák együttes viszonya által létrejött szekvenciák hozzák létre az olvasói tudatban megjelenő folyamatosság érzését, élményét. „*A képsoroknak erőteljes narrativitásuk van, mivel a néző eleve hajlamos arra, hogy egymást követő képek között narratív típusú összefüggést tételezzen fel. Pszichológiai kísérletek mutatják, hogy képek felsorakoztatásának hatására a befogadó fejében történetek születhetnek, amelyek korábban nem léteztek.*”<sup>50</sup> A film látványától eltérően, ahol az egymásra vetített ugyanolyan formájú képkockák teremtik meg a mozgás illúzióját, itt az alkotónak a legmegfelelőbb pillanatot kell a képpanelekben ábrázolni. Mivel az oldalakon az egymás mellé sorolt képkockák együttes látványa képezi, teremti meg a virtuális mozgás illúzióját, érzetét, ilyen módon az illusztrátornak mindenképpen – a valóságtól bizonyos szinten eltérő – redukált látványban kell fogalmaznia.

Minden valamilyen történetet elbeszélő műfajban, legyen az regény, novella, színház, film, animációs film, képregény stb., a tartalmi mondanivalót, a narrációban, történetben szereplő hősök, karakterek képesek a leghatékonyabban és a legösszetettebb módon interpretálni. Ezek a karakterek lehetnek emberek vagy antropomorf jegyeket hordozó lények, állatok, esetleg tárgyak. A műfaj történelmében

---

<sup>50</sup> Kibédi Varga Áron: Vizuális argumentáció és vizuális narrativitás. In *Athenaeum* 1993. I. kötet 4. Füzet. Kép – Képiség. Budapest, 1993, T-Twins Kiadói és Tipográfiai Kft., 171. o.

és stiláris evolúciójában megszámlálhatatlan számú és típusú szereplőt, karaktert ábrázoltak már. Ezeknek a végleges formáját meghatározó különböző, például műfaji zsánerral, stílussal, az olvasóközönség típusával, életkorával, orientációjával, szerkesztői, kiadói, üzleti szempontokkal, a rajzoló manuális képességével stb. releváns alkotói aspektusok mindegyike a valóság realizmusától elemelődve a redukált ikonszerűség ábrázolási tartományának irányába mutat.

### **A képregényfigura mint ikon**

Raymond Firth antropológus a jel általános fogalmán belüli megkülönböztető kategóriák (index, szignál, ikon, szimbólum) egyikeként határozza meg az ikon fogalmát. *„Ikon – ahol érzékelhetően a hasonlósági kapcsolat kifejezése és interpretálása a szándék. Magában foglalhatja a mérték, mozgás vagy dimenzió változását, mivel egy ikon úgy áll össze, mint egy fizikai vagy elképzelő megjelenítése annak, amire vonatkozik, mégpedig az elemek összesített kombinációja által.”*<sup>51</sup>

Scott McCloud a képszerű ikonok tartományába helyezi a képregények stilizált arc- és figuraábrázolását. *„Az absztrakt rajzfigurák készítése közben egyes részletek kihagyása mellett bizonyos részletek kiemelése történik. Egy puszta „jelentéssé” csupaszított képpel a művész olyasféle többletet adhat, amelyre a valóságábrázoló művészet nem képes.”*<sup>52</sup>

A képregények a primér szórakoztatás funkciója mellett sokszor olyan narratívákat is közvetítenek, amelyekben egy ország, egy kultúra, egy közösség történelme, múltja, mítosza fogalmazódik újra. A figura- és arcstilizációs szintek fokozásával; mivel az egyéni karakterjegyek meghatározó szerepe csökken, egyre több mindenkire illik a karakter megjelenítése; ezáltal a vele való azonosulás meg is könnyíti az olvasó számára a történet átélését. A képregénykaraktereknek szinte a végtelen fogalmával ekvivalens variabilitása miatt, egy bizonyos szereplő bemutatása, kiemelése helyett a

---

<sup>51</sup> Firth, Raymond: A „szimbólum” jelentése. In Hoppál M. – Niedermüller P. (szerk.): *Jelképek – Kommunikáció – Társadalmi gyakorlat. Válogatott tanulmányok a szimbolikus antropológia köréből.* Budapest, 1983, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 187. o.

<sup>52</sup> McCloud: i. m. 36. o.

nyugati és a keleti képregénykultúrák eltérő figuraábrázolási kánonjait elemzem két rajzoló kézikönyv segítségével.<sup>53</sup>

Mit remélhet egy, a képregényfigurák ábrázolási kánonjának elsajátítási titkát megismerő rajzoló-vásárló attól a könyvtől, amiben számára csak a figura- és karakterábrázolás mechanikus imitálása jelenik meg, mint reprodukciós minta? Természetesen egy tanulási folyamatot valahol el kell kezdeni, de a formák, arányok mimézisére épülő mechanikus módszer követése által, éppen az egyéni formaképzés, kísérletezés, a más megoldások kutatásának lehetősége marad láthatatlan. Ugyanakkor ezek a könyvek nem is ígérnek többet, mint ami már a címükben is olvasható. Egy, a rajongók által felismerhető és imitálni vágyott reprezentációs rendszer részelemeinek manuális elsajátítását. A doktori értekezésem aspektusából vizsgálva ez a két könyv, amelyekhez hasonló oktató(jellegű) kiadvány nagy számban létezik még a könyvpiacra, jól illusztrálhatja az ábrázolt művészi jel és az olvasói felismerés és kategorizálás aktusainak összetett viszonyát.

A kiadó már a könyv címében is egy képregénykiadó nevével (Marvel) fémjelezve kategorizálja a műfajra jellemző figurativitást. Ezzel egy kiadó territóriumába zárja és határolja be a műfaj amerikai aranykorára jellemző és annak kezdetétől datálható figura- és arcábrázolás artikulációt. Az ilyen jellegű könyvek – már egy bizonyos szinten elsajátított tér- és anatómiaábrázolás ismeretére és képességére alapozva – a tipizálás rendszerének segítségével vezetik a rajzolni kívánó olvasót a mintakövetés útján. Ez a tipizálási metódus az ismertető jelek meghatározását és az inszignifikáns motívumok negligálását jelenti. Az amerikai képregényhős vizuális ikonizációjának egyik irányadó – a doktori értekezés harmadik részében részletesebben tárgyalt Milton Caniff amerikai rajzoló által megteremtett – arctípus jelenik meg mintaként ebben a könyvben is. A Caniff-i női- és férfikarakterekre egyaránt jellemző rövid, egyenes orr, és karakteres formájú állábrázolással elsősorban az amerikai hősök bátor, nyílt és makulátlan jellemét reprezentálták. A profil nézőpontból ábrázolt női- és férfiarcoknál a homlok és az áll legkiemelkedőbb pontját vertikális irányban összekötő képzeletbeli vonal alig metszi az arc síkjából kismértékben kiálló rövid

---

<sup>53</sup> Lee, Stan – Buscema, John: *How to Draw Comics the Marvel Way*. London, 1978, Titan Books.  
Sparrow, Keith: *Mega manga, a mangarajzolás kézikönyve*, Budapest, 2008, Ventus Libro Kiadó.

orrot.<sup>54</sup> A John Buscema képregényrajzoló által mintaként citált arc- és testarányok, egyrészt a műfaj aranykorának számító korszak szépségideálját követik, és egyúttal repetitív formában állandósítják is azt, másrészt pedig a figurák jellemével identifikálható vizuális karakterjegyekként is kodifikálódnak az olvasói tudatban. A karakterek ábrázolásában megjelenő egalizáló sematizmus elősegítheti a nézői és a képregényhősi pozíciók egymás felé történő közeledését; a képi redukció által az olvasó hatékonyabban képes a hős figurájával azonosulni.

Ez a fajta karakterképzés csak az egyik reprezentációs kánonja a nyugati képregényekben megjelenített arc- és figuraábrázolásoknak. Sok minden más tényező is alakíthatja a szereplők megjelenítésének retorikai metódusait. A komolyabb történetet megjelenítő graphic novelekben már a hétköznapi emberekhez jobban hasonlító karakterek is lehetnek hőstípusok. A képregényt megjelenítő ország földrajzi pozíciójának aspektusából nézve az ábrázolási tradíciók formaképző hatása, szerepe is morfológiai hangsúllyal bír. A frankofón nyelvterületeken megjelenő képregények például az amerikai mainstream vagy underground képregényektől teljesen eltérő figurákkal mesélnek el történeteket. Ugyanakkor a keleti képregények (a manga, manhwa, manhwa)<sup>55</sup> arc- és figurareprezentációjában már nem érzékelhető a nyugati képregényekre jellemző magas szintű diverzitás.

A manga elnevezést eredetileg Katsushika Hokusai találta ki, amikor 1814-ben a könyvei számára alkotott egy új szót; „*fura, szeszélyes vázlatokként*” határozta meg a szó jelentését.<sup>56</sup> A kortárs japán mangákban megjelenített gótikus, vékony alakok, és a nagyszemű, kis hegyes orral megrajzolt fiú- és lányarcok reprezentációjában nehezen fedezhető fel az ázsiai emberekre jellemző antropológiai jelleg.

A stilizált nagy szemeket a manga ábrázolási kánonjába a hazájában csak a *Manga Isteneként* tisztelt Osamu Tezuka<sup>57</sup> vezette be az amerikai, tehát nyugati Walt Disney és Max Fleischer<sup>58</sup> rajzfilmek hatására.<sup>59</sup> Ugyanez a manga által bevezetett karakterpattern variálódik több-kevesebb módosítással a kínai manhwa és a dél-koreai

---

<sup>54</sup> Lee–Buscema: i. m. 44–45. o.

<sup>55</sup> A japán, a kínai és a koreai képregények elnevezései.

<sup>56</sup> Koyama-Richard, Brigitte: *One Thousand Years of Manga*. Paris, 2007, Flammarion, 83. o.

<sup>57</sup> Japán képregény- és animeíró/rajzoló (1928–1989).

<sup>58</sup> Betty Boop.

<sup>59</sup> Pilcher, Tim – Brooks, Brad: *The Essential Guide to World Comics*. London, 2005, Collins & Brown, 118. o.

manhwa narrációkban. A Keith Sparrow angol illusztrátor *Mega manga* című mangarajzolást oktató kézikönyvében az egész világon térhódító, és a nyugati képregényrajzolókra is hatással bíró<sup>60</sup> figuraábrázolás vizuális protokollját mutatja be imitálendő mintaként. Természetesen a Tezuka által megteremtett figura és karakter virtuális-öntőforma apró eltérésekkel morfolódott mutációi jelennek meg követendő példaként ezeken az oldalakon is. Érdekes ellentmondás érzékelhető egy olyan kontextusban, amikor a keleti képregénykultúrában – igaz nyugati hatásra – kialakult karakterábrázolási kánont egy angol illusztrátor „tanítja” a nyugati fiatalok számára (is). Mi lehet a magyarázata annak, hogy a nyugati fiatalok sokasága rajong a saját képregénykultúrájuktól eltérő mangafigurákért? A tanítás során nagyszámú, alig huszonéves korú hallgató (eufemisztikusan fogalmazva is) erőteljes manga-hatást mutató rajzával találkoztam. Amelyeknél csak az volt számomra egyértelműen dekódolható, hogy ők, mint valamiféle másoló hadsereg arctalan, saját karakter nélküli, egyenruhás katonáiként, az imitálás aktusával hozták létre – természetesen az eredetiség alkotó érzésével átítatódott tudattal és hittel – a teljesen jellegtelen mangafiguráikat. A miértet firtató kérdésemre mindig ugyanazt a választ kaptam: gyerekkorukban kezdtek el a mangakarakterekhez hasonló szereplőkkel japán anime filmeket vetíteni a magyar televízióban, és ez volt az a tény, ami determináló erővel és befolyással végérvényesen meghatározta a vizuális orientációjukat. Talán profánnak is tűnhet a Konrad Lorenz osztrák ornitológus által írt, a *Salamon király gyűrűje* című könyvéből idézett példa, amit ezzel a jelenséggel szeretnék párhuzamba állítani. Lorenz egy elárvult kislúd születését megfigyelve hanggal reagált, válaszolt a tojásból kikelt fióka hápogására, aki – mivel Lorenz láta meg elsőként a világon – természetesen az anya képével, személyével identifikálta az ornitológus tudóst, akit az ösztönös félelme vezetett önzés okán napokig nem is engedett távol magától.<sup>61</sup> Metaforikusan fogalmazva: a mangafigurákat saját szuverén alkotásuként érző fiatal „kislúd” hallgatók tudatába, vizuális szocializációjuk egyik alaprétégében örökre beleégett a (mama szerepében) életük első anime rajzfilmje, amely azóta is ösztönösen fogva tartja a vizuális orientációjukat. Az anime filmek első élménye ezeknél a fiataloknál átvezetett a manga történetek olvasásába és szeretetébe. Az

---

<sup>60</sup> Például a francia alkotó, Baru *L' autorout du soleil* c. munkája.

<sup>61</sup> Lorenz, Konrad: *Salamon király gyűrűje*. <http://biokemia.hmg.hu/letoltesek/konrad-lorenz-salamon-kiraly-gyuruje-e7a63.pdf> Libalányom – Martina fejezet, 37. o. (2015. 11. 29.)

interszubjektivitás értelmezési bónuszaiként a mangákban ábrázolt figurareprezentációval együtt a nyugati kultúrákban szokásos, balról jobbra haladó olvasási iránnyal ellentétes keleti – ebben az esetben japán – értelmezési orientációt imitáló magyar vagy angol fordítás irányát is adekvát módon, önmaguk számára magától értetődőként adaptálták. Ehhez harmadikként hozzájárul még az oldalak megfordított, a nyugati ember számára a könyv végétől induló sorrendje, amiken a visszafelé történő lapozási és olvasási renddel azonos történetfolyam-irány is természetes automatizmussal értelmeződik számukra.

Ez a nyugati ember által megélt olvasási és értelmezési akklimatizációs aktus jól reprezentálja a korábban már említett Thomas Wolf által meghatározott (a Harward Educational Review 1977. augusztus 17-i számában közölt) olvasásértelmezések változó és szélesedő repertoárját.



## MÁSODIK FEJEZET

### **Tintin figurája és reinkarnációi**

A képregény történelmében a koronként és alkotói stílusokként eltérő, több vagy kevesebb alkotói invencióval megáldott rajzolóknak számtalan történetet jelenítettek meg az idők során. Ezek a narratívák – eltérő alkotói, szerkesztői okok, szempontok olykor szerencsésebb vagy kedvezőtlenebb konstellációi révén – meghatározhatatlan számú és típusú hőst és főhőst teremtettek, akik vagy csak egy egyfüzetes sikert elértek, hamar feledésbe merülő karakterré, vagy akár évtizedeken keresztül töretlen népszerűséggel bírva, újabb és újabb olvasógenerációk rajongását kivívva, a közönség szeretete mellett a szakma által is meghatározó, emblematikus jelentőségű képregényhősökké válhattak.

A képregény univerzumában és történetében talán az egyik legkönnyebben dekódolható ikon, a Petit Vingtieme újság nyughatatlanul kalandkereső és világgjáró riportere, Tintin, akit a belga Georges Prosper Rémi, ismertebb művésznevén Hergé teremtett meg 1929-ben. A figura reputációját jól illusztrálja az egykori francia köztársasági elnök, Charles De Gaulle ismert mondása, miszerint nemzetközi viszonylatban, népszerűségben egyedül Tintint tartotta riválisának.<sup>62</sup> A képregény-ikon entitást egyrészt az Hergé által megrajzolt huszonnégy képregényalbumból álló Tintin kalandokat bemutató sorozat, másrészt az Hergé halála után a világ különböző helyein és kultúráiban dolgozó képregényalkotók által megrajzolt Tintin parafrázisok teremtették és teremtik meg folyamatosan.

A belső karakter és a külső vizuális hasonlóság aspektusában egy dán tizenéves kisfiú személye és kalandjai inspirálták Hergé-t Tintin megformálásában. 1928-ban, Jules Verne születésének a centenáriuma, a dán Politiken újság kizárólag tinédzser fiúk számára kiírt egy olyan világgörülű utazásra felhívó versenyt, amit Verne „*Utazás 80*

---

<sup>62</sup> Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London, 1996, Phaidon Press Limited, 218. o.

*nap alatt a világ körül*” című regénye inspirált. Ezt egy 15 éves dán cserkészfiú, Palle Huld nyerte meg, aki 1928. március elsején indult el Dániából, majd vonaton és gőzhajón utazva Anglián, Skócián, Kanadán, Japánon, a Szovjetunión, Lengyelországon és Németországon keresztül 44 nap múlva érkezett meg Koppenhágába, ahol a pályaudvaron egy húszezres létszámú üdvözlő tömeg várta a fiatal hőst. Palle Huld világgörülű utazását a „44 nap alatt a világ körül” című saját könyvében dokumentálta, majd publikálta, és ez inspirálta a fiatal Hergé-t Tintin karakterének a megalkotásánál. Szeplős, pirosposzsgás arcával, kócos vörös hajával Huld külsőre is hasonlított képregény-inkarnációjára.<sup>63</sup>

A dán Palle Huldhoz hasonlóan a fiatal Georges Prosper Rémi is cserkész volt. A Saint-Boniface Scouts cserkészcsapat tagjaként megélt olyan kalandokat, eseményeket, amelyek később megjelentek a Tintin-történetekben. Hergé – akkor természetesen még mint Rémi – a mindig nála lévő vázlatfüzetében megörökítette többek között azt is, amint csapattársai egy hegyi expedícióban kötéllel egymáshoz erősítve a Pireneusok hegyoldalain kapaszkodnak fel; később ez megjelenik az 1959-es *Tintin Tibetben* című albumban.

Egy másik cserkészexpedíció során a fiatal Georges Rémi cserkész társaival Mussolini feketeingesével találkozott; ez a találkozás inspirálta az 1938–1939-ben írt, az *Ottokár jogara* című album történetét.<sup>64</sup> A történetben Müsstler, a Vaszgárda nevezetű szervezet vezetőjeként – Hergé a Mussolini és a Hitler nevek összevonásából kreálta ezt a fantázianevet –, egy összeesküvés élén egyesíteni akarja Syldavia királyságát annak régi ellenségével, Borduriával. A történetben felismerhető az 1938-as Anschluss hatása, amelyben Németország annektálta Ausztriát.<sup>65</sup>

Nem egyedi eset a képregények vagy a rajzfilmek világában, hogy a karakterek megjelenítése a sorozatok folyamatában módosul, és csak egy bizonyos idő után nyerik el a figurák a végső reprezentációs formájukat. Ha példaként megnézzük a Matt Groening által tervezett *Simpson család* amerikai televíziós rajzfilmsorozat nyitószekvenciáit, azokban még egy teljesen más karakter-vizualitás jelenik meg, mivel a nyitó inzerterekben az alkotók és a producerek meghagyták a karakterek legelső

---

<sup>63</sup> [http://www.nytimes.com/2010/12/06/books/06huld.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2010/12/06/books/06huld.html?_r=0) (2015. 04. 19.)

<sup>64</sup> <http://thescoutingpages.org.uk/tintin.html> (2015. 05. 01.)

<sup>65</sup> [http://tintin.wikia.com/wiki/Ideology\\_of\\_Tintin](http://tintin.wikia.com/wiki/Ideology_of_Tintin) (2015. 05. 01.)

verzióját. Pár perccel később az aktuális részben ugyanazokat a karaktereket már a lekerekítettebb, végső formájukban láthatjuk. Ugyanez a morfológiai fejlődés jellemző Tintin figurájára is. Hergé az első két történetben (a huszonévesek elfogadható rutintalanságából adódóan) még nem találta meg a később emblematikussá vált karakterábrázolást [20. kép]. A harmadik, *Tintin Amerikában* történettől kezdve jelenik meg a figura végső formája. Egy másik lényeges szempont Tintin karakterének meghatározásában a kalandok albumsorozat formájából következik. A televíziós műfaj elméleti kategóriáit alapul véve – szintén a *Simpson család* című rajzfilmsorozatot lehet példaként citálni –, a huszonnégy Tintin kalandsorozatot bemutató album inkább a series típusú fikciók sorozataként és nem mint serial folytatásokként határozható meg. Az ilyen jellegű fikciós sorozatok egyik lényeges jellemzője, hogy szereplőik minden részben azonos korúak, nem öregednek. Ugyanez érvényes az Hergé-történetekre is, ahol a diegétikus<sup>66</sup> retorikai logika szerint nem szembesül az olvasó olyan módon az idő múlásával, ahogy az autobiografikus alkotásokban használatos.<sup>67</sup>

Tintinnek megadatott az a ritka lehetőség, hogy karakterének létrejöttét egy új, a képregény történetében addig nem ismert stiláris elbeszélőmód is segítette. Egyszerre ismerte meg a világ őt, valamint egy olyan reprezentációs stílust, amit megszületése óta leginkább ezzel a fiatal riporterfigurával azonosítanak a képregényteoretikusok és a rajongók egyaránt.

Hergé a saját maga által létrehozott és kifejlesztett „*La Ligne Clair*”, azaz a „*tiszta vonal*” vizuális elbeszélő stílusban alkotott, amely az idők folyamán az európai képregények ábrázolási kánonjának egyik fő erőssége és jellemzője lett, és – leginkább a frankofón területeken – sok követőre talált. A „*La Ligne Clair*” egy olyan megtévesztően egyszerű stílus, amiben egy komplex realitás fogalmazódik meg. Ha a képregény rajzolásának művészete a redukált képeknek egy olyan ábrázolási formája, ahol a létező legkevesebb vonallal érnek el minél nagyobb hatást, akkor a „*tiszta vonal*” az egyik legrelevánsabb műfaji reprezentációs mód. Az ebben a stílusban dolgozó művész mindig a legmegfelelőbb vonalak használatának szándékával

---

<sup>66</sup> Diegézis: (gör.) a retorikában egy dolognak tökéletes elbeszélése elejétől végéig; diégétikus: elbeszélő.

<sup>67</sup> Maksa Gyula: *Mediativitás, médiumidentitás, „képregény”*. Debrecen, 2007, Debreceni Egyetem, BTK, 41. o.

dolgozik, ami nagyszámú előkészítő rajzot igényel. Ironikus és ellentmondásos, hogy ez az intenzív munka a végső, letisztult látvány alapján nem érzékelhető.<sup>68</sup> Hergé két egymástól jól megkülönböztethető, a hátterek vizuális megjelenítésénél egy realisztikus, míg a figurák reprezentációjában egy ikonikus redukciót, grafikai leképezési módot használ a *La Ligne Clair* stílusában. Ez az ábrázolási kettősség megadja az olvasó számára annak lehetőségét, hogy képletesen valamelyik szereplő maszkja mögé bújva, egy vizuálisan ingergazdag világba léphessen.<sup>69</sup> A Tintin képregények rajzolása előtt Rémi mint graphic designer és illusztrátor is dolgozott. Rajzainak tisztaságában jól érzékelhető az art deco hűvös geometriája, ami érzékenyen párosul azzal a fiús attitűddel, ami az autók, vonatok, hajók, repülőgépek és űrhajók szerepeltetése és leképezése által jelenítődik meg a történetekben.<sup>70</sup>

### **Tintin első megjelenési platformja**

A Tintin kalandokat ma már a világ minden részében a francia és a belga képregényeknek az 1950-es években bevezetett megjelenési formája, a 40 vagy 64 oldalas színes, keményfedeles képregényalbumok által ismerik.<sup>71</sup> De Tintin kalandjai egy másik platformon már évtizedekkel korábban elkezdődtek. 1929-ben a *Le XXe Siècle* nevű belga katolikus újság létrehozta a gyermekeknek szóló képregény-mellékletét a *Le Petit Vingtième*-t. A *Le XXe Siècle* a *XX. Század*, és a *Le Petit Vingtième* mellékletnek pedig a *Kis Huszadik* a jelentése. A *Huszadik Század* a felnövekvő belga gyermekek számára politikai és társadalmi útmutatóként funkcionált a század elején, a *Kis Huszadik* pedig a kisebbeket célozta meg, amit Norbert Wallez, egy jobboldali katolikus mozgalom támogatója (és irodája falán Mussolini képet tartó) abbé vezetett, aki Hergé mentoraként arra bátorította a fiatal rajzoló, hogy Tintin figurája a katolikus propaganda egyik befolyásoló eszközeként hasson a belga gyerekek gondolkodására.<sup>72</sup> Karrierje elején Hergé-t a mulatságosabb, kalandos

---

<sup>68</sup> Pilcher, Tim – Brooks, Brad: *The Essential Guide to World Comics*. London, 2005, Collins & Brown, 150. o.

<sup>69</sup> McCloud, Scott: *A képregény felfedezése*. Budapest, 2007, Nyitott Könyvműhely, 50–51. o.

<sup>70</sup> Petersen, Robert S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, 2011, Praeger, 215. o.

<sup>71</sup> Pilcher–Brooks: i. m. 151. o.

<sup>72</sup> Uo. 174. o.

történetvezetés érdekelte leginkább, a háttér-kutatómunkát akkor még nem tartotta fontosnak. Ez is lehetett az oka annak, hogy az első négy Tintin-történet, amelyekben a fiatal riporter a Szovjetunióba, Kongóba, Amerikába és Egyiptomba utazik, tele van az abban a korban létező, kollektíven elfogadott, populáris negatív előítéletekkel és rasszista sztereotip vizualitással.<sup>73</sup>

Tintin figurája – aki sohasem tudósított egyetlen kalandjáról és riporterként nem írt le egy sort sem – először 1929. január 10-én jelent meg a *Tintin kalandjai, a Petit Vingtième riportere, a szovjetek földjén* címmel, amit heti bontásban, meglehetősen egyszerű módon, fekete-fehérben, sorozatként közöltek. A fiatal Hergé ekkor még a rajzolás közben találta ki a következő rész narrációját. Az első Tintin kaland formájában és történetvezetésében is jóval egyszerűbb, mint a későbbi történetek. Az oldalak általában egy kezdő, egy nevetést kiváltó és végül egy cliffhanger befejezést tartalmazó dramaturgiát követve, formailag egyszerű, általában háromszor két paneles felosztásúak. Tintin figurája – a korábban már említett ok miatt – még meglehetősen kövérkés, elnagyolt, nem olyan pontosan körülírt, mint a későbbiekben.

Hergé rajongott Amerikáért, ezért azt szerette volna, ha a második Tintin kaland Amerikában játszódik, de mentora, Wallez abbé számára az Amerikai Egyesült Államok, az ő értelmezésében többféle bűn, a protestantizmus, a liberalizmus, a könnyű pénzszerzés és a gengszterek országát jelentette; ezért arra kérte a fiatal rajzolót, hogy helyezze a következő történet helyszínét Belga-Kongóba. A *Tintin Kongóban* című műben a kor negatív kulturális sztereotípiái jelennek meg nagyon plasztikusan. Évekkel később Hergé egy interjúban beszélt arról, hogy ebben a képregényében azt a közkeletű – és a korra jellemző – belga gyarmatosítói gondolkodásmódot interpretálta, miszerint „*A négernek nagy gyerekek, és nagy szerencse számukra, hogy mi ott vagyunk.*”<sup>74</sup> Valóban, a *Le Vingtième Siècle* oldalain az 1930 júniusától megjelenő második Tintin-történet csak kevéssel tért el attól a misszionárius propagandakönyv formulától, ahol a fekete-afrikaiakat olyan gyerekeként ábrázolták, akik számára a fehér ember irányítása volt a legfontosabb. Hergé ugyanazt a reprezentációs kánont használta a kongói bennszülöttek

---

<sup>73</sup> Strömberg, Fredrik: *Comic Art Propaganda. A Graphic History*. New York, 2010, St. Martin's Griffin, 8. o.

<sup>74</sup> Strömberg: i. m. 20. o.

megjelenítésében, mint amit akkoriban a Mickey Mouse képregény-sztripektől kezdve a mozifilmekig általánosan alkalmaztak. A kongóiakat nyers dialektusban beszélő, együgyű emberekként ábrázolta, akiket ruházatuk alapján az olvasó a XX. századi afrikaiak helyett inkább az előző század afro-amerikai rabszolgáinak gondolná. A gyarmatosító gondolkodásmód bemutatásának egyik legkarakteresebb példája az a jelenet, amikor a keresztény misszionárius megkéri Tintint, hogy tartson a bennszülött gyerekek számára egy földrajzórát, ahol Tintin kiáll az osztály elé és kijelenti: *"Kedves barátaim, ma a szülőhazátról, Belgiumról fogok beszélni!"*<sup>75</sup> Az 1946-os albumformában kiadott színes verzióban Hergé, már felnőtt fejjel nem csak kiszínezte az eredeti fekete-fehér verziót, hanem újra is rajzolt bizonyos részeket, átértékelve ezáltal a korábbi változat rasszista attitűdjét, ugyanakkor munkája még így is meglehetősen ellentmondásos maradt. Saját öncenzúrájában számos kulturális sztereotípiát letompított – a kongóiak ekkor már egy árnyaltabb francia nyelven beszéltek és finomított korábbi ábrázolásuk eltúlzott gesztusain is. Ekkor Tintin a bennszülött tanulók számára már nem földrajz-, hanem matematikaórát tartott, eltüntetve ezzel az eredeti verzióban szereplő paternalista jellegű földrajzi meghatározást. Az állatvédők tetszését biztosan nem nyeri el az az első fekete-fehér kiadásban még meglévő abszurd jelenet, amelyben Tintin – mivel azt hiszi, hogy egy elpusztíthatatlan antilopot lő le újra és újra – tévedésből tizenöt antilopot mészárol le, majd jó vadászszokás szerint az egyiket haza is viszi vacsorára. Az olvasónak sokszor olyan érzése lehet, hogy Hergé leginkább a korra jellemző némafilmes helyzetkomikum retorikára építve, egy jó geg megteremtésének a jelképes oltárán sorozatosan feláldozza azt a magasabb rendű morális szempontot, hogy mindezek a gepsorozatok nem csak nevetést, de viszolygást, félelemérzetet is kiválthatnak az újság fiatalos olvasóiban. A gyermekeknek szánt képregények narratíváira nem jellemző és (brutálisként is értelmezhető) bizarr jelenetek sora követi egymást az oldalakon. Csak pár kockával a lelőtt antilopok jelenete után, Tintin a kutyáját elrabló majmot olyan módon téveszti meg, hogy egy másik, általa lelőtt és megnyúzott majom bőrbe bújva szerzi vissza – a jelenetekből az olvasókkal plusz információkat megosztva kibeszélő – hű társát, Snowy-t.

---

<sup>75</sup><https://notendur.hi.is/~sok1/02%20The%20Adventures%20of%20Tintin%20In%20The%20Congo.pdf> 67. o. (2015. 11. 29.)

A dél-afrikai kortárs, fehér képzőművész, Anton Kannemeyer 2009-ben készített *Pappa & The Black Hands* képregényében újraértelmezte Hergé antilopos vadászjelenetét. Kannemeyer továbbmegy a rasszista gyarmatosító attitűd felerősítésében azzal, hogy nála Tintin már nem antilopokat, hanem fekete afrikaiakat pusztít el lőfegyverével [21. kép]. Majd az eredeti történetpatternt hűen követve, az egyik lelőtt bennszülöttet feldarabolva, zsákba betéve viszi haza, felvetvén ezzel az egyik legsúlyosabb emberi bűn, a kannibalizmus esetét is. Itt Tintin már egy idősebb, kopaszodó, fekete hajú apafigura; Kannemeyer a fehér gyarmatosító alteregójaként más munkáiban is használja ezt a Tintin figuraparafrázist. A karakterek vizuális reprezentációjában stilárisan két jól elkülöníthető ábrázolást vegyít ezeken a képein. Egy enyhén átírt naturalizmussal jeleníti meg a kontextusteremtő environment részleteket, valamint az azokban szereplő női és férfikaraktereket, és ezeket ütközteti az Hergé által kialakított – függőleges irányban enyhén nyújtott gombszemek, előreálló fitos orr és csak vonalkontúrral megjelenített száj – Tintin arcábrázolási kánonnal. Ugyanakkor a dél-afrikai kortárs művész által beemelt kopaszság motívummal már egy idősebb Tintint láthatunk, eltérve ezzel a Tintin-történetekre jellemző, Hergé által minden történetben azonosan fiatal életkorúnak ábrázolt series típusú retorikai formától. A *Pappa & The Black Hands* képregényben nem csak Tintin, de Snowy, azaz Hógolyó nevű kiskutyája is átalakult; azonosult a bennszülöttek színével: fehérből fekete lett. Tintin karakterének ebben a szatirikus módon átírt alakjában Kannemeyer (ambivalens módon) egyrészt a saját képregényrajzoló idolja, Hergé iránti hódolatát önti formába, másrészt egy meglehetősen tiszteletlen hommage ahhoz a Tintin figurához, aki a saját privilegizált gyerekkorának hőse volt. Kannemeyernél Tintin a saját, inkriminált fehér fajtájának a csapdájába bezáródott felnőtt afrikai, aki vagy a saját kolonialista múltjától menekülni képtelen liberálisként, vagy a szafarikon értelmetlenül lövöldöző pszichopata rasszista, imperialista típusaként jelenítődik meg. Kannemeyer az eredeti Hergé műben is létező kolonialista sztereotípiákat tette folytatólagossá – és még ma is létezővé – azáltal, hogy a felnőtt Tintint is ugyanabban a paternalista, gyarmatosító szerepben ábrázolja.

Az interneten – szerzőjének teljes inkognitójával – a 2000-es évek elején jelent meg a *Tintin Kongóban* parafrázisaként a „*Tintin Au Congo Á Poil*” című alkotás, ahol kockáról-kockára megrajzolták egy apró, de lényeges különbséget beiktatva Hergé

1946-os újrarájzolt változatát.<sup>76</sup> Miben különbözött ez az új változat az eredetitől? Annyiban, hogy a riporterfiú a történet folyamán végig teljesen anyaszült meztelenül szerepel [22. kép]. Ezzel a dramaturgiai elemmel a szerző, egyrészt negligálta a figura gyarmatosító felsőbbrendűségét a bennszülöttekkel szemben, másrészt a ruhátlan Tintint az amúgy sem érett koránál is még fiatalabbnak, éretlenebbnek, sebezhetőbbnek ábrázolta. A szerző a meztelenséggel mint az irónia eszközével nem csak negatív attitűdöt fogalmaz meg, de főhőse életkorának szimbolikus csökkentésével, beemelve ezzel egy pozitív értelmezési szempontot, fel is menti Tintint az általa elkövetett tettek felelőssége alól. Megmosolyognivaló egy olyan fehér vadász, aki meztelenül lövöldöz antilopokra. Annak a jelenetnek az ábrázolásában, ahol Tintin az álcázás, a mimikri, a megtévesztés érdekében a bundájáért gyilkol le egy majmot, a szerző az egész műre végig jellemző azonos logikát követve írja át az eredeti változatot. Tintin felöltözése akár úgy is értelmezhető lehetne, mintha azáltal, hogy belebújik – ruhaként funkcionálón – egy majom bőrébe, akkor ezáltal megszünteti a fehér ember felsőbbrendűségét degradáló, és ugyanakkor egy kisebbségi viszonyt is megteremtő zavaró ruhátlanság kontextusát. Ennek az értelmezésnek a lehetőségét tudatosan megkerülve a szerző itt is meghagyja Tintin meztelenségét, aki így az általa lelőtt majomnak csak a levágott fejét álarcként felvéve követi a megtévesztendő áldozatát, aki teljesen megzavarodva csodálkozik a ruhátlan embertestű, fején egy szafarikalapot viselő majomfejű lény látványának abszurditásán. Így, ebben a jelenetben nem csak az irónia, de egy, leginkább a némafilmekben használatos geg is megjelenik, árnyalva így a mű értelmezését és élvezetét.

### **Tintin megtalálja morális karakterét**

Az 1934-ben megjelent ötödik Tintin album, *A kék Lótusz* története Kínában játszódik. A belgiumi Leuven Egyetemen tanuló kínai diákok lelkesze, Gosset atya tartott attól, hogy az első négy történetben előforduló negatív kulturális előítéletek Hergé tapasztalatlansága okán ebben a történetben is megismétlődhetnek. Ennek elkerülésére, még a képregény előkészületi fázisában összeismertette Hergét a

---

<sup>76</sup> <http://tintinaucongoapoil.tumblr.com/archive> (2015. 04. 24.)



Brussels Académie des Beaux-Arts művészeti főiskola Zhang Chongren/Chang Ch'ung-jen nevű kínai hallgatójával. A két fiatalember gyorsan barátságot kötött, majd Chang megismertette Hergét a kínai művészettel, kultúrával és társadalommal. Ennek a sokrétű ismeretanyagnak a segítségével Hergé *A kék Lótusz* című képregényében a kor egyik legkorrektebb európai szemléletében mesélt nem csak Kínáról, de az egész ázsiai térség összetett politikai helyzetéről egyaránt.<sup>77</sup> 1931-ben a Mukden vasúti incidens ürügyén Japán megtámadta és elfoglalta a Kína északkeleti részén található Mandzsúriát. Hergé az ötödik Tintin kalandban a valóságnak megfelelően mutatta be az egész mandzsúriai okkupációt kiváltó eseményt, amelyben a japánok, a saját kémeik robbantásos (valójában csak pár perc forgalomkiesést okozó) vasúti sínrongálását kínai disszidensek provokációjaként állították be. Természetesen a történetben Tintin maga is ott van az incidens helyszínétől nem messze és szemtanúként tapasztalja meg a valóságnak a politikai manipuláció által eltorzított átírását.<sup>78</sup> Hergé nagy energiát fordított arra, hogy a mandzsúriai kínai lakosság vizuális reprezentációjában kerülje a két korábbi (a szovjet és az amerikai) történetekben szereplő kínai szereplők ábrázolásában még felfedezhető – a kor gyarmatosító Belgiumában akkor népszerű – rasszista ábrázolási sztereotípiák megismétlését. A történet 43. oldalán Tintin egy veszélyes sodrású, megáradt folyóból kimentti (Hergé Chang Ch'ung-jen kínai barátjáról mintázott alteregóját) a Chang Chong-chen nevű fiút, aki ájulásából magához térve meglepődik azon, hogy egy fehér ember a megmentője, mivel neki azt tanították, hogy minden külföldi fehér ember gonosz, azokhoz hasonlóan, akik az 1900-ban történt kínai Boxer-lázadások<sup>79</sup> során az ő nagyszüleit is megölték. Hergé ezen az oldalon a két eltérő kultúrában meglévő kollektív rasszista indulatok példáit ütközteti egymással. Tintin kvázi sztoikus bölcsességgel sorolja fel az európaiak Chang Chong-chen számára humorosan abszurdnak tűnő hiedelmeit a kínaiakról. Hergé az egyik képkockában nagy, előreálló szemfogakkal, kecskeszakállal, haját lófarokban hordó, ravasz arcú, gonosz tekintetű figuraként vizualizálja az európaiak tudatában élő, számukra veszedelmesnek ítélt és hitt kínai ember sztereotípiáját. A figura mögött egy sárkány tekereg, amit az olvasó tartalmilag szintén Kínával tud a legkönnyebben összekapcsolni, identifikálni. Hergé

---

<sup>77</sup> Strömberg: i. m. 18. o.

<sup>78</sup> Hergé: *The Adventures of Tintin. The Blue Lotus*. 21. o.

<sup>79</sup> Az 1900 júniusában Pekingben lezajlott Boxer Rebellion, amikor egy bokszklub tagjai külföldieket és keresztényeket támadtak meg.

európai szerzőként itt ugyanazt az ábrázolási protokollt követi, amit az amerikai képregény- és ponyvairodalom is használ a saját főbiája, a Yellow Peril, azaz a Sárga Veszedelem által megteremtett vizuális retorikájában. A Sárga Veszedelemről szóló irodalom egyik vezérmotívuma az orientalizmus démonizációja volt, ami legkarakteresebben az amerikai Sax Rohmer által 1913–1959 között írt ponyvaregényekben szereplő Fu Manchu alakjában testesült meg. Rohmer a *The Mystery of Dr. Fu Manchu*<sup>80</sup> című könyvében Fu Manchut mint a Sátán földi megjelenítőjeként, egy magas, szikár, borotvált koponyájú, macskaszerű, magnetikus zöld szemekkel és hatalmas intellektussal rendelkező valakiként határozza meg.<sup>81</sup>

Az amerikai Alex Raymond az Hergé művével azonos évben elinduló *Flash Gordon* című science fiction képregény-sztrippjében követi a Fu Manchu ábrázolási tradíciót negatív hőse, a Ming, a Könyörtelen karakterének vizuális ikonográfiájában, és ezt idézi Hergé is a *Kék Lótusz*ban mechanikusan, minden változtatás nélkül [23. kép]. Hergé kezét szimbolikusan Gosset atya és Chang Ch'ung-jen irányította a politikai korrektség vizuális ábrázolási tartományában, ezáltal a történetben szereplő kínaiak hétköznapi karakterekként, mindenféle negatív ábrázolási konnotációk nélkül jelentek meg. A japán szereplők vizuális reprezentációjában – hűen követve a Yellow Peril főbia által kialakított kollektív vizuális artikulációs protokollt – Hergé már nem volt ennyire objektív, amiért japán diplomaták panaszt nyújtottak be a Belga Külügyminisztérium felé Brüsszelben. Ugyanakkor a másik oldal, azaz a kínaiak elégedettsége egy Kínába történő meghívásban reprezentálódott, amit maga a nagy kínai vezető, Chiang Kai-shek ajánlott Hergé számára.<sup>82</sup>

Figyelmesen elemezve a történetben megjelenő különböző kínai és japán karaktereket, könnyen észrevehető, hogy Hergé egy apró, szinte lényegtelennek tűnő attribútumot, a köralakú szemüveget használja mind a két ázsiai nép meghatározására. A történet során, önmagát kínai embernek álcázva, még Tintin is felveszi ezt a rajzolók és filmesek által karakterépítő és egyben degradáló, dramaturgiai funkcióként használt gyógyászati optikai segédeszközt. Milyen alacsony szintű moralitás indikálta még Hergé előtt jóval korábban a nyugati film-, karikatúra- és képregényalkotókat

---

<sup>80</sup> Dr. Fu Manchu rejtélye.

<sup>81</sup> Ma, Sheng-Mei: *The deathly embrace: orientalism and Asian American identity. Imagining the Orient in the Golden Age of Adventure Comics*. Minnesota, 2000, University of Minnesota Press, 6. o.

<sup>82</sup> Strömberg: i. m. 18. o.

abban, hogy egy testi fogyatékoság kollektív szintre emelésével stigmatizálják az ázsiai embereket? Míg a Tintin segítő kínai Wang Chen-yel nevű pozitív karakter a szemüvege mellé hosszú, sztoikus bölcsességet és nyugalmat árasztó ősz szakállat kapott Hergétől, addig a japán Mitsuhirato egy ugyanolyan szemüvegben két hosszú előreálló metszőfoggal párosulva már az ármánykodó, negatív szereplőt testesíti meg. Ez a köznyelv által csak kapafogként aposztrofált páros metszőfog mint az arcnak torz, maszkszerűséget kölcsönző stigmatizáló attributum, több évtizeden át a nyugati képregényrajzoló vizuális reprezentációs szótárának emblematikus és előszeretettel használt retorikai elemévé vált.

### **Tintin reinkarnálódásai**

Hergé Tintin karakterével a képregény műfajának egyik legkönnyebben azonosítható és imitálható figuráját teremtette meg. Végrendeleletében határozottan megtiltotta ikonikus karakterének bármilyen formában történő újrafelhasználását és újrarajzolását. Hergé halála óta, éppen az újságírófigura karakterábrázolásában rejlő könnyen imitálható emblematikus jellegéből következően, különböző alkotók a világ minden részéről, az örökösök figyelmét sorozatosan kijátszva, sokszor csupán rajongói szándékkal, titokban publikáltak különböző, újabb Tintin-történeteket.

### **Tintin anarchista szerepben**

1988 áprilisában az Attack International anarchista szervezet kiadásában, J. Daniels szerzői pseudonév alatt, *The Adventures of Tintin: Breaking Free* címmel megjelent az interneten egy propagandacélú graphic novel [24. kép]. A történetben Tintin – Hergé hőisével külső megjelenésében és nevében azonos fiatalember –, miután megütötte főnökét, kirúgják munkahelyéről és az eredeti Hergé-történetek Haddock kapitányára megtévesztésig hasonlító Kapitány nevű nagybácsija segítségével egy építkezésen helyezkedik el. Mind a ketten szemtanúi lesznek annak a munkahelyi balesetnek, amiben Joe Hill nevű munkatársuk (a hiányos munkahelyi biztonsági körülmények következtében) az állványzatról lezuhanva életét veszti. A Joe Hill névválasztással az ismeretlen szerző egy azonos nevű híres anarcho-szindikalista

szervezőre utal. A munkások válaszként a vállalati vezetés passzív reakciójára, munkabeszüntetéssel szeretnék jobb munkahelyi körülményeket elérni. A sztrájk több más munkáscsoport támogatásától kiteljesedve fokozatosan eléri azt a fokot, amikor már az egész nemzet forrong. A brit kormány a pánik hatására katonai intézkedésekkel próbálja elejét venni a felkelés exkalációjának. A graphic novel végén azt láthatjuk, amikor Tintin és a Kapitány egy többszázrezres nagyságú demonstráció élére állva már az egész ország elfoglalására agitálnak. A történet didaktikus szándékuktól sem mentes elbeszélésében egy népfelkelés és a kapitalizmus bukása jelenik meg egy megszépítő, romantikus vízió formájában. A mű 1988-as nagy-britanniai megjelenésekor több vezető újság kikelt az ellen, ahogy a szerzők Hergé ártatlan hőstét felhasználva közvetítették a saját anarchista és felforgató nézeteiket.<sup>83</sup> Valóban inkorrekt megoldásnak tűnik a szerző halála után Hergé ikonikus hőstét egy anarchista szerepkörben láttatni? – tehetjük fel a kérdést. A korrekt válaszadáshoz ugyanakkor az is hozzátartozik, hogy az első négy Tintin kalandban maga Hergé sem segítette még a korábban említett okok miatt megteremteni a későbbi folytatásokban már a makulátlan morális tartásáról megismert és azáltal azonosítható riporter ikonikus figuráját. A *The Adventures of Tintin: Breaking Free* című graphic novel szerzője műve vizuális reprezentációjában idézi az Hergé által használt „*tiszta vonal*” stílust, ugyanakkor az olvasó nem érzi azt a formai letisztultságot, nyugalmat árasztó rendezettséget, mint amit az eredeti Tintin képregények látványában megszokott. A *La Ligne Clair* elbeszélési mód soha nem használja a fény-árnyék plaszticitást hangsúlyozó reprezentációs eszközt, ez itt szintén jellemző.

Hergé Tintinje, a kalandjai során minden új helyzetre, titokra a létező leglogikusabb magyarázatot deduktív módon keresve halad progresszíven előre. Ezáltal az intelligens, kultúrákat ismerő értelmiségi karakterrel azonosították hőstét az olvasók. A *Breaking Free* Tintinje tanulatlan, szlengben kommunikáló munkásember karaktere az életében felmerülő minden problémájáért egy külső felelőst – legyen az személy vagy körülmény – keresve és hibáztatva éli az életét. Az ábrázolási stílus töredezettsége releváns a címszereplő figura konfliktuskereső, nyughatatlan személyiségével.

---

<sup>83</sup> Strömberg: i. m. 82. o.

A képregény kommunikációs rendszerében a képpanelekben használt szövegek és szóbuborékok elhelyezési sorrendje a nyugati világ által használt balról-jobbra történő olvasási irány rendszerén alapul.<sup>84</sup> Ez egy olyan alapvető információs szabály az alkotó és az olvasó közötti kommunikációs viszonyban, aminek hiányával az olvasói értelmezés bizonytalanná, zavarttá válik. A *Breaking Free* alkotója azért, hogy a szóbuborékok elhelyezésével időnként felcseréli a beszélők egymást követő logikus sorrendjét, még ezt az alapvető közlési formát is negligálja. Az Hergé által megteremtett „*tiszta vonal*” stílus kettős absztrakciós különbsége (a háttér realiztikus megjelenítésének stiláris ellenpontjaként jelenik meg a figurák ikonikus redukciója) a *Breaking Free*-ben a háttér és figurák azonosan elnagyolt rajzi differenciálatlansága miatt funkciótlannul elsikkad, nem kap lényeges szerepet. Az egymásra épülő figura-háttér reprezentációs viszony hiánya miatt az olvasó nem tudja felvenni a szereplők képletes maszkját, nehezebben tud azonosulni a történettel.

A képregény kommunikációs rendszerét bemutató korábbi fejezetben már említettem a keretezés fontosságát. Ez a képkockák belsejében az alkotó ábrázoló képességével ekvivalens minőségben és módon létrehozott, a vizuális jelek viszonya által kialakított rendszer és rend az egyik legfontosabb illusztrációs és stiláris eszköz a képregény művészetében. A *Breaking Free* képpanelekben megjelenő konfúz „keretezési” formai tisztázatlanság a mű többi vizuális megoldatlanságával együtt csak megerősíti olvasójának azt az érzetét, hogy a graphic novel alkotója csupán egy primér agitációs szócsóként funkcionáló közlési platformként használja művét; nála a szofisztikáltabb vizuális artikulációnak nincs hangsúlyos, értelmezésminőséget generáló szerepe. A *Breaking Free* képregénytől eltérően, Tintin pozitív imidzsét felhasználva és erősítve, jóval nagyobb számban készültek olyan különböző képregények, amelyek Hergé személye és munkássága iránt érzett alkotói tisztelet kifejezéseként, hommage megközelítésként jöttek létre.

---

<sup>84</sup> Eisner, Will: *Comics & Sequential Art*. Tamarac, 1985, Poorhouse Press, 41. o.

## Charles Burns: *X'ed out*, *The Hive* és a *Sugar Skull* trilógia<sup>85</sup>

Az egyik legeredetibb átírás Charles Burns amerikai képregényrajzoló és illusztrátor *X'ed out*,<sup>86</sup> *The Hive*<sup>87</sup> és a *Sugar Skull*<sup>88</sup> című képregényalbum trilógiája, amelyet Tintin tizedik kalandja, a *The Shooting star* és William Burroughs amerikai író modern szürrealista világa egyaránt inspirálhatott. Már a képregénytrilógia albumformáiban is az eredeti Tintin-történetek által bevezetett franko-belga képregényalbum dimenziókat (méret, oldalszám) használja tudatosan Burns. Hergé művében Tintin egy, az északi sarkkör óceánjába lezuhant meteorit után kutat. Az eredeti képregény 51. oldalán és a mű borítóján is felhasznált jelenetben az izgalmas kalandok és az ellenséges ármányok során végül sikeresen megtalált meteorit felszínén kinövő titokzatos óriásgomba látványán meglepődő Tintint és Snowy kutyáját láthatjuk. Burns a saját graphic novel borítóján az eredeti Hergé-történet pár pillanattal korábbi fázisát parafrázálja, amikor a piros-fehér foltos gomba még mint egy, a földből kinövő tojásként jelenik meg Hergé letisztult, óceán horizontjától eltérően, egy utópisztikus világvégét idéző háttér előtt. Burns ezzel a vízióval mintegy továbbgondolta az eredeti Hergé mű elején megjövendölt, a meteor lezuhanásával bekövetkező lehetséges armageddont, és a saját alkotói ouvre-jére jellemző pesszimista, sötét tónusú és hangulatú miliőbe helyezte a művét. A borítón egy pizsamát és lila színű köntöst, fején jobb oldalt kopaszra borotvált és ragtapaszt viselő vékony fiatalembert látunk, aki egyedül még nem evokálja a nézőben Tintin karakterét. Burns rajzán csupán a tojás mintája és a figura térbeli helyzete idézi az eredeti Hergé album borítóját [25. kép]. A figura mögött egy kiáradt folyó túlsó partján összedőlt házfalakat és egy ledöntött óriás szobor törmelékeit láthatjuk kiemelkedni. A szobor feje Tintin jellegzetes hajtincset viselő emberi koponyát idéz, ami egy dezinformatív kontextusképző motívumteremtés Burns részéről, mert a szobortorzónak csupán háttératmosfera-teremtő szerepe van a trilógiának ebben a részében. Burns a borítón szereplő figura reprezentációjában leválasztotta Tintint az

---

<sup>85</sup> Burns, Charles: *X'ed out*. London, 2010, Jonathan Cape. Burns, Charles: *The Hive*. London, 2012, Jonathan Cape. Burns, Charles: *The Sugar Skull*. London, 2014, Jonathan Cape.

<sup>86</sup> Jelentése: ami korábban fontos volt, az többé már elvesztette jelentőségét.

<sup>87</sup> A hangyaboly.

<sup>88</sup> A cukorkoponya.

Hergé által megteremtett absztrahációs leképezési kánontól (függőleges irányban enyhén nyújtott gombszemek, előreálló fitos orr és csak vonalkontúrral megjelenített szájj), és egy realistább, stilárisan a saját korábbi munkáival releváns Tintin pozícióját elfoglaló karaktert teremtett meg. A graphic novel belső címlapján, a Burns-re jellemző, a *La Ligne Clair* és régi metszetek vizualitását egyaránt idéző rajzstílusban megjelenített komor hangulatú képkockában már egy, a Tintinre nagyon hasonlító és a borítón szereplő figura ruháját, és annak ragtapaszához hasonlót viselő karaktert láthatunk, aki egy ablakon keresztül meglepődve nézi a kép előterében lévő, ágyon fekvő, a saját többszemű és semmiféle antropomorf jegyeket nem hordozó figurát.

Oldal és panelszerkesztésben Burns szintén az Hergé-i struktúrát követi. A bevezető első három, éjszakát mutató fekete képkocka középső paneljében még csak egy kék hajtincs sziluettje látható, amivel Burns egyértelműen Hergé ikonikus hősét idézi. Nagyon erős alkotói dezinformációs entrée ez, mert a negyedik panelen már a Tintin jellegzetes hajtincsét viselő, és Hergé hősére a megtévesztésig hasonló alvó karaktert látunk. Egy furcsa, a szoba falán látható repedésből kijövő hangzöreire felébredve, a valódi Tintinnél jóval vékonyabb és magasabb karakter a korábban eltűntnek vélt Inky (Tintás) névre hallgató fekete macskáját látja a magzati alakot formáló rés mellett [26. kép]. Anton Kannemeyer a *Pappa & The Black Hands* című kortárs képregényében a fehér színű Snowy-t a kongói bennszülöttek színéhez hasonlóvá téve, átírta feketévé; Charles Burns itt Tintin négy lábú társának még a fajtát is megváltoztatta. A Tintin alakmás, követve Inky-t a téglafal résén átmászva, egy furcsa épület belsejében a borítóról már ismert fehér-piros színű, elvont mintájú tojásokkal teli teremhez ér, amit antropomorf, gyíkszerű figurák őriznek, akik durván kilökkik őt egy távol-keleti miliót idéző város utcájára, ahol egy leprától roncsolt arcú árus férgektől hemzsegő étellel kínálja. Egy koravén, meghatározhatatlan korú, fehér pelenkát és hátán iskolatáskát hordó, kövérkés (a helyi viszonyokat jól ismerő) ázsiai fiú mint mentor, a segítségére siet. Joseph Campbell amerikai mítoszkutató *Az ezerarcú hős*<sup>89</sup> című munkájában összefoglalja azokat az általánosan használt dramaturgiai patternelemeket, amelyek drámában, történetmesélésben, mitológiában, vallásos rituáléban, pszichológiai fejlődéstörténetben és természetesen a képregény médiumában egyaránt használatosak. Az út elején megjelenő mentorfigura az egyik ilyen általánosan használt narrációs motívum. Campbell ebben a művében

---

<sup>89</sup> Campbell, Joseph: *Az ezerarcú hős*. Budapest, 2010, Édesvíz Kiadó, 79. o.

meghatározza az archetípus Hős kalandjait, aki valamilyen kihívásnak, feladatnak engedelmessé elindul, és nagy cselekedeteket hajt végre egy csoport, törzs vagy civilizáció érdekében, nevében. A Tintin albumok fejlődéstörténetét a problémák, ármányok formájában megjelenő akadályok leküzdéséhez vezető cselekmények egymásutánisága képezi. A képregény műfaji evolúciójának az Hergé alkotói periódusára tehető fázisában az alkotók még nem használták a film (mint egy másik szekvenciális elbeszélési forma) műfajában már régóta alkalmazott montázs-szerkesztés dramaturgiai eszközét. A történet lineárisan haladt előre, a Tintin belső világát reprezentáló gondolatok csupán a cselekmény aktusaira reflektáló hangsúllyal jelentek meg.

Charles Burns trilógiájában a Doug nevű főhős útkeresése a tradicionális Tintin dramaturgiától eltérően, a saját pszichéjének a határain belüli bolyongás dimenziójában jelenik meg. Ez reflektál a mitológus Campbell azon elméletére, miszerint a mindenkor hősnek ahhoz, hogy az útja során felmerülő akadályok legyőzéséhez elegendő tudást birtokolhassa, mindeneelőtt az önmegismerés útját kell végigjárnia.<sup>90</sup> Burns hőse performansz előadások formájában egy Tintin maszk álarc mögé bújva adja elő a saját legbelső gondolatait, reflexióit. Ilyenkor ő Nitnit, ami a Tintin név visszafelé olvasott, anagramma változata.

A képregényben a főhős által felvett Tintin álarc az elrejtőzést és a kitérülést szimbolizálja.<sup>91</sup> Az Hergé ikonikus képregényhősének arcát imitáló álarc olvasói értelmezést alakító szerepe csak az egyik narrációs részlemezének a többszörös idő-és emlékezéssíkkal operáló graphic novel trilógiájának. Burns a megjelenített rejtett én attribútumaként funkcionál Tintin maszk mellett a főhős, Doug álom-alteregőjeként is Tintin karakterét használja. Doug Tintin alakmása Hergé riportereéhez hasonlóan a történet során szintén nem öregszik, ugyanez már nem érvényes Doug karakterére. A trilógia borítói mintha nem is ugyanaz a szereplő jelenne meg [27. kép]. A jelentősen megváltozott, már korpulensként is meghatározható Doug figurájával Burns egyrészt az eltelt időt, másrészt a főhős bezárkózó attitűdjének személyiséget és külső megjelenést egyaránt deformáló hatását jeleníti meg. Charles Burns az *X'ed out*, a *The Hive* és a *Sugar Skull* képregénytrilógiájában képes volt a kollektív tudatban létező

---

<sup>90</sup> Campbell: i. m. 27. o.

<sup>91</sup> <http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/eyeball-kicks-charles-burns-sugar-skull> (2015. 10. 12.)



Hergé-i riporterfigurát szuverén szereppel reinkarnálni. Burns még ennél is továbbmegy, mivel nem csak egy karaktert duplikál a Tintin idéző alteregóval [28. kép].

A trilógia középső részében<sup>92</sup> a férfi főhős/Tintin hasonmás az 1950-es években kiadott *Throbbing Heart*<sup>93</sup> szerelmes történeteket elmesélő képregényfüzeteket titkon becsempészve kedveskedik a gyíkok által féltve őrzött termékenység-királynőnek, aki Doug szerelmének, Sarahnak a Tintin-szerű képzeletbeli hasonmása. Ebben az imaginárius jelenetsorban a két eltérő nemű szereplőnek egyaránt Tintin arca van, amiben a női Tintin karakter az általa olvasott és átélt banális szerelmes képregénynarrációt, mint a saját sorsával adekvát orákulumot vetíti rá a férfi Tintin hasonmás életére. Miszerint Doug/Tintin képtelen segíteni a termékenység-királynőjének a trilógia kezdőborítójáról ismert piros-fehér mintázatú tojások kihordásában, ami a valóság dimenziójában az apaszereppel járó felelősség vállalására alkalmatlan Dougnak a saját apjának alagsori dolgozószobájába történő elmenekülésének pandantját jelenti. Burns a karakterábrázolás és a hommage à-reláció kreatív módon történő alkalmazásában az '50-es évek képregényeit is használja referenciaként.

Todd Hignite író és szerkesztő az *In the Studio* című könyvében kilenc neves amerikai illusztrátort keresett fel a műtermükben, akik (példák bemutatásával) a saját vizuális szocializációjukról beszéltek egy interjú keretében.<sup>94</sup> Ebben a könyvben az inspirációs referenciák egyikeként Charles Burns többek között olyan, a saját apja által az 1950-es évek képregényeiből összeollózott képregény-karaktereket felsorakoztató lapokat mutat be, amelyek jelentősen determinálták vizuális látásmódját. A Burns által létrehozott grafikák az egyéni stiláris formajegyek kivételével, nagyon magas szintű hasonlóságot mutatnak az inspirációforrásként működő eredeti képekkel. Burns mindezt egy tudatosan vállalt és maximalizált szintre emelt imitáló attitűddel éri el. A trilógia két utolsó részére szétbontott jelenetekben a két (női és férfi) Tintin hasonmás által olvasott képregényfüzetek az '50-es évekből származó eredetiek replikájaként jelennek meg, annyi különbséggel, hogy a szóbuborékokban az angol helyett ázsiai írásjeleket idéző szövegeket rajzolt Burns. Pár képpanelben a Roy Lichtenstein

---

<sup>92</sup> Burns, Charles: *The Hive*. London, 2012, Jonathan Cape 13. o.

<sup>93</sup> Jelentése: Lüktető szív.

<sup>94</sup> Hignite, Todd: *In the Studio. Visits with Contemporary Cartoonists*. New Haven and London, 2006, Yale University Press, 107. o.

amerikai pop art képzőművész festményei által ikonikussá emelt eredeti képregénykockákat rajzolta meg Burns – szintén hommage szándékkal [29. kép].<sup>95</sup>

Az említett példák jól reprezentálják azt az egymástól eltérő, de egyaránt a képregény médiumából származó összetett inspirációs forrásanyagot, amiből, aminek segítségével (szintén a képregény médiumában maradvá) Burns megteremti a saját vizuális artikulációját.

Burns-nél még a trilógia albumborítóinak is üzenetközvetítő szerepe van. A korábban már elemzett első borítón a főhős egy utópisztikus hangulatú tájban állva, egy földön heverő, piros-fehér mintázatú, óriás méretű tojást néz. Az olvasó a történet megismerése után a látott jelenetet metaforikusan értelmezve rájön arra, hogy Doug a valós világban megjelenő, de a gondolati régiókban létező piros-fehér mintázatú tojás alakjában a saját – általa nem vállalt – leendő gyermekével találkozik. A trilógia utolsó részének hátsó borítóján egy, a Halloween ünnepi halálfej-álarcból és csontvázmintás ruhából összeállított maskarába felöltöztetett gyermek közelít egy folyóban gázolva a néző felé [30. kép]. Az egész jelenetet egy nem evilági, az alvilágot, a poklot idéző vörös fény borítja be. A halál jelmezében megjelenő gyermeke alakjában a problémák elodázásának kudarca, az azokkal való elkerülhetetlen szembenézés manifesztálódik Doug számára. A trilógia keretes szerkezetet használ. Az utolsó oldalakon a Tintin alteregó, az Hergé kalandokban szereplő Snowy kutya szerepével ekvivalens Inky-t egy kietlen tájon álló romos ház egyik szobájába követi, ahol az apja alagsori hálósobájában található azonos rózsaszín lepedővel takart ágyra magzati pózba fekve, kimerülve álomba merül. Egy hangra felébredve Tintin Inky-vel együtt déja vu érzéssel nézi a falon látható óriási repedés mellett a berregő hangot kiadó, távbeszélő készüléket. Az ikonikus Hergé karakter reinkarnációja ismét elindulhat a Charles Burns által teremtett belső lelki-univerzum felfedezésének összetett útján.

---

<sup>95</sup> Burns: i. m. 48. o.

## HARMADIK FEJEZET

A doktori értekezésem e részében a képregény műfajának azon szegmense érdekelt, ahol ennek a szekvenciális művészeti formának a különböző periódusaiban, sok esetben manipulatív szándékkal irányított vizuális reprezentációja, és az annak hatására kialakult olvasói tetszési index által létrejött szimbiotikus viszony hogyan és milyen szinten transzformálta át a képregény médiumát és az olvasók gondolkodását.

A képregényt szokás – pejoratív konnotációval – csupán szórakoztató gyerekirodalomként aposztrofálni, mivel a történetek nagy részével a fiatalabb olvasóközönség megszólítása volt a cél.<sup>96</sup> Minthogy a képregény ikonikus módon jelenít meg egy redukált valóságot, amit a képekből összeálló szekvenciális formában közvetít, ezáltal direkt módon hat a mindenkori olvasóra. Az átlagos gyermekolvasó az életkorából adódó megfelelő kritikai tapasztalat hiányával és nagyrészt a látvány adta benyomások alapján értelmezi a látottakat. A képregényre általában jellemző redukált vizuális reprezentációs kánon egyik alapeleme az egyszerűsített figura- és karakterábrázolás. A művész általában a jól felismerhetőség, a könnyen azonosíthatóság szándékával tervezi meg a szereplőket. A képregény történelmében nagyon sok példa van arra, amikor az alkotók és a kiadók rasszista szándékkal, tudatosan beemeltek a szórakoztatás tartományába olyan vizuális reprezentációs elemeket, amelyek alkalmasak voltak egy bizonyos faj vagy népcsoport iránt érzett (a társadalomban és az olvasóközönségben) már meglévő negatív előítéletek stimulálására. A nyugati képregényekben az ázsiaiakról, a zsidókról és az afro-amerikaiakról rasszista attitűddel készített ábrázolások meglehetősen nagy hagyománnyal rendelkeznek.<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> Will Eisner az 1978-ban megjelent *Contract with God (Szerződés istennel)* című művével megteremtette a graphic novel műfaját, ami úttörő munkaként, egy összetettebb, komolyabb téma beemelésével tágította a lehetséges narratívák spektrumát.

<sup>97</sup> Strömberg, Fredrik: *Comic Art Propaganda, A Graphic History*. New York, 2010, St. Martin's Griffin, 14. o.

## A Yellow Peril, azaz a Sárga Veszedelem

Az Amerikai Egyesült Államok és Kína között 1840-ben megkötött kereskedelmi egyezmény részeként az 1800-as évtizedek második felében nagyszámú kínai vándorolt az Államokba, ahol elsősorban az épülő transzkontinentális vasútvonalakon, mosodákban, ruhakészítő üzemekben, kifőzdékben dolgoztak. 1880-ban a bevándorlók száma nem érte el az amerikai lakosság két ezrelékét sem, de mivel a jellegzetes külső karakterjegyek alapján jól elkülöníthető módon demonstrálódtak a népszerűség körében, érzékelt jelenlétük többnek tűnt a valóságosnál. A gazdaság stagnálása munkahelyek megszűnésével járt, amiért sok fehér amerikai elsősorban az ázsiai bevándorlókat tartotta felelősnek. Az egzisztenciális és a sajátjuktól jelentősen eltérő kultúra elterjedésétől és lehetséges hegemoniájától való összetett félelmek teremtették meg a Yellow Peril, a Sárga Veszedelem néven elhíresült kollektív főbiát. Egy lehetséges ázsiai katonai invázió, az ázsiai emberek morális degeneráltsága, és a biológiailag alsóbbrendű fajhoz tartozó kínaiak genetikai úton történő keveredése az angol-szász fehér emberekkel típusú irreális félelmek is megjelentek különböző irodalmi szcenáriókban. A karikatúrákon, gúnyrajzokon a korábban női foglalkozásként aposztrofált munkakörökben (mosoda, ruhakészítő, szakács) dolgozó kínai férfiakat nőiesnek, férfiatlannak ábrázolták. Ennek a feminin imidzsnek a megteremtésében a kínaiaknak az amerikaiaknál átlagosan alacsonyabb termete, a hosszú selyemköntös és hajfonat viselése is szerepet játszott.<sup>98</sup>

Az amerikai képregény aranykorának az 1920–1940 közötti időszakot tartják. A kaland-képregénysztripekben a pusztán szórakoztatáson túl a nemzet történelme ismétlődött újra és újra, nemzeti öntudatot és új mítoszokat építve. Két, a képregénysztripek minőségi standardját is meghatározó sorozat indult 1934-ben; az egyik Alex Gillespie Raymond *Flash Gordon* című sorozata, a másik pedig a Milton Caniff által rajzolt és írt *Terry and the Pirates*<sup>99</sup> volt. Mind a két sztripek kalandjaiban az amerikai hősök ellenpontozásaként orientalista, távol-keleti karakterek is szerepelnek. Az Hergé által alkotott Tintin figura vizuális reinkarnációiról és hatásairól írt fejezetben kitérek a *Flash Gordon* történet főgonoszára, Mingnek, a

---

<sup>98</sup> Strömberg: i. m. 17. o.

<sup>99</sup> Terry és a kalózkod.

Könyörtelennek az ábrázolására, aki a Fu Manchu<sup>100</sup> tradíciót folytatta. Az Alex Raymond által megalkotott vizuális reprezentációban Ming feje simára borotvált vagy sárkánydíszítésű sapkát visel, hosszú körmeivel és kecskeszakállával, ferde vágású szemével, és hegyes füleivel a világalomra törő gonosz kínai inkarnálódik. Ming ellenpólusaként Flash Gordon szőke, izmos alakjában a rendíthetetlen, tiszta szívű amerikai hős manifesztálódott. William F. Wu amerikai író szerint a Yellow Peril fobia elleni túlkompensáció jelenik meg Earl Derr Biggers amerikai író 1925–1932 között megjelent *Charlie Chan* regényeinek kínai-hawaii származású felügyelő főszereplőjének figurájában.<sup>101</sup> A Fu Manchu és a Charlie Chan irodalmi karakterek nem a jó a gonosszal szemben, vagy a bűn a törvény ellen őstípusú sztereotípiapárt reprezentáltak, hanem a sárga a fehérrel szemben faji kettősséget, amiben Fu Manchu testesítette meg a sárga hatalmat, és Charlie Chan alakjában pedig a fehér felsőbbrendűség fogalmazódott meg.<sup>102</sup> Biggers személyesen kérte fel Alfred Andriola rajzoló a képregényváltozat megalkotására, aki az 1938-tól 1942-ig megjelenő sztripek vizuális reprezentációs kánonjában ellene megy a szokásos Yellow Peril ábrázolási protokollnak. Ikonográfiailag Chan detektív alacsony, korpulens karaktere, valamint konfliktuskerülő, inkább alázkodóként kategorizálható jelleme teljes ellentéte a Fu Manchu és Ming, a Könyörtelen karakterek csontos, robosztus, konfliktusgeneráló figuráinak. Alfred Andriola a mellékalakok reprezentációjában a szakma által – virtuozitása és munkabírása miatt – a képregénymédia Rembrandtjának nevezett<sup>103</sup> Milton Caniff által létrehozott emblematikus és könnyen imitálható figura- és arcképezési kánont követi.<sup>104</sup> Ezzel a már korábban kollektíven elfogadott, bizonyítottan tetszést aratott karakter-artikulációs patternnel az olvasói interszubsztívitásnak a nézői kollektív memóriában meglévő pozitív aspektusát célozta meg.

---

<sup>100</sup> A Sax Rohmer által 1913-1959 között írt ponyvaregény-sorozat címszereplője.

<sup>101</sup> [http://www.charliechan.info/sundaycomicsarchive/index\\_album/november-6-1938?i=0&s=](http://www.charliechan.info/sundaycomicsarchive/index_album/november-6-1938?i=0&s=) (2015. 11. 29.)

<sup>102</sup> Ma, Sheng-Mei: *The deathly embrace: orientalism and Asian American identity. Imagining the Orient in the Golden Age of Adventure Comics*. Minnesota, 2000, University of Minnesota Press, 10. o.

<sup>103</sup> Walker, Brian: *The Comics since 1945*. New York, 2002, Harry N. Abrahams, Inc., 28. o.

<sup>104</sup> Andriola 1935–1938 között a két művész asszisztenseként dolgozott a Sickles-Caniff művészeti stúdióban.

## Milton Caniff munkássága a Yellow Peril aspektusában

Az ír származású Milton Caniff édesapja nyomdász volt. A nyomdászok között létezik egy mondás, miszerint: akinek a vérebe egyszer nyomdafesték kerül, az mindig a nyomtatott világgal kapcsolatban marad.<sup>105</sup> Ez a tétel érvényes az 1907-ben született Milton Caniff életútjára is, aki 1934–1946 között a *Terry and the Pirates*, majd 1946-tól a szerző 1988-ban bekövetkezett halála után még pár hétig futó *Steve Canyon* című, naponta megjelenő újságsztripekkel grafikusgenerációk formavilágára hatással bíró műveket alkotott.

A *Terry and the Pirates* orientalista, egzotikus helyszínei és szerepmódként megélhető hőseinek izgalmas kalandsorozata a nagy gazdasági válság rideg, hétköznapi valóságából történő elmenekülés platformjaként funkcionált sok ember számára. Robert C. Harvey amerikai író a Caniffról szóló biográfiájában a huszadik századi képregénysztrip-rajzolókat a régi korok vándor történetmesélőihöz, trubadúrjaihoz hasonlította, akik a szavak mellett képekkel artikuláltak történeteket. Az olvasói figyelem fenntartásának dramaturgiai mechanizmusa egyszerű volt, konstruálni kellett az olvasó érdeklődését felkeltő olyan narrációt, amiért izgalommal várta a másnapi folytatást. Az akkori szerkesztői tapasztalatok alapján a kaland-képregénysztrip olvasók napi harminc perces izgalomdózsit preferáltak.<sup>106</sup> A kortárs japán mangák fejezeteinek olvasási idejét praktikusán úgy modellezik le előre a rajzolóknak, és a szerkesztők az oldalakon látható panelek megkomponálásával és az oldalak számának megtervezésével, hogy az ekvivalens legyen az ingázó vonatok állomásai között megtett időtartammal.<sup>107</sup>

Ezek a példák jól illusztrálják azt az összetett folyamatot és munkát, amelyben a mindenkorai rajzolóknak és szerkesztőknek az interszubsztívitás értelmezési szerepére is fókuszálva – különböző korok eltérő dramaturgiai és képi eszközeivel – tudatosan felépítették és felépítik a képregényolvasás aktusát és percpionális standardjait.

A sorozatban közölt képregénysztripek dramaturgiai az *Ezeregyéjszaka meséiből* ismert Seherezádé által használt megszakítás és késleltetés által kiváltott várakozásra

---

<sup>105</sup> Harvey, Robert C.: *Meanwhile...: A Biography of Milton Caniff, Creator of Terry and the Pirates and Steve Canyon*. Seattle, 2007, Fantagraphics, 17. o.

<sup>106</sup> Uo. 9. o.

<sup>107</sup> Gravett, Paul: *Manga. Sixty Years of Japanese Comics*. London, 2004, Laurence King Publishing Ltd., 96. o.

épülnek. A késleltetés dramaturgiai trükkje egy képregényrajzoló mesteri keze alatt a magas művészet szintjére is emelkedhet. Caniff mestere volt ennek a késleltető dramaturgiának. Összehasonlítva napjaink korlátlan mennyiségű, internetalapú adat- és képbázisának pillanatok alatt történő elérhetőségét a Milton Caniff és kortársai által használt tradicionális, papíralapú információkutatás lehetőségeivel, azáltal még jobban respektálható az a tudás és képteremtés mennyiség, ami ezeken a kaland-képregénysztripeken napról napra vizualizálódott.

A médiumban a *Terry and the Pirates* volt az első olyan napi sorozat, amely effektíve a háborúba vitte a hőseit. A történet kezdetekor a tinédzser Terry Lee és segítőtársa, az apafigura Pat Ryan egy folyón hajózva keresik Kínában Terry nagyapjának elrejtett aranykincsét. A két amerikai igénybe veszi egy kínai fiú, George Webster „Connie” Confucius szolgálatát, aki tolmácsuk és helyi vezetőjük lesz. A feminin Connie a Confucius névnek a fehér uraitól ráruházott rövidített és kicsinyített csúfnév változata. A Connie az angol „*cunning*”<sup>108</sup> szóból eredő szójátékforma. A kínai fiú feminin nevével Caniff a hagyományos Yellow Peril gúnyrajzok, karikatúrák megőrző, férfiatlanító tradícióját ismétli újra. Connie vizuális reprezentációjában Caniff visszanyúlt Richard F. Outcault 1895–1898 között megjelent sztripjének címadó karakteréhez, a *The Yellow Kid*hez [31. kép]. A kopasz fej, a gombszemek, az elálló fülek és kiálló fogak mind a két figuránál azonos karakterjegyek.<sup>109</sup>

Az Outcault iránt érzett nagyfokú tiszteletadás vezethette tudatosan Caniff kezét a Connie és a *The Yellow Kid* közti erős formai azonosság megteremtésénél.

Az 1934. október 22-én debütáló sztrip Hergé „*tiszta vonal*” stílusát és Walter Trier illusztrátor<sup>110</sup> karaktereit is megidéző látványvilágával a címadó főhős életkorával közel azonos olvasótábort célozta meg elsősorban. Caniff egyaránt mestere volt a képi és verbális mesélésnek; a sztrip előrehaladtával stiláris kifejezésmódja realistább lett. Nem csak médiumának főhőse változott az eltelt idővel; a sztrip formanyelve és a stílusa is jelez egy fejlődéstörténetet. Terry életkorának növekedésével Caniff tudatosan változtatott a sztrip grafikai stílusán. Az érettebb, felnőttbb jellegű kalandokat sötétebb hangulatú képekkel ábrázolta. Az 1930-as évek közepétől Caniff

---

<sup>108</sup> A *cunning* szó jelentése: aranyos, ravasz, dörzsölt, ügyes.

<sup>109</sup> Ma: i. m. 13. o.

<sup>110</sup> Trier (1890–1951) Prágában született, Berlinben és Londonban dolgozott. Elsősorban Erich Kastner könyveinek illusztrációjáról híres.

közös stúdiót bérelt Noel Sickles grafikus barátjával, aki akkoriban a *Scorchy Smith* kalandképregény-sztripen dolgozott. Sickles kifejlesztett egy eleven, impresszionista ecsetkezelést, amit „*chiaroscuro*” stílusnak, iskolának neveznek a képregény történetében. Addig a képregényrajzolóknak leginkább csak a tustollal meghúzott vonásokkal teremtették meg a látványt. Sickles a mélytónusú, fekete ecsetvonásokkal rövidebb idő alatt drámaibb hatást és atmoszférát tudott teremteni, ugyanakkor a ruhák és a környezet anyagszerűsége révén a rajzok kaptak egy dokumentarista jellegű elbeszélő effektet is. Caniff adaptálta és tökéletesítette ezt a technikát, így több realizmust tudott adni a rajzoknak és ugyanakkor időt is megtakarított vele. Mivel a *Terry and the Pirates* sokkal népszerűbb volt mint a *Scorchy Smith*, ezért később az ő személyével azonosították a „*chiaroscuro*” stílust.<sup>111</sup> Caniff a „*chiaroscuro*” technika segítségével a kezdeti *Dickie Dare*<sup>112</sup> stílusú bájos figurákat karcosabb, markánsabb megjelenésű karakterekké transzformálta át.

Az Alex Raymond és Milton Caniff által bravúros könnyedséggel és eleganciával megrajzolt női képregény-karakterekben a korra jellemző amerikai szépségideál eszménye reprezentálódott. A *Terry and the Pirates* oldalain a pozitív amerikai hősök negatív ellenpólusaként Caniff megteremtette karrierjének egyik legösszetettebb negatív női karakterét, a történetből szereplőként ki-bejáró kínai kalózvezért, Dragon Lady-t. A figurát egy létező női kalózvezér, Lai Choi San inspirálta, akire Joseph Patterson, a New York Daily News alapítója és kiadója – egyben a Tribune-News Syndicate számára készülő sztrip megbízója – hívta fel Caniff figyelmét, aki a karakter európai jellegű arcábrázolásával eltért a kor filmművészetében és irodalmi szcenárióiban használatos, a negatív ázsiai karakterek egzotikus másságát megjelenítő vizuális artikulációs protokolltól. Dragon Lady rejtelmes arcának a megjelenítésében a kor egyik vezető amerikai színésznőjének és filmsztárjának, Joan Crawfordnak a szépsége jelentette a legnagyobb művészi inspirációt.<sup>113</sup> [32. kép] A kalózvezérnő egyik fegyvere a férfiszereplőkkel szemben (leginkább Pat Ryan irányában) használt csábító és démoni szépsége. A sztrip minden szereplője Dragon Lady kivételével, együtt öregszik és változik a sorozat által megjelenített idővel. Caniff a kalóznő változatlanul ábrázolt, örök szépségével megtartotta annak leghatásosabb fegyverét.

---

<sup>111</sup> Walker: i. m. 28. o.

<sup>112</sup> A Caniff által közvetlenül a *Terry and the Pirates* előtt, 1933 júliusa és 1934 októbere között rajzolt képregény-sztrip.

<sup>113</sup> Harvey: i. m. 894. o.



## A Caniff-i karakter ikonográfiája

Akkoriban a rajzolók a stúdiójukban élő modell utáni rajzolás segítségével terveztek meg egyes karaktereket és mozdulatokat. A beállított modell és a művész saját stiláris gridháló-rendszere között létrejövő szimbiotikus viszony által generálódott egy, a Caniff-i hősöket és karaktereket tipizáló képzeletbeli öntőforma. Ebből a virtuális öntőformából több generáció képregényrajzoló grafikusa „formázott” modelleket. Caniff a dinamikusan magasra ívelő szemöldökvonalak, rövid, pisze jellegű orr, erős járomcsont, markáns áll típusú arcábrázolással releváns módon vizualizálta a kollektív tudatban létező puritán amerikai hős ideálját. A Caniff-i ábrázolásmód teljes mértékben a képregényt hordozó újságlap síkjára vetített valós háromdimenziós tér releváns módon történő megjelenítésén alapszik. Ennek függvényében rajzolójának minden nézőpontból felismerhető módon kell tudnia ábrázolni a karaktereket. A kisméretű, rövid orr térben nem ugrik ki az arcélből, ezáltal bármilyen szemszögből könnyű ábrázolni, ami a sok kép megrajzolásának minőségromlás nélküli, és minél rövidebb idő alatt történő elkészítésének relációjában fontos és praktikus tervezési szempont.<sup>114</sup> Az egymás mellé helyezett Caniff-i női és férfikarakterek univerzális látványa ambivalens olvasói érzések generálására is alkalmas. Hol kezdődik és végződik egy karakter ábrázolásában az érzékelhető individualitás értelmezési tartománya, amikor a megjelenítés stiláris eszközei szinte ugyanazok? A narráció által megjelenített cselekedeteknek az izgalom fenntartása mellett, még egy eltérő viselkedésreakciókat generáló, karakterformáló dramaturgiai funkciója is van. Az olvasó a karakterek viselkedéséből és tetteik alapján képes hatékonyabban differenciálni csupán a látvány alapján azonosnak tűnő Caniff-i karakterábrázolási patternt. A könnyen imitálhatóság, vagy az amerikai hőstípus kollektíven relevánsnak elfogadott vizualizációs absztrakciója generálta ennek az ábrázolásnak az évtizedeken átívelő reinkarnációit.

George Wunder illusztrátor helyzete az inspiráció és imitáció viszonyában eleve determinált volt, mivel ő folytatta 1946-tól egészen a sztrip 1973-as megszűnéséig, 27 éven keresztül a *Terry and the Pirates* rajzolását.

---

<sup>114</sup> Az animációs karakterek tervezésénél is az egyik alapszabály.

## Steve Canyon

1944 végén Marshall Field, a Chicago Sun kiadója azzal a kéréssel kereste meg Caniffot, hogy a Terry sorozatot otthagyva, készítse a Field Enterprise Syndicate számára egy teljesen új kalandképregényt. Caniff azzal a szakmában addig ismeretlen feltétellel fogadta el Field felkérését, ha az új sztripp minden jogával ő rendelkezhetett. Mivel Caniff a szerződése szerint még két évig Pattersonnak volt elkötelezve, ezáltal minden, amit Caniff ezalatt rajzolt, jogilag Patterson tulajdonát képezte; ezért Fieldnek biankó módon úgy kellett a napilapokkal tárgyalnia, hogy azok még az új sztripp témáját, de még a címét sem ismerhették. Field ilyen paraméterekkel is szerződni tudott 125 különböző újsággal, ami fémjelzte Caniff óriási szakmai reputációját. Az új sztripp óriási médiaérdeklődés által övezve 1947. január 13-án jelent meg. A címadó karakter, *Steve Canyon* – a harmincas éveiben járó Terry Lee felnőtt változatban, aki az amerikai légierő veterán pilótája – az egész első héten nem volt látható. A legtöbb, amit az olvasó a főhősről láthatott, egy fényképportré, amit a szereplők kézzől-kézre adtak egymásnak. Az első héten az olvasók megismerték Copper Calhount, a gazdag és gyönyörű üzletasszonyt, aki egy különleges feladat megbízásának szándékával szeretett volna találkozni az addig a néző számára is ismeretlen főhőssel. Végül az olvasók a vasárnapi számban láthatták az irodája felé sétáló Canyon, akit már informáltak az üzletasszonyt képviselő férfi látogatásáról. Caniff ezzel a szokatlan dramaturgiai fordulattal, a lassú bemutatás késleltető eszközével értő módon és tudatosan stimulálta közönségének felfokozott várakozását.<sup>115</sup>

Milton Caniff 1988-ban halt meg, hőse, *Steve Canyon*, a médiumban szokásos előredolgozás és a későbbi megjelenés időbeli eltolódása miatt, túlélte öt pár héttel. 41 év sorozata fejeződött be az 1988. június 4-i utolsó két, tiszteletadó pannellel, az egyiket Bill Maudin rajzolta meg, a másik képkockában pedig 78 kolléga aláírásával emlékeztek meg Milton Caniffról.<sup>116</sup>

Minden esetben a képregény hatékony tudatformáló és mítoszteremtő szerepének tárgyi manifesztálódásaként tekinthetünk-e azokra a köztéri szobrokra, amelyeket a

---

<sup>115</sup> Walker: i. m. 20. o.

<sup>116</sup> Harvey: i. m. 888. o.

jelentős képregénytradícióval rendelkező országokban és kultúrákban a képregénymédium által teremtett fiktív hősök emlékére emelnek?

1947-ben (a *Steve Canyon* sztripp indulásával azonos évben) Idaho Springs városának *Squirrel Gulch*<sup>117</sup> nevű kerületének vezetése a második világháború utáni patrióta érzésekkel átítatódva, Steve Canyonra változtatta a nevét. A Szövetségi Kormány hathatós pénzügyi támogatásával elkészítették és 1950. július 8-án fel is avatták az ikonikus Caniff-i képregényhős mészkőből faragott emlékmű szobrát. A szobor talapzatának tábláján levő szöveg szerint az Egyesült Államok Kincstára ilyen módon tisztelg Steve Canyon, és rajta keresztül minden olyan amerikai képregénykarakter előtt, akik a háborúban a nemzetet szolgálták.<sup>118</sup>

A másfélszeres életnagyságú, statikusan álló figura egyszerre evokálja a nézői tudatban a Harmadik Birodalom német nemzetiszocialista ideológiája által kreált tiszta árja embertípusának szoborformában létrehozott fiziognómiai ábrázolását, és a szintén politikai (szovjet) iránymutatás által vezérelt szocialista művészeti realizmus köztéri szobor emlékműkánonjának, leginkább munkás és háborús hőseit megörökítő ábrázolását. Az ellentmondásos stiláris megoldás aspektusából értelmezve, ez a Steve Canyon szobor inkább gyengíti, mint erősíti az eredeti képregény által megteremtett mítoszeremtő tudatot, hatást, szerepet. A négy évtizeden keresztül futó *Steve Canyon* sorozat népszerűség indexe nem egy lineárisan felfelé haladó sikertörténetről árulkodik. A második világháború befejeződésével más tematikájú narratívák jelentek meg, háttérbe szorítva a háborús képregénytörténeteket. A koreai, majd a vietnámi háború elleni civil háborúellenes tüntetések, mozgalmak negatív hatással voltak Caniff sorozatának népszerűségére is. Az Idaho Springs-ben emelt Steve Canyon szobor mítoszeremtő és közösségi tudatot formáló hatása és szerepe az eltelt évtizedek során jobban megkopott, eltűnt, mint az a képregényhős, akinek a tiszteletére egykor emelték.

---

<sup>117</sup> Mókus-szakadék.

<sup>118</sup> „*The United States Treasury salutes Steve Canyon and through him, all American cartoon characters who serve the Nation.*” <http://www.roadsideamerica.com/story/11302> (2015. 10. 12)

## A Milton Caniff-hatás

Egy alkotókból álló, képzeletbeli láncolat jól reprezentálhat egy olyan, a modern, kortárs képregény vizuális reprezentációját is formáló összetett hatásmechanizmust, amelynek első, inspirációs láncszemét Milton Caniff foglalja el.

A több generáción átívelő, számos jelentős rajzoló magában foglaló<sup>119</sup> alkotói sorból Hugo Pratt személyét emelném ki. Pratt az önmaga képregény-alteregőjeként is definiálható, és képregényikon státusszal bíró *Corto Maltese* nevű, vándorló tengerész anti-hőiséhez hasonlóan, a világ számos országában élt és alkotott. Ha megnézzük az általa Argentínában, a *Misterix* magazin számára az 1953–1957 között készített *Sergeant Kirk* című képregénysorozatát, akkor ezeken a lapokon még egyértelműen felfedezhető Milton Caniff grafikai hatása. Pratt több interjúban is beszélt arról, hogy a *Terry and the Pirates* sztrip és Milton Caniff fekete-fehér grafikai világának inspirációs hatására választotta a képregényrajzoló hivatást.<sup>120</sup>

Pratt 1962–1967 között a *Corriere del Piccoli* magazin számára dolgozott Milánóban, ahonnan többéves rajzoló munka után eltanácsolták a gyermekmagazin szemléletével nehezen összeegyeztethető, karcosabb jellegű karakterábrázolására hivatkozva. Ezután Florenzo Ivaldival közösen kiadták a *Sgt. Kirk* nevű képregénymagazint, amelynek első számában még csak egy történet mellékszereplőjeként jelent meg először *Corto Maltese* ikonikus figurája. A Caniff-i karakterábrázolás teljes elhagyásával, már csak a jellegzetes Hugo Pratt-i stiláris formajegyek alkotják a látványt. A többi már képregénytörténelem.<sup>121</sup>

Az inspirációs sor két – a Milton Caniff és Hugo Pratt alkotta – láncszeméhez egy harmadik, a kortárs modern képregény egyik legnagyobb hatású rajzója és filmrendezője, Frank Miller is hozzákapcsolható. Miller a *Sin City* című graphic novel sorozatában a saját vizuális stiláris artikulációja referenciájaként használja Hugo Pratt minimalista fény-árnyék stílusát.<sup>122</sup> Képregényolvasó generációk találkozhatnak

---

<sup>119</sup> Pl.: Jack Kirby, Frank Robbins, Lee Elias, Bob Kane, John Romita, Jijé.

<sup>120</sup> <http://cortomaltese.com/about-the-author/> (2015. 09. 20.)

<sup>121</sup> Pilcher, Tim – Brooks, Brad: *The Essential Guide to World Comics*. London, 2005, Collins & Brown, 205. o.

<sup>122</sup> <http://oletheros.com/category/reviews/> (2015. 09. 20.)

közvetett módon (más emblemikus alkotók munkáiban reinkarnálódva) Milton Caniff stílussteremtő tehetségével.

Az Idaho Springs-ben felállított Steve Canyon szobor nem az egyetlen példa a képregény médiumának mítoszteremtő és közösségi tudatot formáló hatására és szerepére. Az előbb említett, Hugo Pratt által megteremtett *Corto Maltese* ikonikus képregénykaraktert megörökítő, Luc és Livio Benedetti által alkotott szobor két és félméteres, bronzból öntött másai a francia Bande Dessinée fővárosaként is nevezett, Angouleme<sup>123</sup> képregénymúzeuma mellett, valamint a svájci Grandvaux<sup>124</sup> városában található.<sup>125</sup> A *Corto Maltese* szobrok az eltérő (városi és alpesi) környezetre sztoikus nyugalommal tekintő vékony figurái képesek pátosz nélkül felidézni a képregények oldalain megteremtett vándorló hős ideálját.

### **A propaganda lehetősége és szerepe a háborús képregényekben**

A képregény és a film képkockái egy bizonyos alkotói logika mentén összerendezett szekvenciális formában sorolódnak egymás után. A képregény olvasását – a film moziban történő megnézésétől eltérően – általában egyénenként éljük meg, ehhez az aktushoz nem feltétlenül szükséges egy társas szituáció, másvalakinek a személyes, fizikai jelenléte. A látott tartalom megértése (ha az eredeti közlési szándékot jól projektálták az alkotók) már összekapcsolhat, azonos értelmezési platformra helyezhet akár eltérő kulturális, társadalmi gyökerekkel és háttérrel rendelkező olvasókat egyaránt.

Mi az a lehetséges képregény-narratíva, amely közel azonos szintű értelmezési és tetszési reakciókat képes kiváltani egy szélesebb olvasóközönségből? Lehetnek bármilyen magas minőségben megírt és vizuálisan megfogalmazott, szubjektív történeteket, kalandokat közvetítő narratívák, ugyanakkor egy általánosan magas kollektív tetszésindex megteremtése automatikusan nem modellezhető az alkotók részéről. Ehhez azonosként megélhető, mély, érzelmeket, olvasói reakciókat generáló

---

<sup>123</sup> Itt rendezik a világ egyik legjelentősebb képregényfesztiválját.

<sup>124</sup> 1984–1995 között a haláláig itt élt Hugo Pratt, és itt is van eltemetve.

<sup>125</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Corto\\_Maltese\\_%C3%A0\\_Grandvaux.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Corto_Maltese_%C3%A0_Grandvaux.jpg)  
(2015. 10. 12.)

történetek kellenek. A háborús narratívákat megjelenítő képregények ezeknek a kritériumoknak teljes mértékben megfelelnek. Az azonos szintű és jellegű, kollektív interszjektív olvasói reakció közel egy időben történő megéléséhez sajnálatos módon hozzátartozik a mindezt előhívó, azt generáló és moderáló háború drámai valósága.

George Orwell híres mondása szerint „*All art is propaganda.*”<sup>126</sup> Annak eldöntése, hogy valami jó vagy rossz propaganda, az az olvasó szemléletével és gondolkodásával nagymértékben releváns.

Az amerikai hadsereg egy Közel-Keleten terjesztendő propaganda képregénykönyvsorozat megalkotására kreatív szakembereket kért fel 2005 májusában. Elgondolásuk stratégiája a fiatalok megszólításának elvén alapult, amivel reményeik és szándékaik szerint a térség békéjének hosszabb távon is fenntartható megszilárdítása is elérhetővé válhatott. Egy képregénysorozat megadhatja az arab fiatalok számára a tanulás, a művelődés és a különböző szerepmoделlek követésének lehetőségét. Az amerikai hadsereg a 4th Psychological Operations Group<sup>127</sup> által kitalált propaganda képregénykönyv ötletével viszont már elkésett, mivel a konkurencia az AK Comics kiadó formájában ekkor már 2002 óta jelen volt a térségben, és az évek során létrejött kulturális úrt különleges arab szerepmoделlek, igazi autentikus, arab szuperhősök szerepeltetésével szándékoztak kitölteni. A képregény médiuma által történő üzenetközvetítés – ami ebben az esetben az információ, a propaganda és a világnézet manipulatív szándékkal történő terjesztésének eufemisztikus meghatározása – már nem az első és sajnos nem is az utolsó olyan alkalom, amikor a képregény társul szegődik vagy szegődött valamilyen politikai vagy filozófiai dogma terjesztéséhez.<sup>128</sup>

A különböző képregényszánerek és az azokat megjelenítő, nagyon eltérő stiláris ábrázolások már a műfaj kezdetétől színesítik és árnyalják a képregénymédium történelmét. Attól a pillanattól kezdve, amikor 1938 júniusában a két clevelandi tinédzser, Jerry Siegel és Joe Shuster által kitalált *Superman* az Action Comics képregényfüzet első számának borítóján megjelent, a szuperhős meghatározás szinte az amerikai képregény szinonimájává vált. Ha *Superman* volt a jing, akkor az ő

---

<sup>126</sup> Minden művészet propaganda.

<sup>127</sup> 4-es számú Pszichológiai Műveletek Csoport.

<sup>128</sup> Pilcher–Brooks: i. m. 14. o.

szuperhős jang megfelelője *Batman* lett, aki 1939-ben, a *Detective Comics* 27-es számában jelent meg először. A Sötét Lovagot Bob Kane és Bill Finger hozta létre. A két vezető szuperhőst nagyon gyorsan követte (többek között) *Captain Marvel*, *Hawkman*, a *The Flash* és a *Green Lantern*. A szuperhősök instant népszerűségéből keletkezett anyagi siker újabb karakterek és történetek létrehozását generáló kiadói versenyt eredményezett. Ennek folyományaként a szuperhősök plagizált doppelgänger változatai jelentek meg sorozatosan. Ezáltal a kiadók a szcénán kívül még a bíróságon is harcoltak egymással.<sup>129</sup>

A képregények oldalain megjelenített narrációkban az új, álarcos szuperhősök korrupt üzletemberek és alvilági figurák ellen vívott heroikus küzdelme a nagy gazdasági válság hétköznapijainak rideg valóságától való képzeletbeli menekülés izgalmakkal teli lehetőségét nyújtotta az olvasók számára. A gazdasági káosz idején is stabilitást szimbolizáló erős hőskarakterek kulcsszerepet játszottak a képregénykönyvek és sztripek eladási sikerében. A gonosz cégvezetők és alvilági bűnözők alakjában megjelenített ellenséget ekkor még csak Amerika határain belül üldözték a szuperhősök. A második világháború előtt a háborús témájú képregények még nem voltak különösen népszerűek, amiben az amerikai izolációs politika is meghatározó szerepet játszott.

Az amerikai képregény médiumában főként zsidó származású alkotók dolgoztak, akik az Európából érkező menekült rokonok és ismerősök által elmondottakból – mivel az amerikai sajtóban ez akkor még nem jelent meg – már tudtak a zsidók elleni náci atrocitásokról. Feladatuknak és kötelességüknek érezték, hogy a képregény médiumát felhasználva ráirányítsák a közönség figyelmét a nácizmus veszélyeire.

---

<sup>129</sup> Scott, Cord A.: *Comics and conflict: patriotism and propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom*. Annapolis, 2014, Naval Institute Press, 7. o.

## A háborús képregények

Az alkotógárda a Timely Comics kiadónál is főként zsidó származású alkotókból állt. A kiadó 1941 márciusában megjelentette az új amerikai szuperhős, a Captain America, azaz Amerika Kapitány kalandjait bemutató, *Captain America Comics* képregénysorozat első számát. A Joe Simon író és Jack Kirby rajzoló által megalkotott új karakter (az egymillió eladott példány szerint) nem csak a Timely Comics szerkesztőgárdájának patriotizmusát öntötte formába sikeresen.<sup>130</sup>

*„A nemzeti zászló olyan szimbólum, amelyet az egész civilizált világ megért. Bármely ilyen szimbólum ereje osztályozó, rendszerbe foglaló képességében rejlik.”<sup>131</sup>*

A borítón az a későbbi címoldalakon más ellenségekkel többször újramodellezett emblematisz jelenet látható, amint a címadó főhős az amerikai zászlót idéző kék-piros színű, csillagos-sávós ruhájában éppen az aktuális ellenséget, jelen esetben a német Harmadik Birodalom vezetőjét, Adolf Hitlert teríti le egy hatalmas jobbhoroggal [33. kép]. Jack Kirby grafikus az olvasók dekódolási képességének belépési küszöbét elég alacsonyra helyezve az amerikai zászlót szimbolizáló ruhapattern-kód mellé még a hős nevének kezdőbetűjét is rárajzolta a szárnyas sisakra. A sisakon szereplő szárnyak Mercurius-ra, a gyorsaságot megszemélyesítő római istenre utalnak. Fegyverként klasszikus (ívelt oldalú, háromszög formájú) gótikus pajzsot visel. A két főfigura körül álló német katonák fegyvereikből leadott lövésekkel próbálják védeni vezérüket, a Führert, de lövéseik lepattannak az újkori kereszteslovag szerepét betöltő Captain America pajzsáról. A padló formája és a jobb oldalsó falon végigfutó kettős piros csík egy boxring arányait és dimenzióját evokálhatja a nézőben. Az ütés erejét megjelenítő robbanásmotívum formai megoldásában egy klasszikus képregény-attribútum, a zsidó származású alkotók Hitler ellen érzett impulzív és agitatív dühkoncentrációjának vizuális reprezentációjaként is értelmezhető. Captain America egyszerre harcolt Amerika

---

<sup>130</sup> Pilcher–Brooks: i. m. 24. o.

<sup>131</sup> LeCron Foster, Mary: A szimbolizáció kialakulása a kultúrában. In Hoppál M. – Niedermüller P. (szerk.): *Jelképek – Kommunikáció – Társadalmi gyakorlat, Válogatott tanulmányok a szimbolikus antropológia köréből*. Budapest, 1983, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 24. o.



külső és belső ellenségeivel. Ezekben a harcokban segítette őt egy állandó társ, a 12 éves Bucky Barnes, akinek fiatal életkora megegyezett az olvasók többségének életkorával; ők ilyen módon könnyen átérték és bele is képzeltek önmagukat az oldalakon megjelenített kalandokba.<sup>132</sup>

### **Szelíd motorosok – Captain America**

A képregényhős és a patriotizmus szimbiotikus, generációkon átívelő viszonyának bemutatására a Dennis Hopper által rendezett *Easy Riders*<sup>133</sup> című amerikai film egyik jelenete lehet egy eklatáns példa. A történetben két hippi, Wyatt és Billy elindul Los Angeles-ből – a motortankjaikban műanyagcsövekbe rejtett, kábítószer-eladásból szerzett, nagy mennyiségű pénzzel – a New Orleans-i Mardi Gras fesztiválra. A két motoros neve szimbolikusan is utal az amerikai történelem két olyan figurájára – az egyik Wyatt Earp, aki élete során egyaránt volt már lótolvaj, szerencsejátékos és seriff, a másik pedig a hírhedt és körözött fegyveres rabló, Billy the Kid,<sup>134</sup> –, akik életformájukkal egykoron szintén a társadalmi kívülállást jelenítették meg.

A képregény-szuperhős Captain America figurájához hasonlóan (a Peter Fonda által játszott) Wyatt bőrruháján és bukósisakján is az amerikai zászló látható díszítésként. Billy jelmezében (akit, maga a rendező, Dennis Hopper kelt életre) egy másik nagy amerikai mítosz, a western egyik archetípusa, a szarvasbőr-ruhás, indián őslakos figurája jelenítődik meg cowboy kalappal. Az egyik jelenetben a két motoros betér – az út során, korábban egy rendőrségi fogdában, előzőleg megismert alkalmi barátjukkal, a Jack Nicholson által megformált George Hansonnal – egy Louisianabeli vidéki étterembe vacsorázni. A szomszédos asztaloknál, egyrészt a helyi tinédzser lányok, másrészt azok szüleivel életkorban és bigott gondolkodásban is azonos kispolgárok foglalnak helyet, és tesznek külön-külön megjegyzéseket hőseink ruhájára, vélt szexuális orientáltságára és hajviseletére, akik végül – mindezt és a pincérek tudatos negligálását egy idő után megelégedve – elhagyják az éttermet. Ettől a provinciális, kisvárosi élettől teljesen differenciált világ mássága utáni rajongás

---

<sup>132</sup> Scott: i. m. 25. o.

<sup>133</sup> Szelíd motorosok (1969).

<sup>134</sup> Billy, a Kölyök.

hajtja egy közös motorozás reményében a három férfit még az utcára is követő lányrajongókat. Billy egyfajta ismerkedési gesztusként Captain America-ként mutatja be a lányoknak Wyatt-et. A film abban a jelenidőben játszódik, amikor készült, azaz a '60-as évek végén, amikor Billy a barátját Captain America-val azonosítja. Ilyen módon az amerikai kollektív tudatban meglévő képregényhős patrióta-mítoszával próbál kapcsolatot teremteni a lányokkal, egyben felülírva ezzel a társadalom nagy részének gondolkodásában akkor uralkodó ellenérzést is a hippik iránt. A Billy örökké viccelődő karakterénél introvertáltabb, az élet értelméről mélyebb összefüggéseket kereső és valló Wyatt sztoikus bölcsességével méltó folytatása annak a hőstípusnak, ami egykoron Captain America figurájában teremtődött meg.

## **The Shield**

Az amerikai háborús tematikájú képregényeknek nem Captain America volt a legelső amerikai zászlóba öltöztetett patrióta szuperhőse. Azt a pozíciót az Irv Novick grafikus által rajzolt karakter a „*The Shield*”<sup>135</sup> foglalta el, aki 1940 januárjában az MLJ's Pep Comics első számában tűnt fel. A Shield történetek egyszerre tartalmaztak realiztikus és fantasztikus elemeket, amelyek az ördögi nácik szerepeltetésével az olvasói siker biztos receptjét tartalmazták. Az MLJ kiadó vezetői miután észlelték a The Shield és Captain America közötti plagizációs hasonlóságot jogi útra terelték az ügyet. A bíróság elfogadta az MLJ kiadójának, John Goldwaternek a követelését, így Captain America ívelt oldalú, háromszög alakú pajzsát átrajzolták körformává, ami később ikonikusabban határozta meg a karakter jellegét.<sup>136</sup>

---

<sup>135</sup> Jelentése: A Pajzs.

<sup>136</sup> Pilcher–Brooks: i. m. 25. o.

## A nemzeti lobogó mint promóciós dress code<sup>137</sup>

*„A szimbólumnak, mint a kifejezés eszközének a természete különösen világos a politikai és vallási szimbólumok esetében. A zászló, a nemzeti himnusz, a templomi festmény, a szentírási szöveg, a nemzeti viselet, vagy a fejjedő stílusa az adott csoporttal történő azonosulás erőteljes érzését válthatja ki és a csoport cselekvésének motivációjaként használható. Ez lehet negatív és pozitív is; a szimbólumok a gyűlölet és az odaadás alkalmas eszközei.”<sup>138</sup>*

A vizuális reprezentáció aspektusában az amerikai zászló az egyik leglátványosabb nemzeti jelkép. Hogy kinek mit jelképez az amerikai nemzeti lobogó, az leginkább az egyén politikai meggyőződésével releváns, de mindenképpen erős jelentéssel bíró szimbólum. Az amerikai Kontinentális Kongresszus által 1776. július 4-én deklarált Függetlenségi Nyilatkozat évfordulóját ünneplő amerikai civilek zászlólengető, ünneplő aktusa a hétköznapi patriotizmus megélésének és kifejezésének spontán formája. Ellentétes érzelmi pólus vezérli az Amerikai Egyesült Államok politikájával egyet nem értő országok azon polgárait, akik gyűlöletük demonstrációjaként amerikai zászlókat égetnek nyilvánosan. Ezzel a destruktív aktussal a saját patrióta identitásuknak keresnek helyet és artikulációs teret.

*„A nemzeti zászló olyan szimbólum, amelyet az egész civilizált világ megért. Bármely ilyen szimbólum ereje osztályozó, rendszerbe foglaló képességében rejlik.”<sup>139</sup>*

Az amerikai nemzeti lobogó látványát felidéző szuperhős jelmezzel az ellentétes olvasói érzelmeket generáló szándék vezérelte a képregényalkotókat. A két antagonisztikus oldal olvasói reakcióinak jelentékeny részét az ellentétes érzelmeken alapuló, kétpólusú düh töltötte ki és motiválta.

Ennek a nemzeti lobogóba öltöztetett virtuális elit alakulatnak lett az Amerikai Egyesült Államokat megtestesítő Uncle Sam is a harcoló tagja 1940 júliusától, a National Comics sorozat első részétől kezdődően. Majd az 1941 februárjában

---

<sup>137</sup> Jelentése: öltözködés, viseletkód.

<sup>138</sup> Firth, Raymond: A „szimbólum” jelentése. In Hoppál M. – Niedermüller P. (szerk.): *Jelképek – Kommunikáció – Társadalmi gyakorlat. Válogatott tanulmányok a szimbolikus antropológia köréből.* Budapest, 1983, Tömegkommunikációs Kutatóközpont, 190. o.

<sup>139</sup> LeCron Foster: i. m. 24. o.

megjelenő Minute-Man,<sup>140</sup> a pár hónappal későbbi, májusi premierrel bemutatkozó Captain Battle,<sup>141</sup> és az ugyanebben a hónapban debütáló Captain Freedom<sup>142</sup> erősítette még az amerikai zászlót idéző jelmezbe öltöztetett képregénykarakterek (egymástól elkülönülve harcot folytató) férfiakból álló patrióta csapatát.<sup>143</sup>

A James Montgomery Flagg által 1917-ben tervezett első világháborús, emblemikus erejű I Want You for U. S. Army<sup>144</sup> toborzóplakáton megjelenített idősödő és tekintélyt sugárzó Uncle Sam figura reprezentációs kánonja folytatódott jelentős változtatás nélkül a Will Eisner által rajzolt képregénynarrációkban is.<sup>145</sup> A cilindert, frakkot, csak az állcsúcsán szakállt viselő képregénykarakter Abraham Lincoln<sup>146</sup> volt amerikai elnök magas karcsú alakját és sztoikus bölcsességet sugárzó arcát is felidézheti az olvasóban. Uncle Sam (már a nevével is pozicionált) antropomorf karaktere az életkor nagyságával ekvivalens, megélt tapasztalatot, bölcsességet szimbolizálja. Ugyanakkor ez a joviális, őszhajú úr, a korából adódó külső megjelenését meghazudtolva, a fiatal emberekre jellemző fizikai erővel és rutinnal képes volt bármilyen számú és nagyságú ellenséggel harcolni. A képregényhős 1940–1944 között *Uncle Sam Quarterly* címen, saját füzetekben jelent meg. A hetedik szám borítóján az életnagyságnál jóval nagyobb Uncle Sam iskolamesteres szigorúsággal és tekintéllyel néz le a jóval kisebb méretű dimenzióban ábrázolt, harcmезőn játszó, megzavarodott és rosszcsont gyerekeként viselkedő, megszeppent német diktátorra, Hitlerre, az olasz duce-ra, Mussolinire, és a japán Tojo tábornokra. A karakterek egymástól lényegesen eltérő dimenziójában metaforikusan az Amerikai Egyesült Államok nagyhatalmi szerepe és győzelmi elszántsága reprezentálódik.

A képregényfüzet több különálló történetben meséli el Uncle Sam és tizenéves korú – az 1930-as és '40-es évek amerikai filmjeinek gyerek-filmsztárjára, Mickey Rooney-ra hasonlító – név nélküli segítőtársa, Buddy<sup>147</sup> kalandjait. Buddy karakterét meghatározhatjuk a „fiú a szomszédból” típusaként is. Egy olyan általános típusarccal jelenítették meg, akivel valamilyen formában (osztálytárs, rokon, barát stb.) legalább

---

<sup>140</sup> Master Comics.

<sup>141</sup> Image Comics.

<sup>142</sup> Harvey Comics.

<sup>143</sup> Strömberg: i. m. 155. o.

<sup>144</sup> Az amerikai hadseregnek szüksége van rád.

<sup>145</sup> 1940–1944 között a Quality Comics kiadásában.

<sup>146</sup> Az Amerikai Egyesült Államok 16. elnöke 1861–1865 között.

<sup>147</sup> Jelentése: haver.

egyszer már mindenki találkozhatott. Az ő dramaturgiai szerepe a csodálatra, az Uncle Sam által kinyilatkoztatott bölcsességeket „provokáló” végszavazásokra korlátozódik. A harmadik történetben a sorozat két főhőse a Pearl Harbor-i támadás színhelyén, a Hawaii-szigeteken piheni ki a patrióta hősök akciódús életének fáradalmait. A japánok, akik a képregényfüzet minden történetében csak a negatív konnotációjú „*jap*”<sup>148</sup> meghatározással szerepelnek, itt hófehér bőrű, élőhalott zombikként álcázva támadják meg ismételten Amerikát. A történet végén természetesen Uncle Sam mint Amerika megtestesítője, sikeresen megghiúsítja a japánok támadását. A didaktikus fordulatokat sem nélkülöző narráció Eisner (meglepő módon) sokszor elnagyolt, pontatlanul megrajzolt stílusában jelenítődik meg. Természetesen a tizenéves célközönség, a fiatal korából adódó kritikai képesség hiányában, nem érzékelhette a történetvezetésben és a kompozíciók, a figurák elrajzolásában megjelenő pontatlanságokat; ugyanakkor a patrióta olvasói érzelmeket erősítő és generáló primér szerzői szándék maradéktalanul megvalósult.<sup>149</sup>

### **Női hősök és szuperhősök az amerikai háborús képregényekben**

Az amerikai nők háborús szerepvállalása általában az otthoni és a gyári munkák elvégzésére korlátozódott; a frontokon történő harcokban való részvétel egyedül a férfiak privilégiuma volt. Az ugyanezt a társadalmi modellt követő reprezentációs logikából eredően a női szuperhős-karakterek sem jelentek meg hangsúlyosan a háborús képregények narrációiban. A képregényekben a női szerepek dramaturgiai és vizuális ábrázolási spektruma leginkább a minden esetben tökéletes formájú testre feszülő, olykor szakadt ruhában ábrázolt, a brutális, gonosz ellenség fogságából az utolsó pillanatban érkező fehér, jenki férfihős megmentésére szoruló áldozat sztereotip pozíciójára korlátozódott csupán.<sup>150</sup> A médium akkori férfidominanciájú szerzői társadalmában elvéte dolgozott csak női alkotó. Tarpé Mills<sup>151</sup> az írói és a rajzoló szerepet is magára vállalva, az első női szerzőként alkotta meg a lányolvasók

---

<sup>148</sup> Jelentése: japcsi (szleng).

<sup>149</sup> <http://comicbookplus.com/?dlid=19801> (2015. 10. 23.)

<sup>150</sup> Fight Comics, No. 13–42. <http://www.comicvine.com/fight-comics/4050-18555/?page=2> (2015. 10. 26.)

<sup>151</sup> Eredeti neve June Tarpé Mills volt, aki a nemére utaló June helyett a középső nevét használta szerzői névként.

számára szerepmodellként is követhető *Miss Fury*<sup>152</sup> karakterét. A külső megjelenés tekintetében a képregény alkotójára hasonlító, a náci kémek ellen harcoló Marla Drake nevű főhős alteregójaként fekete párduc álruhában feltűnő Black Fury (később mint Miss Fury) legfőbb ellensége az a Baroness Elsa von Kampf német bárónő volt, aki V alakban vágott szőke frizurájával takarta el a Miss Fury által a homlokára égetett, a nácik által a nemzeti szocializmus jelképeként használt svasztika jelet.<sup>153</sup>

A bárónő Kampf<sup>154</sup> neve Adolf Hitlernek a saját politikai manifesztumaként megírt Mein Kampf című könyvére utal. Az a tény, hogy Miss Fury nevét még a második világháborús amerikai bombázó repülőgépek oldalára is felfestették, egyértelműen az 1941–1952 között futott sztrip sikerét jelzi.

Miss Fury karaktere nem rendelkezett emberfeletti szuperhős képességekkel, csak a testéhez szorosan simuló fekete párducruhája felvételével lett erősebb és gyorsabb.

A William Moulton Marston pszichológus által 1941-ben kitalált első női szuperhős, *Wonder Woman* jelenik meg a nemzeti lobogó mintáját és színeit artikuláló jelmezében a Sensation Comics 1943 januári számának borítógrafikáján, ahol egy hatalmas tekegolyót lök a kép előterében álló gyűlöletes ellenségek vezetői, Hitler, Mussolini és Tojo fejét viselő bábuk irányába. A hősnőt a háttérben szurkoló bájosan karikatúrisztikusan megrajzolt női karakterek támogatják az ellenséggel vívott virtuális harcában.<sup>155</sup>

### **Az árja–nem-árja reláció az alkotó és az általa kreált hős aspektusában**

Az amerikai képregény aranykorának számító éra leghíresebb alkotói nagyrészt zsidó származású bevándorlók másodgenerációs gyermekei voltak, akik az Amerikában is jelenlevő antiszemitizmus miatt angolosított, pszeudoneveken dolgoztak, kiiktatva ezzel olvasóikban a származásukra utaló név által keltett elidegenítő ellenérzést. Így lett az író Stanley Lieber eredeti nevéből Stan Lee, a rajzoló Jack Kirby eredetileg

---

<sup>152</sup> Düh kisasszony

<sup>153</sup> A homlokba égetett, örökre megbélyegzettként viselt svasztika bilog motívum megjelenik Quentin Tarantino 2009-ben készült „*Inglourious Basterds*”, azaz *Becstelen brigantyk* című második világháborús filmjében is.

<sup>154</sup> Jelentése: harc.

<sup>155</sup> Scott: i. m. 30. o.

Jacob Kurtzberg, míg Bob Kane, a Batman alkotója korábban Bob Kahn volt. Will Eisner, Joe Shuster és Jerry Siegel eredeti nevükön publikáltak.<sup>156</sup>

A Look magazin az 1940. február 27-i számában megjelentette a Jerry Siegel és Joe Shuster által direkt az újság számára készített „*How Superman would end the war*” című kétoldalas miniképregényét [34. kép]. Az utópisztikus naivitást sem nélkülöző narráció szerint a gyengék megmentőjeként aposztrofált Superman behatol a németek által kiépített és sérthetetlennek tartott Siegfried védelmi vonal mögé, majd az ágyúik és az erődítményeik tönkretétele után, fent az égben szupergyorsasággal repülve egy hatalmas ütéssel elpusztítja a rátamadó német harci repülőgépet. Miután áttörte Hitler hegyi menedékházának tetejét, testőrei legyőzése után először a Führert, majd – újra a levegőbe emelkedve – útja következő állomásáról, Moszkvából éppen a csapatai menetelésében gyönyörködő Sztálint rabolja el. Innen a német és a szovjet diktátort mind a két kezében tartva a svájci Genovába, a Nemzetek Ligája tanácskozására repül, ahol bűnösnek találják őket a modern kori történelem legnagyobb vétkének – a védtelen országokkal szemben ok nélkül kiprovokált leigázó agresszió – elkövetésében.<sup>157</sup> A második oldal második paneljében Superman enyhe, szabadkozó hangnemben mondja a torkon szorított foglyának, hogy csak az idő rövidegére való tekintettel nem helyezi el a nem-árja öklével mért ütését a Führer állára. Az árja–nem-árja viszonykontextus egyértelműen utal arra, hogy a zsidó származású szerzőpáros tisztában volt azzal, hogy mit csinálnak a náciak Hitler parancsára a zsidókkal Európában. A Superman által Hitler számára felajánlott ütésaktusban az európai sorstársak szenvedései által kiváltott dühük és szolidaritásuk manifesztálódott.

A Siegel és Shuster szerzőpáros *Superman* karakterét fiziognómiailag nem a náci fajelmélet szerint meghatározott szőke árja típusaként tervezte meg, ilyen módon hősüket önmaguk kiterjesztett alteregójaként értelmezték. A szuperhősök ebben az aspektusban a zsidó származású alkotók virtuális fegyvereként is funkcionáltak.

Hogyan értelmezték ezt a német oldalon? Josef Goebbels német propaganda miniszter szerint a zsidók által kreált Superman esszenciális kivonata mindannak, ami az amerikai társadalom általános problémája. A náci vezetők sértett logikája szerint Amerika önbecsapó, narcisztikus képmutatása inkarnálódik Superman tökéletes képességű és alakú figurájában, míg a valódi átlag-amerikai szerintük többnyire lusta,

---

<sup>156</sup> Uo. 12. o.

<sup>157</sup> Strömberg: i. m. 41. o.

és formátlan. Hitler még az általa lenézett, a szerinte nem túlságosan kifinomult angol ízlésnél is alávalóbbnak tartotta a jazz-élvező, fajilag minden irányból keresztezett amerikai populáris kultúrát. Számára a szuperhős-képregény egyértelmű bizonyítéka mindannak, ahogy az amerikaiak lealacsonyítják a művészeti standardokat, és ilyen módon nem várható el tőlük az árja ideálok követése. Az, hogy a sok árjaként is definiálható amerikai eltúri a zsidók és a feketék irányítását, szintén az árja eszme árulásaként értelmezhető.<sup>158</sup>

A képregényrajzolóknak számára Hitler karakterének kigúnyolása, kifigurázása nem volt nehéz feladat. Ebben nagy mértékben segítette őket az amerikai burleszk-filmsztárral, Charlie Chaplinnal – komikus nézői emlékeket, reakciókat idéző, pamacs jellegű bajuszával és slamos figurájával – azonosítható nagyfokú hasonlóság.

Captain America belépője az ikonikus képregényhősök képzeletbeli csarnokába Hitler állcsúcsára helyezett markáns ütésével kezdődött. Superman után egy másik szuperhős, Daredevil kalandjait megjelenítő legelső, 1941-es *Daredevil Battles Hitler*<sup>159</sup> című képregény-füzet borítóján négy képregénykarakter egyszerre támadja különböző fegyverekkel a maguknál lényegesen nagyobb léptékben ábrázolt Hitlert, aki barna ruhájában leginkább egy nagy hegyre, tájelemre hasonlít [35. kép]. Daredevil egy visszatérő bumeráng formájában mért ütést a Harmadik Birodalom vezetőjének az állcsúcsára.<sup>160</sup> A jelenet a képregényekre vizuálisan jellemző redukált látványban jelenik meg. Még Hitler testét is ugyanabban a grafikai ábrázolási kánonban rajzolták meg, ugyanakkor a Führer fejét a testére fotómontázsként ráhelyezett portréfotóval ábrázolták.<sup>161</sup> Mi lehetett ezzel a fénykép-grafika mixelős megoldással a célja a tervezőnek? A német vezető arcát dokumentatív szándékkal beleégetni a nézői memóriába? Ilyen a szörny a valóságban, féljetelek tőle! Gyűlöljétek?(!) Olyan hatalmas veszélyt jelent az emberiség számára, hogy csak összefogással lehet legyőzni őt?

---

<sup>158</sup> Scott: i. m. 12. o.

<sup>159</sup> Daredevil Hitlerrel harcol.

<sup>160</sup> Daredevil, eredettörténete szerint a szüleit gyerekkorában a saját szeme láttára meggyilkolták Ausztráliában, majd a gyilkos még egy bumeráng-formát is égetett a bal mellére. Daredevilt aboriginal ausztrál őslakosok nevelték fel és tanították meg a bumeráng használatára.

<sup>161</sup> Conroy, Mike: *War Comics: a Graphic History*. East Sussex, 2009, ILEX, 64. o.



## Rasszista ábrázolás a második világháborús amerikai képregényekben

A második világháborús amerikai izolációs politikát a Pearl Harbor elleni 1941. december 7-i japán légitámadás radikálisan írta felül. Az európai és ázsiai hadszínterek háborús eseményei addig csak indirekt módon hatottak az amerikai lakosságra. A Hawaii-szigeteki támaszpontot ért támadás a saját testük elleni agresszió metaforájaként a kollektív sértettség, düh és bosszú érzésláncolatát generálta az amerikai civilek reakciójaként. Ettől kezdve az amerikai csapatok tengelyhatalmak ellen vívott harca intenzívebb szinten jelent meg a képregény-narrációkban. Mediális közvetítő szerepével a képregény erősítette a frontokon harcoló katonák morálját, felhívta a civil lakosság figyelmét az újrahasznosítás, a háborús kötvények vásárlásának fontosságára, a lehetséges kémek jelenlétére, azok éber figyelésére, és talán az egyik leghatásosabb funkciójaként a vizuális ábrázolás propaganda eszközeivel az ellenséget, különösen a japánokat amorálisnak, brutálisan kegyetlennek, és antropomorf félállatként, egyfajta szörnyekként ábrázolva képes volt folyamatosan stimulálni a kollektív patrióta érzelmeket.

Az olvasók a háborús tematikájú képregényekben megjelenített harcok, fegyverek, felszerelések minél valóságosabb, realiztikusabb ábrázolása miatt könnyebben tudták elképzelni a besorozott apák, rokonok, ismerősök által megélt harcokat, hőstetteket és szenvedéseket, ugyanakkor ez a realizmuson alapuló vizuális reprezentáció a háború borzalmakkal teli, összetett valósága előli menekülés tudatalatti vágyát is megteremtette. A szórakoztatás, a tudósítás és a propaganda hármasszerepe által kijelölt értelmezői tartomány képlekeny határvonalain kellett a rajzolóknak képletesen egyensúlyozniuk.<sup>162</sup>

Az alkotók és a kiadók a pozitív szerepmódként megjelenített szuperhős-zsáner mellett, az ellenség kevésbé szofisztikáltabb, és rasszista attitűddel megjelenített karikatúrisztikus ábrázolását alkalmazták a minél nagyobb kommerciális siker elérésének reményében. A német katonákat általában buta arckifejezéssel, brutális, ősemberszerű lényekként, a náci vezetőket és tudósokat viszont alacsony termetű, ravasz ábrázatú, leginkább Joseph Goebbelsre, Hitler propaganda miniszterére

---

<sup>162</sup> Scott: i. m. 19. o.

hasonlító karakterekként jelenítették meg. A háború előremenetelével a nácik ábrázolása árnyaltabb lett. Az alkotók a gyíkszerű nyelvekkel, a pengeéles fogakkal, a hullához hasonló sápadt arcszínnel a karakterek állatszerű jellegét hangsúlyozták plasztikusabban. A vizuális elemek mellett a képregény nyelvezetében használt „*Ratzis*” (hangzásában a náci szót) elnevezéssel szintén az ellenség nem emberi, állati voltát akarták erősíteni.

A Pearl Harbor elleni támadás után az amerikai képregényekben használt rasszista ábrázolás virtuális térképén a japánok szerezték meg a leggyűlöletesebb ellenség pozícióját. A rajzolóknak könnyű helyzetben voltak, mivel csak vissza kellett nyúlniuk (egy újrapozicionáló aspektussal) a Yellow Peril fóbia által korábban megteremtett negatív orientalista sztereotípiák gazdag reprezentációs tárházához. A médium ázsiaiakat ábrázoló kánonjában újra megjelent a vastag, köralakú szemüveg, az előreálló, eltúlzott méretű páros szemfog, az apró termet és a gyávaságra utaló sárga bőrszín.<sup>163</sup> A korszak háborús tematikájú képregényborítóit végignézve, egy nem túl széles spektrumú motívumisméltés érzékelhető. Az akciózsánerből következően a harc, leginkább a közelharc izgalmanak sokszor didaktikus ábrázolása a leginkább látványos, tetszéspengeneráló képi motívum. A test-test elleni küzdelem legattraktívabb elemeként, a minél nagyobb ívben és erővel elindított ökölcsapások robbanásszerű hatásával operálnak sok esetben az alkotók. A pofonok elszenvedői között egyaránt ott vannak a hadsereg vezetői és a közkatonák. Természetesen a minél magasabb rangú ellenséges vezetők pofonok által történő megalázása a legbiztosabb olvasói tetszést generáló vizuális elem [36. kép]. A már korábban említett Captain America sorozat első számának borítóján az akkori leggyűlöletesebb ellenségként aposztrofált német birodalmi kancellárt, Hitlert üti állon egy hatalmas erejű ütessel a címszereplő amerikai hős. A sorozat 1942 áprilisában megjelent 13. számának borítóján ábrázolt újramodellezett verzióban az ütést elszenvedő alany – az új legfőbb ellenfél –, a japán Hirohito császár, akit egy mérgekígyó vagy egy vérszívó vámpír éles metszőfogait felidéző fogsorral rajzoltak meg, amivel a Yellow Peril ábrázoláskánon által használt sztereotip előreálló metszőfogak helyett, egy negatívabb konnotációjú reprezentációs motívumot találtak ki az alkotók [37. kép]. A császár állán felrobbanó hatalmas erejű pofon irányát a képregény formanyelvéhez tartozó sebességvonalak jelzik, amelyek egészen a hős lábai mögül kiindulva plasztikusan jelenítik meg az ütést generáló

---

<sup>163</sup> Conroy: i. m. 70. o.

patrióta düh mértékét. Captain America mögött társa, a 12 éves Bucky Barnes áll, ők ketten és Hirohito császár óriásokként emelkednek ki a háttérben ábrázolt Pearl Harbor-i tengeri hadszíntér hozzájuk viszonyított miniatűr méretű dimenziójából. A reneszánsz térképábrázolásokat idéző figura-táj léptékdifferenciában a nem valós méretű karakterek metaforikusan magukat a harcban szereplő államokat, Japánt és az Egyesült Államokat szimbolizálják. A borító bal alsó sarkában a „Remember Pearl Harbor”<sup>164</sup> köralakban futó szöveggel a kollektív amerikai büszkeség virtuális testébe beleégetett, öt hónappal korábbi japán támadás kitörölhetetlenségére utalnak az alkotók. Captain America „You started it! Now- We'll finish it!”<sup>165</sup> szóbuborék formájában megjelenített üzenetében két idősík jelenik meg. Azáltal, hogy a két amerikai patrióta képregényhős fikcionális jellege ellentétes a háttérben ábrázolt miniatűr csatajelenet dokumentarizmusával, szintén egy másik kettősség reprezentálódik. Az imaginárius karakterek beemelásával az alkotók átírják a múlt kudarcát. A düh levezető aktusa a valóság és a fikció mixelésében képes a győzelem reményét is megteremteni.<sup>166</sup>

A The United States Marines képregénysorozat borítóin és a füzetek oldalain szintén a Yellow Peril fóbia által megteremtett negatív vizuális reprezentációs karakterjegyeket használták újra és újra az alkotók.<sup>167</sup> A sorozat 3. számának borítóján egy metaforaként is értelmezhető jelenetben, egy kiterített japán katonai zászlón álló, azon taposó amerikai tengerészgyalogos lángszóróval lő a fájdalomtól eltorzult emberi arccal üvöltő, de poliptestű Hideki Tojo japán tábornokra.<sup>168</sup> [38. kép] A nyolc karral és azokon tapadókorongok sokaságával rendelkező polip ebben a kontextusban az amerikai értékeket, normákat fenyegető – egy másik őselem, a víz idegen közegében élő, onnan előbújó – tengeri szörnyet testesíti meg. A tábornok valós látásproblémáját korrigáló optikai segédeszközt és a nagy előreálló szemfogakat mint sztereotip jellem- és karaktermeghatározó patternelemeket szinte kötelezően és rutinosan ismételve, itt is használják a rajzoló. Az 1943 márciusában megjelent Air Fighters Comics 6. füzetének a borítóján az a drámai jelenet látható, amint a sorozat fiatal főszereplője,

---

<sup>164</sup> Emlékezz Pearl Harborra!

<sup>165</sup> Ti elkezdtétek! Most, mi befejezzük!

<sup>166</sup> <http://www.comicseeker.com/old-comics/captain-america-comics-13-revenge-for-pearl-harbor/> (2015. 10. 15.)

<sup>167</sup> <https://www.mycomicshop.com/search?TID=378121> (2015. 10. 18.)

<sup>168</sup> A Pearl Harbor elleni támadás felelőseként 1948. november 12-én a tokiói Nemzetközi Katonai Törvényszék halálra ítélte.

Airboy egy másik képregényhős, Batman batmobiljának a denevérszárnyait idéző vadászrepülőjéből tüzel az előtérben a néző felé rémülten menekülő, emberfejjel és szőrös patkánytesttel ábrázolt japán ellenségre [39. kép].

A fertőzések, járványok okozójaként stigmatizált patkányokként megjelenített japánok testébe csapódó, és az azokon áthaladó lövedékek, a kifolyó vér ábrázolását nem legitimálhatja semmilyen mértékű kollektív társadalmi megbántottság, sértettség és düh. A nagyrészt zsidó származású amerikai képregényalkotók egy kollektív gyűlölet megtévesztő dimenziójában, abszurd módon ugyanazokat a negatív asszociációs (ellenség-patkány) képi reprezentációs relációkat használták, elevenítették fel újra, mint amit az óceán túlsó partján a német náci propaganda a zsidók meghatározására is használt.<sup>169</sup>

### **Burma strips, Male Call, How to Spot a Jap**

A negatív propaganda terjesztésének különböző formáiban, munkássága során – a kor és a képregény műfajának egyik legnagyobb alkotójának tartott – Milton Caniff is sajnálatos módon tevékenyen részt vett. Caniff a gimnáziumi tanulmányai elvégzése után, 1925 nyarán munkát vállalt a Miami News-nál Floridában. Az Everglades Nemzeti Parkban tett egyik sétája során szerzett, először ártalmatlannak tűnő moszkítócsípés szövődményeként, egész életét végigkísérő érhártyagyulladását kapott. A betegsége miatt a hadseregbe történő sorozásakor többször is katonai szolgálatra alkalmatlannak minősítették. Caniff (igazi patriótaként) ezt kudarcként élte meg, így mint elkötelezett képregényalkotó vett részt a haza szolgálatában. A Camp Newspaper Service kiadásában 1942. október 1-én – csak az amerikai hadsereg katonái számára megjelenő – a *Terry and the Pirates* speciális verziójaként debütáló „*Burma strips*”<sup>170</sup> képregénysorozatot több éven keresztül Caniff hazafias elkötelezettségtől fűtötten minden ellenszolgáltatás nélkül, ingyen rajzolta.<sup>171</sup>

Viszont a washingtoni székhelyű War and Navy Departments által 1942-ben a Kínába utazó katonai alakulatok számára kiadott „*Pocket Guide to China*” című, 75 oldalas

---

<sup>169</sup> Conroy: i. m. 70. o.

<sup>170</sup> A sztrip 1943. január 24-től – jogi problémák miatt – Male Call címen futott tovább.

<sup>171</sup> Harvey: i. m. 881. o.

kézikönyvében a „*How to Spot a Jap*”<sup>172</sup> 10 oldalas Caniff által rajzolt ismeretterjesztő képregény már messze túlmutat a sorkötelezettség teljesíthetlenségéből eredő lelki eredetű kompenzálás primér aktusán.<sup>173</sup>

A füzet 65. oldalán egy katonatiszt kérdezi a *Terry and the Pirates* képregénysorozat két főhősét, Terry-t és Pat Ryant a japánok és az akkor már az amerikaiak szövetségeseként harcoló kínaiak közötti fiziognómiai különbözőségekről szerzett, és mások számára hasznos tudásként funkcionáló tapasztalataikról [39. kép].

Terry és Pat Ryan csak a fikció – jelen esetben orientalista – tartományában létező pszeudokarakterek, akik a szerzői képzelet által kitalált kalandok, helyszínek imaginárius világában szerezték azt a tudást, ami ebben az edukációt szolgáló képregényben egy évtizedekkel korábban megalapozott és a képregényrajzolók által újraélesztett Yellow Peril-i alantas, rasszista sztereotípiák ismételt felmondását tartalmazza csupán. Ugyanakkor a frontra induló amerikai katonák régi ismerősként, az orientalizmus felkent, és számukra hasznos tapasztalatokkal rendelkező, valós szakértőjeként fogadták el a két virtuális hőst; ezáltal a képregény rasszista felhangú üzenete is teljes mértékben releváns értékítéletet közvetít az ázsiai színtereken harcoló katonák számára.

A pozitív háborús morál megteremtésében játszott jelentős propagandaszerepe miatt a képregényekre nem vonatkozott a háborús helyzet miatt elrendelt papírtakarékossági szabály. A képregényfüzetek eladási rátája 1940-től 1945-ig megtriplázódott. A szuperhős képregényzsáner és a háborús propaganda között kialakult szimbiotikus viszonyt jól illusztrálja az a tény, hogy a második világháború befejezésével a képregényeladások jelentősen csökkentek. A háború utáni évtizedekben az alkotók nem tudtak olyan mértékű olvasói gyűlöletérzést generáló virtuális ellenséget kitalálni, mint amilyeneket a második világháború létező, valós figurái, a náciak és a japánok megtestesítettek.<sup>174</sup> Az amerikai képregény a második világháború idején futó háborús tematikájú füzeteivel a propaganda demagóg és rasszista eszközeként kollektív, nacionalista érzelmeket generált, amivel már a saját közvetítő médiumának mítoszteremtő, pozitív szerepét rombolta szét.

---

<sup>172</sup> Hogyan ismerhetsz fel egy japánt (japcsit)?

<sup>173</sup> <http://www.ep.tc/howtospotajap/howto01.html> (2015. 10. 21.)

<sup>174</sup> Strömberg: i. m. 42. o.

## NEGYEDIK FEJEZET

Ebben a fejezetben, a doktori értekezésem előző részeiben már tárgyalt és példaként említett alkotók egymástól stílusosan eltérő képregénymunkái után, szeretnék kitérni azoknak a képzőművészeti munkáimnak a bemutatására, elemzésére, amelyek ugyan nem a képregényre jellemző szekvenciális elbeszélési formában készültek, mégis relevánsak e dolgozat témájának szempontjából.

### **Az interszubjektivitás mint az alkotói motiváció eszköze és célja**

Az interszubjektivitás bemutatására kiválasztott munkáim stílusosan különböző megfogalmazásaiban a változó alkotói és kurátori koncepcióknak a képi megjelenítést jelentősen befolyásoló, meghatározó szerepe reprezentálódik. Az alkotások elkészítési idejét jelző, és egymást egyre sűrűbben követő évszámok tükrében jól kirajzolódik az interszubjektivitás koncepciójára egyre tudatosabban fókuszáló alkotói szándék és attitűd.

Az 1980-as évek második felében, a politikai rendszerváltás idején Magyarországon is megjelentek és népszerűek lettek azok a videokazettákon nézhető akciófilmek, amelyekben az egykori osztrák testépítő, később az Amerikai Egyesült Államokban először színészi, majd pár évtized múlva Kalifornia kormányzójaként politikai karriert is befutó Arnold Schwarzenegger volt a főszereplő sztár.<sup>175</sup> Ikonikus figurája (Mr. Universe, a bodybuilder) egy olyan idolt testesített meg, aki képes volt megvalósítani a többség számára csak vágyott, de elérhetetlen „*nagy amerikai álmot*”. A Schwarzenegger név vizuális megjelenése, például a mássalhangzók torlódása által, egy olyan fajta ritmust, szóképet mutat, ami számomra egy tipikus XX. század eleji német expresszionista plakát címsoraként fogalmazódott meg. Ezen a *Be Schwarzenegger!*<sup>176</sup> című linómetszet technikával készített grafikai lapomon egy olyan, a valóságos arányoktól jelentősen eltérő, óriás méretű meztelen embert látunk,

---

<sup>175</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Arnold\\_Schwarzenegger](http://en.wikipedia.org/wiki/Arnold_Schwarzenegger) (2015. 12. 12.)

<sup>176</sup> Légy Schwarzenegger!

aki mind a két kezében kézi súlyzókkal – Schwarzenegger első sikeréhez, a testépítő szubkultúrához köthető szimbolikus attribútumokkal –, mintegy nemes terheket cipelve járkal egy metropolis magas épületei között.<sup>177</sup> A képmezőt vertikálisan teljesen betöltő alak az időt nappalra és éjszakára felosztva, irreális méretével a világunkban, az univerzumunkban betöltött szerepét szerettem volna érzékeltetni. A néző egy önmaga számára releváns értelmezést keres azok alapján, amit a saját memóriájában megjelenő, egymással irreleváns viszonyban lévő képi információk – az akkori jelen, a kortárs szupersztár Schwarzenegger neve, és egy elmúlt művészettörténeti korszak vizuális protokollrendszere által megjelenített látvány – egymásra csúszása hoz létre. Erre a munkámra mindig úgy tekintettem, mint aminek a jelentéséből egy olyan metafora is kibontható, amit csak a rendszerváltást a saját személyes tapasztalatai által megélt magyar és egyben kelet-európai ember érthet meg igazán minden rétegében. Ugyanakkor ennek a képnek a létrejöttét és tartalmi narratíváját jelentősen befolyásolja az a kettős pólusú, egyszerre objektív és szubjektív tényező, ami az én átlagosnál fókuszáltabb filmes érdeklődésemben manifesztálódik. Nem mindenki számára bír Arnold Schwarzenegger lénye, figurája ilyen szimbolikus jelentéssel és árnyalt tartalommal, ezért a komplexebb értelmezés lehetősége is redukálódhat, esetleg másfelé irányulhat. Ezt megerősítheti az a szituáció is, amikor huszonnégy évvel a mű keletkezése után, 2005-ben egy amerikai szobrásznő megnézte a grafikai munkáimat, és miután ezt a *Be Schwarzenegger!* című grafikai lapot különösebb érdeklődés nélkül tolta félre. Arra a kérdésemre, hogy számára mit jelent ez a munka, meglehetősen flegmán, talán egy pici undorral is a hangjában csupán annyit mondott: „*He is my governor.*”<sup>178</sup> Neki, a kaliforniai lakosnak, a jelennek abban a szeletében Arnold Schwarzenegger csak egy rossz kormányzói teljesítményt nyújtó állami hivatalnok volt, mindenféle olyan mitikus tartalom, kontextus nélkül, ami a mű keletkezésekor a világ másik felén élőknek (így nekem is) élményeiben, érzéseiben még jelen lehetett. Ugyanaz a kép – de egy másik idősíkból nézve egy olyan ember szemével, akinek – József Attila szavait kölcsönözve – „*fején másként tapad a haj*”, más valóságot élt és él meg, s ez másképp formálta és formálja véleményét az eltérő tényezőkből összeálló különböző „objektivitások” által differens értelmezéssel.

---

<sup>177</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Drawings 3/23 (2015. 12. 12.)

<sup>178</sup> Jelentése: Ő az én kormányzóm.

1991-ben feleségemmel, Hetényi Judittal közösen készítettük el a három részből álló *Reklámfalvédők* (*Coca-Cola – You can't beat the feeling!*, *Camel – It's your way*, *Henkel – Minden háztartásban ez kell!*) című textilmunka-sorozatot.<sup>179</sup> A *Be Schwarzenegger!*-hez hasonlóan, ezeknek a munkáknak a tartalmi narratívája a rendszerváltás környékén megjelenő, és Magyarországon a széles közönség számára addig nagyrészt ismeretlen minőségű és mennyiségű reklámfilm-dömpingre reflektált. A XIX. század második és a XX. század első felében a német, osztrák és magyar kispolgárság és parasztság népszerű lakberendezési dekorációs formája volt a hímzett konyhai falvédő. Ezek a „banális intelmekkel oktató, múdal- és slágerfoszlányokat érzelmesen illusztráló”,<sup>180</sup> darabok különböző népi bölcsességeket, életvezetési tanácsokat jelenítettek meg a háziasszonyok számára, és nem műalkotásként funkcionáltak kiállítótermekben vagy lakásokban. Díszítő funkciót töltöttek be a praktikumon túl, de a játékos hangvételű tartalom, üzenet átadása volt elsősorban a szerepük. Hazánkban a szocializmus idején a kereskedelemben nem alakulhatott ki valódi versenyhelyzet, ezért az ahhoz kapcsolódó reklám műfaja sem működhetett, prosperálhatott olyan módon, ahogyan a nyugati világ szabadversenyos kapitalizmusában. A reklámozásnak nem létezett valódi minőséget indukáló funkciója. A rendszerváltás idején Magyarországon megjelenő külföldi, nyugati cégek az új termékeikkel együtt azok reklámozását is elhozták. A televíziós hirdetések száma ebben az időben egyszerre volt a magyar vásárlói társadalom számára „*brand new*”, azaz teljesen új, ugyanakkor a mennyisége által meglehetősen túldimenzionált is. A *Reklámfalvédők* textilmunka-sorozat, egy-egy Coca-Cola, Camel és Henkel hirdetést jelenített meg a régi falvédők képi reprezentációjában. Stílis analógiaként az akkori jelenre átírt tartalmi azonosság szolgált, mivel a házi áldások, életvezetési „bölcsességek” narratívája behelyettesítődött a kortárs reklámszövegek által ígért hamis tökéletességgel, és a mindenki számára egyaránt érvényes, perfekt életvezetés sugalmazásával. A néző megfajtást keres a *Reklámfalvédők* illuzórikus látványa által megjelenített vizuális reprezentációval, ami a saját tudása szerint egy régműlthoz köthető képi formában jelenik meg. Ugyanakkor magában a tartalmi narratívában,

---

<sup>179</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Textiles 1/6, 2/6, 3/6. (2015. 12. 12.)

<sup>180</sup> K. Csilléry Klára: A hímzett konyhai falvédők múltja. In Kovács Ákos (szerk.): *Feliratos falvédők*. Budapest, 1987, Corvina Kiadó, 12. o.



azaz a hirdetés formájában belép egy másik idősík, az empirikus jelen, így a kettő együtt teremthet meg egy interszjektív halmazt az értelmezői tudatban.

1992-ben a Magyar Képzőművészeti Főiskola Barcsay Termében rendeztek egy rasszizmus elleni tematikájú csoportos kiállítást *Az idegen szép* címmel, ahol az *Old Shatterhand rézbőrű testvére, Winnetou vállára teszi a kezét* című munkámmal szerepeltem<sup>181</sup>.<sup>182</sup> A rajzon gyerekkoromnak a Karl May-regényekből ismert két emblemikus vadnyugati hőse áll egy idillikus hangulatú tájban a préri közepén, a háttérben sziklás hegységek előtt bölények legelésznek békésen, az előtérben pedig egy folyó, benne halakkal – mindezt egy tizenéves fiú rajzi stílusába átemelve. Itt egy olyan képi elbeszélési kánon megfogalmazási módját vettem át, parafrazeáltam, ami eltért az általam abban az időben használt kortárs grafikai hangtól, és ehhez kapcsoltam egy olyan képi narratívát, ami az akkori életkoromtól eltérő, saját tizenéves énem gondolkodásával lehetett azonos. Gyerekként a Karl May-könyvek olvasása által egy olyan világba léptem be, amelyet a szerzője sem ismert valószínűleg, hiszen bizonyítottan soha nem járt a vadnyugaton, ugyanakkor az általa kreált univerzum számomra akkor nem fikcióként, hanem valódi realitásként jelent meg. Ezeknek a könyveknek a világa, szereplői a kollektív tudat részeként bizonyos példákban – ebben az esetben egy műalkotás szereplőiként – szerepmodellként, tartalmak megjelenítőiként, hordozóiként is funkcionálhatnak. A kiállítás koncepciója ebben a munkámban egy olyan érzelmi kötődés megjelenítésével adekvát, amiben a két, számomra ikonikus karakternek az egymás iránti tiszteleten és barátságon alapuló személyes kapcsolata felülírja a generációkon átívelő, és sajnos kipusztíthatatlanul mindig újraéledő negatív gondolkodási és viselkedési attitűdöt, a rasszizmust. A képi elbeszélési mód jelen esetben egy olyan prizmaként is definiálható, amelyen keresztül transzponálódik a néző számára az az ártatlan látásmód, ami talán már csak a gyermekkor tartományában létezhet. Ugyanakkor az ilyen jellegű kiállítások létrehozása adhatja annak reményét, hogy nem csak azzal adekvát.

1992-ben Amerika felfedezésének 500. évfordulójára reflektálva rendezték meg az akkor a Műcsarnok ideiglenes kiállítási tereként funkcionáló Palme Házban a

---

<sup>181</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Drawings 5/23. (2015. 12. 12.)

<sup>182</sup> <http://beszelo.c3.hu/cikkek/az-1992-es-ev-kiallitasai> (2015. 10. 12.)

*Kolumbusz tojása* című magyar–ibériai meghívásos csoportos kiállítást. Kolumbusz Kristóf egészen élete végéig abban a tévhitben élt, hogy eredeti szándékának és küldetésének megfelelően Indiába jutott el. A mítoszok alapja általában egy-egy történet, cselekmény, ezért epikus jellegük miatt elbeszélési formájuk képi ábrázolás is lehet. Az indiai művészet egyik jól ismert vizuális reprezentációs formája a miniatúra, így ennek az ábrázolási formának a protokollját követve – stílus, technika és anyaghasználat tekintetében – festettem meg a *Kolumbusz Kristóf megcsókolja az Új Világ földjét* című miniatúrát.<sup>183</sup> Ilyen módon Kolumbusz tévedését áttettem egy olyan kontextusba, ahol az már nem tévedésként, hanem valóságként létezhetett. Így a vizualitás, a stiláris forma és képméret alapján a néző empirikusan nem kortárs műként, hanem egy, időben eltérő és egy másik kultúrában készített alkotásként érzékelheti és értelmezheti ezt a munkámat.

2007-ben a budapesti 2B Galéria vezetője, Böröcz László kurátorként *Bartók bogarai* címmel rendezett egy kiállítást magyar és nemzetközi művészek részvételével. A kiállítás koncepciójához Bartók Béla kevésbé ismert, szenvedélyes rovargyűjtése szolgált alapul.<sup>184</sup> A 2B Galéria szoros kapcsolatokat ápol különböző bábszínházi alkotókkal, ezért Böröcz László kurátorként azt kérte, hogy ha van rá lehetőség, akkor a kiállításra készülő munkák kitalálásánál és megalkotásánál egy olyan plusz tényezőt is beemelhetünk, amely által a kiállítás megnyitóján bábművészekkel együtt közösen hozhatunk létre rövid bábszínházi produkciókat. A saját alkotói koncepciómba ezt a kérést is beépítettem. A kiállításra egy 17 darabból álló, lézerrel gravírozott bakelit lemezeket tartalmazó sorozatot készítettem.<sup>185</sup> A 2000-es évek elejétől alkotok dingbat motívumokból képeket. A dingbat fontkészletek olyan számítógépes jel- és motívumhalmazok, amelyekkel a grafikusok a manuális rajzokat helyettesíthetik az illusztrátori feladataikban. Különböző korok, vallások, népek, kultúrák, szubkultúrák szimbólumait, jeleit, piktogramjait tartalmazzák; komputeren az abc betűinek beírásával jeleníthetők meg. Ezután általában még nagyon sok átalakításon, torzításon, komponálási munkafázison keresztül alakul ki a kép. Számomra nagyon

---

<sup>183</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Drawings 4/23. (2015. 12. 12.)

<sup>184</sup> <http://www.2b-org.hu/archiv35.html> (2015. 10. 12.)

<sup>185</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Mix 23/48. (2015. 12. 12.)

izgalmas alkotói kihívást jelent az, hogy egy mindenki számára elérhető univerzális jelrendszerből egy saját képzőművészeti magánmitológiát teremthetek meg. Első lépésként a „*music symbols and instruments*” dingbat jelkészletekből montázs technikával készítettem olyan rovarokat idéző absztrakt figurákat, amelyek felidézhetik a nézőben a Jáva és Bali szigeteken egyaránt népszerű wayang árnyszínház előadások figuráit is.<sup>186</sup>

Következő lépésként ezeket az absztrakt rovarfigurákat lézerrel fekete bakelit hanglemezekre gravírozottam. A tartalmi narratívát „*Csend gyűjtemény*” címmel határoztam meg. A bakelit hanglemezek tárgyi valósága utal Bartók Béla népzenei gyűjtésére. Ezeket a lemezeket hanghordozó entitásként is meghatározhatjuk. A lemeztetekbe sűrített hangok addig érvényes rendjébe, harmóniájába a gravírozással belemart absztrakt jelhalmazok, mint a zene megszakításaként, annak hiányaként, azaz csendként jelennek meg, és e mellett még absztrakt rovarfigurákat is idéznek. A néző a hanghordozókon magát a szüneteket, a csendet látja összetett jelekké formálódni. Hol ér véget és hol kezdődik számára az objektív és az interszubjektív értelmezési tartománya, viszonya? A néző a gravírozott rovartestrészekben néhol felismerhető zenei jeleket, hangszerreszeket is felfedezhet, ugyanakkor az egész jelhalmaz már a kollektív tudatból előhívható rovarszerűséget idéző, azt imitáló összetett formaként része és szereplője is egy tartalmi narrációnak. Ezekből a figurákból Kovács Géza bábművész sziluett bábokat vágott ki, és azokat mágnesekkel mozgatva adott elő a kiállítás megnyitóján egy, a wayang árnyszínházakat idéző, rövid előadást.<sup>187</sup>

2008. októberében *Rig Rigatar – Közelkép, Cigányok a magyar történelemben és kultúrában* címmel került megrendezésre egy csoportos kiállítás a 2B Galériában.<sup>188</sup>

Az egyik kurátori koncepció az volt, hogy a kiállító művészek a műveik tartalmi narratívájához kereshetnek, bemutathatnak olyan híres roma embereket a magyar történelemből, akik példaként is szolgálhatnak a kortárs roma és nem roma emberek számára. A korábban már említett a *Kolumbusz tojása* című kiállításra készített miniatúra képem konceptuálisan egy hosszú ideig fennálló tévedésre épült, amit

---

<sup>186</sup> <http://www.britannica.com/EBchecked/topic/638087/wayang> (2015. 10. 12.)

<sup>187</sup> [http://www.gyerekszinhaz.hu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2128:kovacs-geza](http://www.gyerekszinhaz.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=2128:kovacs-geza) (2015. 10. 12.)

<sup>188</sup> <http://www.2b-org.hu/2b.html> (2015. 10. 12.)

tudatosan építettem be a tartalmi narratívába. A kollektív tudatban egy régóta létező félrehallás, félreértelmezés volt a kiindulási pontja a *Rig Rigatar* kiállításra készült alkotásomnak is.

A roma emberekre használt gypsy kifejezés Magyarországon is elterjedt. Ennek a kifejezésnek a XVI. századi Angliában kereshető az eredete, mert ott tévesen azt hitték, hogy az országukban megjelenő vándorcigányok Egyiptomból érkeztek hozzájuk, akik valójában India észak-nyugati részéből származtak, de Egyiptomon keresztül érkeztek Európába. Az angol elnevezésükre használt gypsy szó az első hang elhagyásával képződött az Egyptian szóból.<sup>189</sup>

A kiállításra készített munkám főhősének az 1858–1927 között élt Rigó Jancsi nevű cigányprímást választottam.<sup>190</sup> Kalandos életének az a fejezete volt számomra izgalmas, amikor 1896-ban Párizsban elcsábította a belga Chimay herceg fiatal feleségét, egy amerikai milliomos lányát, Clara Wird-ot. Mivel a munkám koncepciója egy etimológiai félreértésen alapult, ezért szerettem volna egy olyan tárgyat készíteni, amely vizuális reprezentációjával zavart kelthet a nézői értelmezésben. Több megközelítésből állítottam össze ezt a tárgyi illúziót; a híresebb prímások festéssel díszítették a hegedűjüket; Rigó Jancsi írástudatlan volt, szerelme Clara Charaman Chimay tanította meg őt írni és olvasni (milyen szerencsés konstelláció), amikor Egyiptomban voltak. Egyiptom és a gypsy szó eredetében megtalálható félrehallás kapcsolódása, mint valós tények segítettek műalkotásomnak, egy pszeudo tárgynak a létrejöttét. Hangszerboltban vásároltam egy teljesen neutrális, lakkozatlan hegedűhátlapot, amit elvittem egy neves hangszerkészítő mesterhez és megkértem, hogy az 1900-as eleji éveket idéző lakkozással „emelje be” a jelenből a múltba ennek a tárgynak az eredetét. Majd követve azt a tradíciót, hogy a neves prímások festéssel dekorálták a hegedűjüket, autodidakta naiv festő modorában ráfestettem egy Egyiptomban játszó fiktív jelenetet az afrikai ország evidenciaként ismert attribútumaival, piramissal, szfínx-szel, papirusz hajóval és természetesen a két szerelmessel, Rigó Jancsival és a szőke belga hercegnővel. „*Rigó Jancsi hegedűjének megtalált hátlapja*” lett a címe ennek a pszeudo tárgynak.<sup>191</sup> Az objektív nézői értelmezésben megjelenő zavart tapasztalhattam meg egy számomra érdekes szituáció

---

<sup>189</sup> <http://www.worldwidewords.org/qa/qa-gyp1.htm> (2015. 10. 12.)

<sup>190</sup> [http://hu.wikipedia.org/wiki/Rigó\\_Jancsi](http://hu.wikipedia.org/wiki/Rigó_Jancsi) (2015. 10. 12.)

<sup>191</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 3/37. (2015. 12. 12.)

kapcsán: a kiállítás után beadtam egy aukcióra ezt a munkámat, ahol egyaránt szerepeltek régi és kortárs művészeti alkotások. A számomra sikertelen aukció után, amikor az egyik asszisztens – aki nem volt ott a mű beadásakor – vette le a falról ezt a pszeudo tárgyat, és azt hitte, hogy valóban Rigó Jancsi megtalált hegedűjét adták be árverésre. Milyen tényezők motiválták, irányították az ő nézői értelmezését, amely teljesen releváns volt az én alkotói szándékkal? Egyrészt a mű vizuális és stílári megjelenítése, másodsorban az a körülmény is befolyásoló szerepet játszhatott, hogy maga az aukciós ház klasszikus és modern művekkel egyaránt foglalkozó profilja, mint milió is erősítette azt az érzetét, hogy nem kortárs műtárgyról van szó.

## Mestermunkák

2010-ben a budapesti Home Galéria vezetője felkért különböző művészeket műalkotások készítésére a „*Hommage á Puskás Öcsi*” kurátori koncepciójához.

Különböző katolikus országokban kialakult az ex voto és a retablo fogadalmi tárgyak kultúrája.<sup>192</sup> Ezek a fogadalmi tárgyak lehetnek fából, ezüsből készített plasztikák, és fa vagy bádoglemezre festett képek is. Ha olyan esemény – például egy veszélyes helyzet, földrengés, árvíz, vihar vagy baleset hihetetlennek tűnő túlélése, gyógyíthatatlan betegségből, operációból nem várt csodaszerű felépülés – történt valakinek a családjában, vagy egy számára kedves hozzátartozójával, amikor a szeretett személy csodával határos módon megmenekült, felépült, akkor a csodának erős szerepet tulajdonító családtagok készítenek egy hálaadó fogadalmi ajándékot. Ezen keresztül megköszönik általában Szűz Máriának vagy Szent Antalnak a felső láthatatlan erők által nyújtott segítséget; a halandó ember számára magát a csodát. A retablo esetében elmennek a helyi piktorhoz, aki az elmondott történet alapján megfesti az eseményt, és a képen megjeleníti azt a szentet is, akinek szól a hála. A képmezőbe, általában a képen megjelenített szituáció alá, szöveg formájában leírják a köszönetet és a csoda történetét is.

Puskás Ferenc személyének generációkon átívelő és alig halványuló szinte mitikus kultusza alakult ki Magyarországon és a világban is. Az 1956-os októberi forradalom idején külföldön tartózkodó Puskás már nem jött vissza Magyarországra. Az akkori kommunista magyar vezetésnek sikerült elérnie a nemzetközi futbalszervezeteknél, hogy az addig Magyarországon a legnagyobb sztárként kezelt labdarúgót két évre kizárják az aktív labdarúgásból. Puskás az eltiltás után a Real Madrid labdarúgója lett és tehetsége révén szupersztár státuszba emelkedett Spanyolországban is; ugyanakkor a magyar állami vezetés utasítása szerint a korabeli magyar médiában nem jelenhetett meg többé semmilyen hír Puskás Ferencről. A magyarok számára a „*Száguldó Őrnagy*” attól kezdve egy nem létező személy lett. Ezeket a különböző tényeket figyelembe véve elhatároztam, hogy a „*Hommage á Puskás Öcsi*” kiállításra egy olyan „*Puskás retablót*” festek, amivel egyrészt a mitizált személyét jelenítem meg,

---

<sup>192</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/Retablo> (2015. 10. 12.)

másrészt áthelyezem egy másik kultúrába, mint aki már oda tartozik.<sup>193</sup> Kutatásaim során találtam egy régi fényképet, ahol Puskás, kezében a matadorok által használt lepellel, egy bikával áll szemben. A háttértörténete valószínűleg az lehetett ennek a képnek, hogy a Real Madrid futballistái ellátogattak egy olyan kisebb spanyol arénába, ahol a matadorok és picadorok készültek fel, és ott Puskás öltönyben, nyakkendőben kipróbálta a bikaviadal aktusát, élményét. Ezt a nem hétköznapi szituációt egy olyan dráma lehetőségeként értelmeztem, ahol ezzel a mindenki által szeretett focistával akár valamilyen tragédia is történhetett volna, de Szűz Mária óvó szerepében, kegyesen csodát tett. Ennek a fiktív drámának a narrációját festettem meg az eredeti retablókkal azonos méretű fára, és spanyolul a következő szöveget írtam a kép alá: „*Gracias a la Virgen Maria en este retablo por proteger al delantero del Real Madrid Puskas Pancho Canoncito Pum cuando en una plaza de toros espanola como un matador ocasional enfrentó a un toro.*”<sup>194</sup> Puskás spanyol beceneveivel személyének már a máshová tartozását kívántam érzékeltetni. A kép stiláris elbeszélési kánonjában egy olyan ábrázolási protokoll szabályait követtem, amivel azt az érzetet akartam előhívni a nézői értelmezésben, hogy a látott kép nem egy oktatási rendszerben tanult képzőművész, hanem egy számára ismeretlen autodidakta spanyol piktor munkája a múlt egy ismeretlen idősíkjából és származási helyéről.

2011-ben a budapesti 2B Galériában állítottam ki *Guinness Rekord Mitológia* címmel a kilenc festményből álló fiktív retablo képeimet.<sup>195</sup> A Guinness rekordok és rekorderek tematika különböző ábrázolási formákban már korábban is megjelent a munkásságomban, de valamiféle hiányérzetem mindig maradt a korábbi stiláris megfogalmazások által. Miért tetszik nekünk és mitől „működik” egy kép? Erre még a legegzaktabb magyarázat is csak az értelmezés szubjektív tartományából hívható elő. Egy alkotó lehetséges válaszaiban plusz lehetőségként még az általa elképzelt másfajta leképezési variációk is megtalálhatók. Az egyik lehetséges megfelelés arra, hogy miért akarok újra megfesteni bizonyos képeket a Guinness Rekord tematikában, talán éppen az interszubjektivitás tartományában kereshető. A sokszor már az

---

<sup>193</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 4/37. (2015. 12. 12.)

<sup>194</sup> Jelentése: Köszönet Szűz Máriának e retablo által, hogy oltalmazta a Real Madrid csatárát, amikor Puskás Pancho Canoncito Pum egy spanyol arénában alkalmi matadorként nézett szembe egy bikával.

<sup>195</sup> <http://www.2b-org.hu/fuszalszobank/archiv113a.html> (2015. 10. 12.)

abnormalitás határait súroló cselekedeteket kitaláló és véghezvivő Guinness rekorderek számomra olyan ambivalens figurák, akik tetteikkel valamilyen módon a halhatatlanságot, az idollá válást szeretnék elérni. Ezt a kilenc Guinness Rekord festményt azért határozom meg retablo képekként, mert a rajtuk ábrázolt, sokszor irreálisként is aposztrofálható történés a valószerűtlen csoda formájában manifesztálódik, ugyanakkor ezekben a narratívákban sehol nincs egy felső hatalmat megtestesítő szent, akinek hálaival tartozhatunk. Ezeknek a festményeknek az elkészítésében és installálásában az is motivált, hogy az egymástól eltérő vizuális reprezentációjuk által megteremthetik a nézők számára azt az illúziót, mintha különböző helyekről, kultúrákból származnának, és ad hoc módon, tudatos elrendezés nélkül kerültek volna egy falra, olyan módon, ahogy a katolikus templomok előterében az ex voto, retablo képek megjelennek.<sup>196</sup>

A sorozat egyik darabját szeretném külön is elemezni.<sup>197</sup> Az indiai Shridhar Chillal 1952 óta, évtizedeken keresztül növesztette bal kezén a körmeit, így ő lett a leghosszabb körmökkel rendelkező férfi Guinness Rekorder.<sup>198</sup>

Indiában, nevelési szándékkal különböző posztereket készített az oktatásért felelős államapparátus.<sup>199</sup> Ezeken keresztül megismerhetjük az általuk elképzelt és követni hivatott „*ideal boy*” életét, többek között a helyes viselkedési formákon, öltözködésen keresztül. A *Puskás retabló*hoz hasonlóan, ennél a festményemnél is azt a hatást szerettem volna elérni, hogy a kép stílár formájával, azaz egy képi illúzió tudatos létrehozásával, minél pontosabban meghatározzam és az interszubbektívitás tartománya felé vigyem a nézői értelmezés irányát. Az „*ideal boy*” jellegű edukációs posztereken a minden gyermek által követendő, az indiai állam által helyesnek vélt és elvárt uniformizáció jelenik meg. Shridhar Chillal, mivel több évtizeden keresztül nem vágta le egyik kezén a körmöket, kivonta magát a higiénia általános, alapvető normáin alapuló és mindenkire érvényes uniformizált rendszeréből. Számomra adott volt az a tartalmi narratíva, ami az uniformizációból való (egy szélsőséges formában megvalósított) önkéntes kilépésről szól. Ezt ütköztettem azzal a kollektív tudatban létező vizuális reprezentációs formával, ami az egyformaságot követendő szándékkal

---

<sup>196</sup>[http://en.wikipedia.org/wiki/Votive\\_paintings\\_of\\_Mexico#mediaviewer/File:FolkRetabloRoomChalma.JPG](http://en.wikipedia.org/wiki/Votive_paintings_of_Mexico#mediaviewer/File:FolkRetabloRoomChalma.JPG) (2015. 10. 12.)

<sup>197</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 13/37. (2015. 12. 12.)

<sup>198</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Shridhar\\_Chillal](http://en.wikipedia.org/wiki/Shridhar_Chillal) (2015. 10. 12.)

<sup>199</sup> <http://woodlouse.blogspot.hu/2014/06/an-ideal-boy.html> (2015. 10. 12.)



hirdeti. Ez a képi tartalom, és a példaként szolgáló, éppen a jelenlegi tartalomtól eltérően használt, kanonizált forma között létrejövő ellentmondás mozdítja el a képet a művészet tartományába. A kollektív memóriánk által előhívott stiláris artikuláció jelen esetben az általunk addig megszokottként dekódolt ellentétes tartalmat ábrázol. A plakátokon használatos, és ezen a festményen is a poszterekhez hasonlóan informatív funkciót megjelenítő szöveget lefordítottam szanszkrit nyelvre és írásjelekre. A figura és a háttér színeivel, festési modorával az Indiában használatos, nevelő célú poszterek ábrázolási protokollját követtem. Ilyen módon, ezekkel az értelmezés irányát jelentősen befolyásoló összetett stiláris megoldások használatával, belehelyeztem egy másik, a mi kultúránktól eltérő értelmezési szegmensbe a képemet. A kiállításon a retablo képek egymástól jelentősen eltérő, különböző reprezentációs stílusdistanciája empirikusan is megerősítheti azt a lehetséges nézői értelmezést, hogy a szanszkrit szöveg, és az indiai szokás szerint öltözött figura vizuális megjelenítése egy másik kultúrából származó, és annak részét képező kép.

2013-ban ismét olyan művek létrehozására kértek fel, ahol az elkészített festményeimben az interszubbektivitás újra a vizuális reprezentáció eszköze és célja lett. A Grimm fivéreknek a kollektív tudatban betöltött együttalkotó szerepét referenciapontként pozicionálva, testvér képzőművészeket hívtak meg a meséik által inspirált művek alkotására, amelyekben a meghatározó főmotívum a testvéri kapcsolat volt. Gyerekkorom vizuális szocializációjában (evidenciaként) stimuláló és befolyásoló szerepet játszott többek között az a lakókörnyezet, environment is, amiben éltem. Szüleim gyárban dolgozó munkásemberek voltak. A lakásunk díszítése ekvivalens volt az ő vizuális értékrendjükkel. Az 1970-es évek politikai rendszerének fentről szabályozott utazási rendszerében a szabályok és az egzisztenciális lehetőségek adta szűk keretek között általában a szomszédos szocialista országokba és hazai tájakra utaztunk autóval, családosan. A hegyekben található turista házak recepcióin, és a különböző városok szuvenir boltjaiban láttam azt a dekorációs képformát, ami a saját előszobánkban is látható darabok által, nap mint nap „beleivódott” a retinámba és ezáltal a tudatomba is – ilyen módon meghatározva gyerekkorom vizuális szocializációjának egy bizonyos szeletét. Az amerikai, kanadai, német, osztrák és magyar népi dekorációs kánon egyik ismert formája ez. A különböző fák törzsét (a fa kérgét rajtahagyva), vastag szalámszeletekhez hasonló formákra vágják fel, és erre festenek rá, hol egy népszerű táj, város vagy hely

jellegzetességét, vagy egy erdei jelenetet, életképet. A festett faszeletek vizuális stílusa általában korrelál a giccs fogalmával. A *Grimm 200 – Testvérmesék* kiállításra a testvérek meséinek kiemelt jeleneteit hét darab faszeletre festettem „*Grimm erdő*” címmel.<sup>200</sup> A faszeletek részben a saját előszobámból származó, édesapám amatőr trófeagyűjteményének talapzatai, valamint utazásaink szuvenir emlékei mellett, a szegény- és régiségpiacokon általam vásárolt darabok voltak. Ez a faszeletekre festett képi ábrázolási forma megengedi számomra azt a stiláris eszköz- és motívumhasználat váltást, ami a saját szubjektív vizuális elbeszélési módommal nem valószínű, hogy logikusan ekvivalens lehetne. A festett faszeleteknek a kollektív tudatban meglévő stílus- és motívumhalmaz variációiba belemerülve ábrázolhattam – többek között, például a gonosz farkas halálát ünneplő, anyjukkal együtt örömtáncot járó kecskegidákat, vagy a mesenarrációk jól ismert motívumát, az Üveghegyet is. Ezek a motívumok a meséknek a kollektív tudatban létező autentikus részei. Ahhoz, hogy kortárs alkotóként relevánsan használhassam ezeket a magas képzőművészetbe nehezen beemelhető elemeket, adaptálnom kellett hozzájuk a kollektív tudatban szintén jelen lévő ábrázolási módot; a festett faszeletek vizuális reprezentációját. A Grimm-fivérek korában, a XVIII–XIX. században a „német nemzeti érzés” egyik vetületeként is meghatározható, gót betűkkel írtak a német nyelvterületeken. Ezt a tradíciót követve használtam a szöveges narráció megjelenítéseként ezeken a képeken gót írást, ezzel is erősítve azt az interszubjektív nézői értelmezést, mintha ezek a festett faszelet-képek a mesegyűjtő fivérek életéből és környezetéből származnának. A kész festményeket e reprezentációs forma (és szokásrendje) szerint lelakkoztam, így csökkentve az interszubjektív értelmezés tartományába lépés küszöbszintjét.

Megyik János képzőművésszel való beszélgetéseimben mindig irányadó referenciapontokként kezeltem a művészeti kérdésekről, elvekről vallott magas színvonalú gondolkodását, példáit. Nagyon meghatározó számomra a munkáimról alkotott véleménye is. A *Grimm 200 – Testvérmesék* kiállítás megnézése után reménykedve vártam pozitív véleményét a képeimről. Elmondta, hogy azért nem tetszenek neki ezek a munkáim, mert a művészetről alkotott elve szerint egy műalkotásnak bizonyos szinten egyértelműen el kell különülnie annak környezetétől. Ebben a mindenki számára evidenciaként érzékelhető, a valóságtól eltérő, tudatos

---

<sup>200</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 15-22/37. (2015. 12. 12.)

formaképzési distanciában manifesztálódik a műalkotás egzisztenciája, jelenléte. Az ő példáját idézve: ha a *Grimm erdő* című, festett faszelet-képeimet föltennénk egy bajor kocsmá falára, akkor azok abban a térben, milliőben – a képi reprezentáció és a környezetmimikri között létrejött reláció által – „eltűnnének”, és megszűnnének műalkotásként egzisztálni. A Grimm képeimen tudatosan egy olyan reprezentációs kánont parafrázeáltam, amely Megyik példájával élve, egy bajor kocsmá általánosan elfogadott és megszokott dekorációs kánonjával egyenértékű. Negatív kritikájában és példájában akaratlanul azt az alkotói attitűdöt és szándékot fogalmazta meg, amit a számomra elérendő pozitív jelentésű célként, eszközként és eredményként határoztam meg az alkotói koncepciómmal.

2014-ben a budapesti Bálint Ház *Nemzedékek és emlékezet* címmel rendezett egy előadás-sorozatot, valamint azok tematikáihoz kapcsolódó kiállítást.<sup>201</sup> Az előadások többek között azokat a kérdéseket is érintették, hogy van-e még releváns létjogosultsága, gondolkodást meghatározó, befolyásoló szerepe napjainkban, 70 évvel a tragikus esemény után a holokauszttal ábrázolásának; és lehetséges-e, szükséges-e képzőművészeti formában beszélni, megemlékezni a holokauszttal tragédiájáról?

Lényeges, fontos kérdések, amelyek nem könnyítik meg az alkotó helyzetét, amikor egy ilyen érzékeny tematikájú kiállításra készülve próbálja kitalálni, meghatározni a művét vagy műveit. Több ötletet végiggondolva és elvetve, újra a festett faszeletek reprezentációs formáját választottam az általam kitalált tartalmi narratíva megjelenítéséhez. A Grimm-kiállításához hasonlóan, ebben az esetben is olyan pseudo művet akartam létrehozni, amivel az érzékelt tárgy, és az ahhoz elválaszthatatlanul kapcsolódó, vélt idő viszonyának a kérdését is érinthetem. Egy képet úgy is meghatározhatunk, mint bizonyos gondolatoknak, és tartalmi narratíváknak a sűrített, komplex módon megjelenített vizuális reprezentációs formáját. Egy műalkotás vizualitása a memóriánk segítségével asszociációkat hív elő a tudatunkból. Ezek az asszociációk különböző értelmezői válaszokká, megfejtésekké formálódnak, állnak össze. Sok mindent az idő és a körülöttünk létező téri valóság egymásra ható viszonyában értelmezünk. Az érzékelhető tárgyi valóság általunk történő interpretációjában az ahhoz kapcsolódó idő értelmezése is megjelenik. A *Nemzedékek és emlékezet* kiállításához készített „*Nazi Souvenirs*” című faszelet-

---

<sup>201</sup> <http://nemzedekes-es-emlekezet.balinhaz.hu> (2015. 10. 12.)

festménysorozatomban hat darabjának egymással azonos tartalmi ideáját a képeken szereplő motívum és a reprezentációs formával összekapcsolható ízlés ellentétes viszonyára építettem.<sup>202</sup> Mindegyik kép meghatározó alapelemét – a második világháborús német területi expanzió által elfoglalt európai országokban, a német állami apparátus által létesített és működtetett koncentrációs táborok különböző bejáratait –, a leginkább az építészeti magazinok által preferált objektív vizuális elbeszélési módot evokáló stílusban festettem meg. A faszeletek tárgyi valósága által megjelenített ízlést (amit más szavakkal definiálhatunk a nem túl szofisztikált szépérzék reprezentációjaként is) kedvelő szubjektumot összekapcsoltam és azonossá tettem a Harmadik Birodalom ideológiáját és fajelméletét valló náccal. A *Nazi Souvenirs* képeim pszeudo dísz tárgyak, amelyekkel azt a tárgyi illúziót szerettem volna megjeleníteni, amely a Harmadik Birodalom embertelen gondolkodásmódjának képi metaforájaként is definiálható. A büszkeség és az ajándékozás örömeinek szimbiózis jellegű viszonya jelenik meg a cinizmus prizmáján keresztül kivétel nélkül ezeken a képeken. A koncentrációs táborok létrehozásával a náci kiirtották, és a lágerekkel végérvényesen behelyettesítették a kollektív emlékezet azon értékeit, amelyek korábban ahhoz az adott helyekhez, városokhoz kapcsolódtak, ahol ezek a táborok működtek. Képeim jelentésében ezeknek a valóságos tényeknek a felülírása, negligálása is szerepet kap, megjelenik. A köztudatban a gót betűk használata még ma is a német íráshoz kapcsolódik. Adolf Hitler, a római birodalom bűvöletében élve, előnyben részesítette a latin betűket. A gót írás szerinte schwabacher<sup>203</sup> zsidó betűkből áll, ezért 1941-ben a náci párt Martin Borman körlevelében en bloc zsidónak bélyegezve a gót betűt; betiltotta annak használatát, így attól kezdve a latin betű volt a német szabványírás formája.<sup>204</sup> Emiatt a *Nazi Souvenirs* festett faszelet-képsorozatomban darabjain a tárgyi és képi illúzió minél valóságosabb megteremtésének érdekében, a lágerek neveinél a gót betűképek helyett az annak a kornak a képeslapjain,

---

<sup>202</sup> [http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 32-37/37. (2015. 12. 12.)

<sup>203</sup> Bastarda (schwabacher, batarde), a jellemző angliai gót betű teteje és alja hegyes, mindkét oldala görbe. A schwabacher a bastarda német változata; Csehország, Németország, Észak-Európa írása; megjelenése 1472, Augsburg. A név eredete nem tisztázott; egyesek azt feltételezik, hogy a betűtípus egy Schwabach nevű falucskában tervezte egy külső munkás, innen származik a név: Schwabacher.

<sup>204</sup> <http://historyweird.com/1941-nazis-ban-jewish-fonts/> (2015 10. 12.)  
[http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/indexbba0.html?option=com\\_tanelem&id\\_tanelem=378&tip=0](http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/mmi.elte.hu/szabadbolcseszlet/indexbba0.html?option=com_tanelem&id_tanelem=378&tip=0) (2015 10. 12.)

üdvözlőkártyáin használt különböző latin betűtípusokat használtam. Az interszubjektivitás szempontjából nézve ezeket a faszelet-képeket, kialakulhat az a nézői értelmezés, ami olyan dísz tárgyként határozza meg ezeket a múltból itt maradt darabokat, amelyeken egy nem túl kifinomult ízlés reprezentációjában a náci ideológia öltött formát. A reprezentációs stílust a dísz tárgyat létrehozó embertelen szemlélet azonosságával határozhatjuk meg.

## UTÓSZÓ

Heinrich Wöfflin szerint „...a stílust ugyanis nemcsak az jellemzi, amit mond, hanem az is, ahogyan mondja; azaz az eszközök, amelyeket felhasznál, hogy a kifejezés feladatát betölthesse.”<sup>205</sup>

... Egy adott vizuális kép befogadása egyúttal azt is jelenti, hogy a szemlélő szintetizálási folyamatban vesz részt. Az érzékelt kép tapasztalása egyúttal alkotó integrációs tevékenység. Lényeges ismérve, hogy az alakítóképeség szerves egésze formálja a tapasztalatot.<sup>206</sup>

A két idézet jól illusztrálja azt az alkotó és a mű értelmezője által, és között kialakítandó, szükséges és nélkülözhetetlen cselekvésformákat, amelyek a nézői interszubbektivitás megteremtésének alapvető kritériumaiként is definiálhatók. Ebben a kollektív értelmezési kánonban a memória által maguk az emlékek is determináló szerepet játszanak.

Az értekezésben példaként citált különböző képregények és a saját képzőművészeti alkotásaim egymástól stílárisan eltérő vizuális reprezentációi által megteremtődött interszubbektív értelmezői aspektusokat egyaránt jelentősen befolyásolták a memória által megőrzött emlékek.

A második világháborús amerikai képregényekben megjelenített ellenségkép rasszista ábrázoláskánonjának egy magasabb szintre történő emelésében, a kollektív memória nem is túlságosan mély tartományából előhívott Yellow Peril-i ábrázolási tradíciók stimulálása és felélesztése játszott meghatározó szerepet.

Ezekre a negatív ábrázolás-sztereotípiákra a Pearl Harbor-i japán támadás által kiváltott kollektív amerikai nemzeti sértettség, gőg vagy düh műfaji kiszolgálójaként

---

<sup>205</sup> Panofsky, Erwin: *A jelentés a vizuális művészetben. Tanulmányok*, Budapest, 2011, ELTE BTK Művészettörténeti Intézet, 4. o.

<sup>206</sup> Kepes György: *A látás nyelve*, Gondolat Kiadó, Budapest, 1979, 6. o.

is értelmezhető patrióta alkotói szándék sem fogadható el releváns érvként vagy magyarázatként.

A Tintin ikonikus figurát újrapozicionáló kortárs képregények a – *The Adventures of Tintin: Breaking Free* kivételével – követik az Hergé által megteremtett „*La Ligne Clair*”, a „*tiszta vonal*” vizuális elbeszélő stílust, amellyel egy bizonyos szinten erősítik a kollektív olvasói interszubsztivitásnak a memória fragmentumain is alapuló létrejöttét.

Charles Burns az *X'ed Out*, a *The Hive* és a *Sugar Skull* albumokat magába foglaló graphic novel trilógiájában már egy teljesen új szintre emeli az alkotói hommage fogalmának kreatív dimenzióját. Sajátságos univerzumában az Hergé-i karakter reinkarnált változata(i) már közel kerülnek az önálló karakter-entitásként funkcionáló virtuális képregényhősök népes táborához.

A példaként említett saját munkáim – a doktori mesterműveket is beleértve – a vizuális reprezentáció aspektusában nagyrészt különböznek egymástól, de az interszubsztiv értelemzés megteremtésének szándéka mindegyiknél azonos volt. Ennek az alkotói intenciónak egyik legérdekesebb vetülete számomra abban az alárendelési viszonyban manifesztálódott, amikor a saját, stíláriis ábrázolási protokollomat egy, már létező kollektív vizuális reprezentációs kánonba virtuálisan beemelhettem.

## BIBLIOGRÁFIA

Auster, Paul – Karasik, Paul – Mazzucchelli, David: *Tükörváros*, Budapest, 2006, Míves Céh Kiadó

Brunetti, Ivan: *An Anthology of Graphic Fiction, Cartoons & True Stories Volume 2*. New Haven, Connecticut, 2008, Yale University Press

Burns, Charles: *The Sugar Skull*. London, 2014, Jonathan Cape

Burns, Charles: *The Hive*. London, 2012, Jonathan Cape

Burns, Charles: *X'ed out*. London, 2010, Jonathan Cape

Campbell, Joseph: *Az ezerarcú hős*. Budapest, 2010, Édesvíz Kiadó

Conroy, Mike: *War Comics: a Graphic History*. East Sussex, 2009, ILEX

Eisner, Will: *Comics & Sequential Art*. Tamarac, 1985, Poorhouse Press

Firth, Raymond: A „szimbólum” jelentése, In Hoppál M. – Niedermüller P. (szerk.): *Jelképek – Kommunikáció – Társadalmi gyakorlat, Válogatott tanulmányok a szimbolikus antropológia köréből*. Budapest, 1983, Tömegkommunikációs Kutatóközpont

Gravett, Paul: *Manga, Sixty Years of Japanese Comics*. London, 2004, Laurence King Publishing Ltd.

Harvey, Robert C.: *Meanwhile...: A Biography of Milton Caniff, Creator of Terry and the Pirates and Steve Canyon*. Seattle, 2007, Fantagraphics

Hergé: *The Adventures of Tintin, The Blue Lotus*

Hignite, Todd: *In the Studio, Visits with Contemporary Cartoonists*. New Haven and London, 2006, Yale University Press

K. Csilléry Klára: A hímezett konyhai falvédők múltja. In Kovács Ákos (szerk.): *Feliratos falvédők*. Budapest, 1987, Corvina Kiadó,

Kertész Sándor: *Comics szocialista álruhában*. Nyíregyháza, 2007, Kertész Nyomda és Kiadó



Kibédi Varga Áron: Vizuális argumentáció és vizuális narrativitás. In *Athenaeum* 1993. I. kötet 4. füzet. Kép – Képiség. Budapest, 1993, T-Twins Kiadói és Tipográfiai Kft.

Koyama-Richard, Brigitte: *One Thousand Years of Manga*. Paris, 2007, Flammarion

LeCron Foster, Mary: A szimbolizáció kialakulása a kultúrában. In Hoppál M. – Niedermüller P. (szerk.): *Jelképek – Kommunikáció – Társadalmi gyakorlat. Válogatott tanulmányok a szimbolikus antropológia köréből*. Budapest, 1983, Tömegkommunikációs Kutatóközpont

Lee, Stan, – Buscema, John: *How to Draw Comics the Marvel Way*. London, 1978, Titan Books

Ma, Sheng-Mei: *The deathly embrace: orientalism and Asian American identity. Imagining the Orient in the Golden Age of Adventure Comics*. Minnesota, 2000, University of Minnesota Press

Maksa Gyula: *Mediativitás, médiumidentitás, „képregény”*. Debrecen, 2007, Debreceni Egyetem BTK

McCloud, Scott: *A képregény felfedezése*. Budapest, 2007, Nyitott Könyvműhely

Peeters, Benoît: La bande dessinée. Ch. „Un langage spécifique”. In *Enigma*, 2004. (XI. évf.) 40. sz., 90–95. o. Ford. Morvay Zsuzsa

Petersen, Robert S.: *Comics, Manga, and Graphic Novels. A History of Graphic Narratives*. Santa Barbara, 2011, Praeger

Pilcher, Tim – Brooks, Brad: *The Essential Guide to World Comics*. London, 2005, Collins & Brown

Sabin, Roger: *Comics, Comix & Graphic Novels. A History of Comic Art*. London, 1996, Phaidon Press Limited

Scott, Cord A.: *Comics and conflict: patriotism and propaganda from WWII through Operation Iraqi Freedom*. Annapolis, 2014, Naval Institute Press

Sparrow, Keith: *Mega manga, a mangarajzolás kézikönyve*. Budapest, 2008, Ventus Libro Kiadó

Strömberg, Fredrik: *Comic Art Propaganda. A Graphic History*. New York, 2010, St. Martin's Griffin

Tan, Shaun: *The Arrival*. New York, 2006, Arthur A. Levine Books

Thompson, Craig: *Habibi*. New York, 2011, Pantheon Books

Walker, Brian: *The Comics since 1945*. New York, 2002, Harry N. Abrams, Inc.

<http://www.2b-org.hu/2b.html> (2015. 10. 12.)

<http://www.2b-org.hu/archiv35.html> (2015. 10. 12.)

<http://www.2b-org.hu/fuszalszobank/archiv113a.html> (2015. 10. 12.)

<http://beszelo.c3.hu/cikkek/az-1992-es-ev-kiallitasai> (2015. 10. 12.)

<http://biokemia.hmg.hu/letoltesek/konrad-lorenz-salamon-kiraly-gyuruje-e7a63.pdf> (2015. 11. 29.)

<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/638087/wayang> (2015. 10. 12.)

<http://comicbookplus.com/?dclid=19801> (2015. 10. 23.)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Pif\\_gadget](http://en.wikipedia.org/wiki/Pif_gadget) (2015. 10. 12.)

<http://www.comicvine.com/fight-comics/4050-18555/?page=2> (2015. 10. 26.)

<http://cortomaltese.com/about-the-author/> (2015. 09. 20.)

[https://en.wikipedia.org/wiki/Jack\\_T.\\_Chick](https://en.wikipedia.org/wiki/Jack_T._Chick) (2015. 11. 04.)

<http://en.wikipedia.org/wiki/Retablo> (2015. 10. 12.)

<http://epa.oszk.hu/00100/00186/00002/9846frank.html> (2015. 11. 14.)

<http://historyweird.com/1941-nazis-ban-jewish-fonts/> (2015. 10. 12.)

<http://www.ep.tc/howtospotajap/howto01.html> (2015. 10. 21.)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Arnold\\_Schwarzenegger](http://en.wikipedia.org/wiki/Arnold_Schwarzenegger) (2015. 12. 12.)

[http://hu.wikipedia.org/wiki/Rigó\\_Janosi](http://hu.wikipedia.org/wiki/Rigó_Janosi) (2015. 10. 12.)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Shridhar\\_Chillal](http://en.wikipedia.org/wiki/Shridhar_Chillal) (2015. 10. 12.)

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Steampunk> (2015. 11. 04.)

<http://mediapedia.hu/interszubjektivitas> (2015. 11. 14.)

[http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/indexbba0.html?option=com\\_tanelem&id\\_tanelem=378&tip=0](http://mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/mmi.elte.hu/szabadbolcseszett/indexbba0.html?option=com_tanelem&id_tanelem=378&tip=0) (2015. 10. 12.)

<http://nemzedekes-es-emlekezet.balinhaz.hu> (2015. 10. 12.)

<http://oletheros.com/category/reviews/> (2015. 09. 20.)

<http://publicculture.org/articles/view/24/3/imagining-the-market-a-visual-history> (2015. 06. 17.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Drawings 3/23 (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Drawings 4/23. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Drawings 5/23. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Mix 23/48. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 3/37. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 4/37. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 13/37. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 15-22/37. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Paintings 32-37/37. (2015. 12. 12.)

[http://racmolnar.com/?page\\_id=1600](http://racmolnar.com/?page_id=1600) Textiles 1/6, 2/6, 3/6. (2015. 12. 12.)

<http://thescoutingpages.org.uk/tintin.html> (2015. 05. 01.)

<http://tintinaucongoapoil.tumblr.com/archive> (2015. 04. 24.)

[http://tintin.wikia.com/wiki/Ideology\\_of\\_Tintin](http://tintin.wikia.com/wiki/Ideology_of_Tintin) (2015. 05. 01.)

<http://woodlouse.blogspot.hu/2014/06/an-ideal-boy.html> (2015. 10. 12.)

<http://www.charliechan.info/sundaycomicsarchive/index.album/november-6-1938?i=0&s=>  
(2015. 11. 29.)

<http://www.comicseeker.com/old-comics/captain-america-comics-13-revenge-for-pearl-harbor/>  
(2015. 10. 15.)

[http://www.gyerekszinhaz.hu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=2128:kovacs-geza](http://www.gyerekszinhaz.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=2128:kovacs-geza)  
(2015. 10. 12.)

<http://www.historyofinformation.com/expanded.php?id=4801> (2015. 06. 16.)

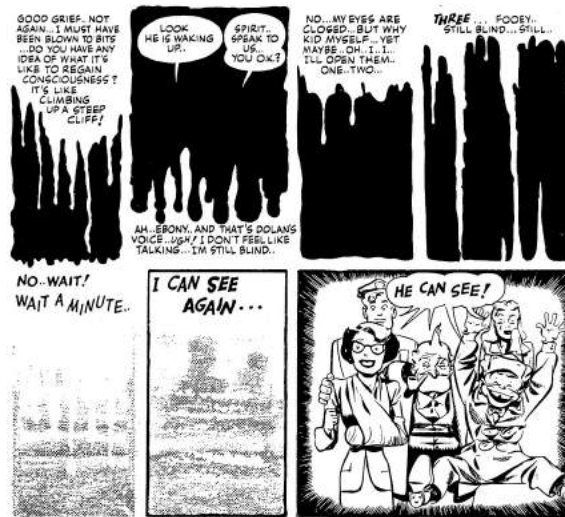
<https://www.mycomicshop.com/search?TID=378121> (2015. 10. 18.)

<http://www.worldwidewords.org/qa/qa-gyp1.htm> (2015. 10. 12.)

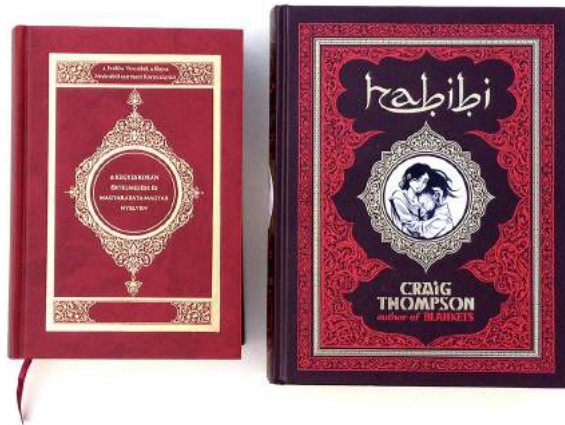
<http://www.newyorker.com/culture/culture-desk/eyeball-kicks-charles-burnss-sugar-skull> (2015. 10. 12.)

[http://www.nytimes.com/2010/12/06/books/06huld.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2010/12/06/books/06huld.html?_r=0) (2015. 04. 19.)

<http://www.roadsideamerica.com/story/11302> (2015. 10. 12.)



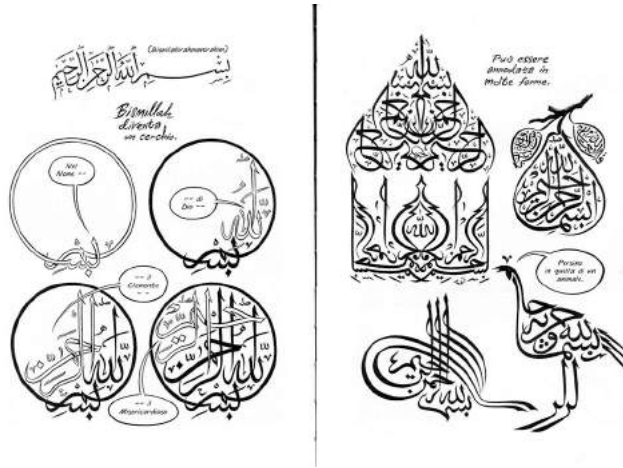
1. Will Eisner: Spirit – Fluid X, 1947



2. A Koran és a Habibi graphic novel



3. Craig Thompson: Habibi, 16-17. o.



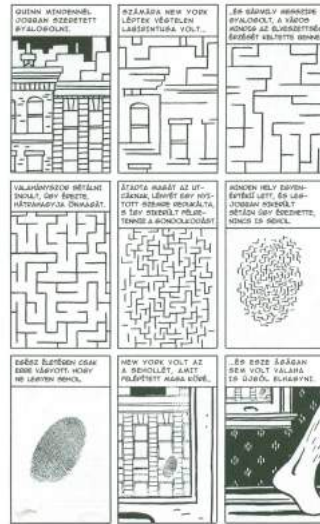
4. Craig Thompson: Habibi, 38-39. o.



5. Craig Thompson: Habibi, 178. o.



6. Craig Thompson: Habibi, 179. o.



7. David Mazzucchelli: Tükörváros, 4. o.



8. Hergé: Tintin Tibetben, 1959



9. Daniel Clowes: Képregény-antológia borító, 2008



10. Selden Codex, XI-XVI. sz.



11. „Bois Protat”, 1370-1380



12. Hans Sebald Beham: Paraszt-tánc, 1537

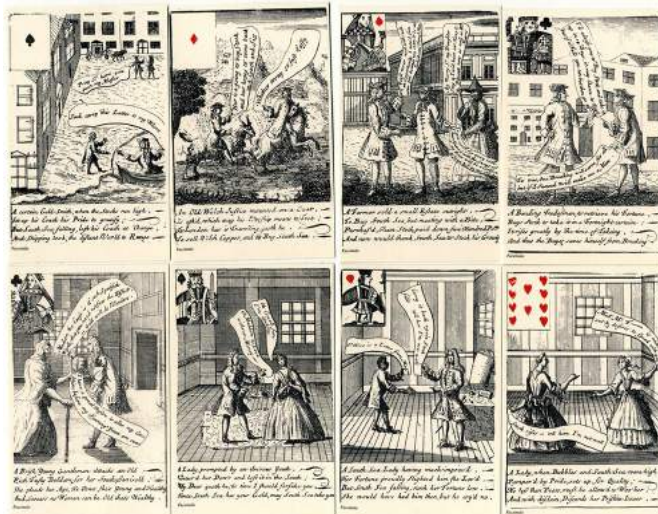




13. Matthew Hopkins, 1647



14. Angol karikatúra, 1643



15. South Sea Bubble kártyalapok, 1720





19. Shaun Tan: The Arrival, belső borító, 2006



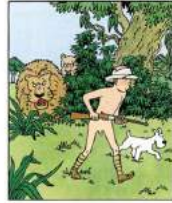
20. Hergé: Tintin a szovjetek földjén, 1929, 4. o.



21. Hergé: Tintin Kongóban, 1930, Anton Kannemeyer: Pappa and The Black Hands, 2009

- HERGÉ -  
LES AVENTURES DE TINTIN

# TINTIN AU CONGO À POIL

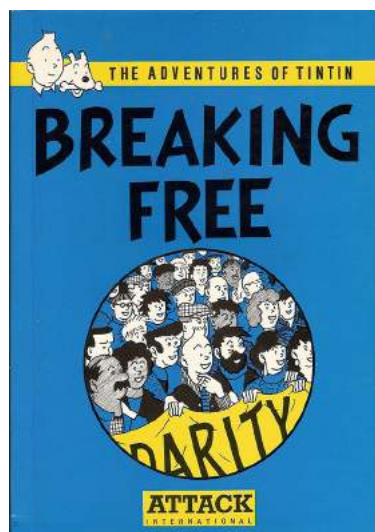


casterman

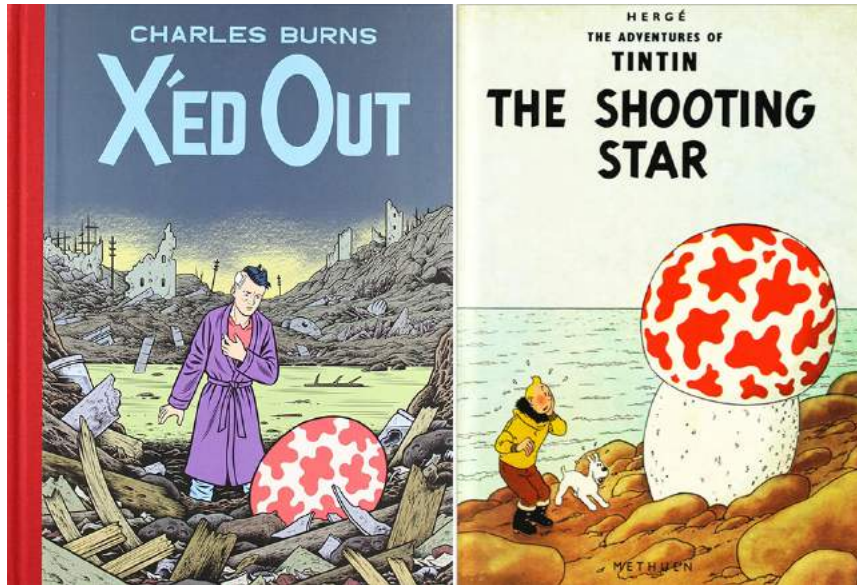
22. Tintin au Congo À Poil, 2000



23. Fu Manchu, Ming a Könyörtelen, Hergé, Tintin kalandjai – Kék Lótusz



24. J. Daniels: The Adventures of Tintin: Breaking Free, 1988



25. Charles Burns: X'ed Out, 2010, Hergé: The Adventures of Tintin: The Shooting Star, 1942



26. Charles Burns: X'ed Out, 2. o.



27. Charles Burns: X'ed Out, The Hive, Sugar Skull



28. Charles Burns: Sugar Skull, 29. o.



29. Charles Burns: The Hive, 48. o.



30. Charles Burns: The Sugar Skull, hátsó borító, 2014



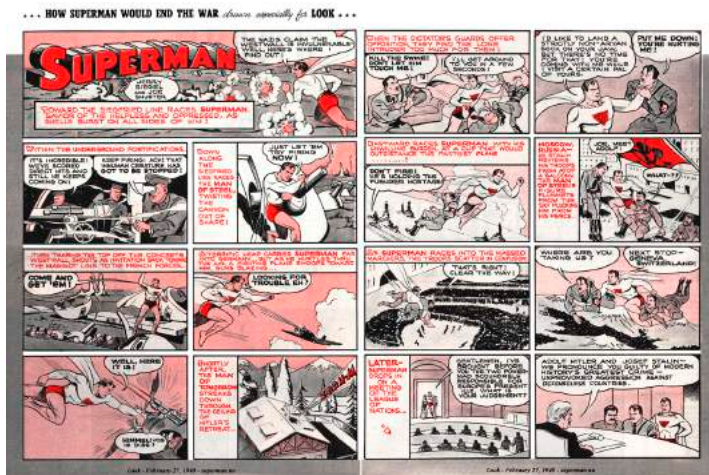
31. R. F. Outcault: The Yellow Kid, M. Caniff: George Webster „Connie” Confucius



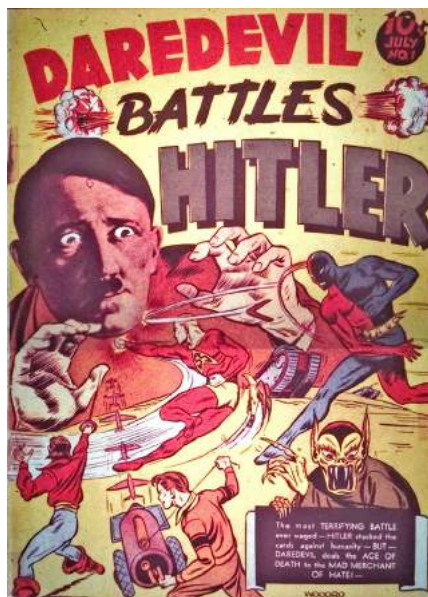
32. Dragon Lady – Joan Crawford



33. Captain America Comics, No. 1.



34. J. Siegel – J. Shuster: How Superman would end the war, 1940



35. Daredevil battles Hitler, 1941

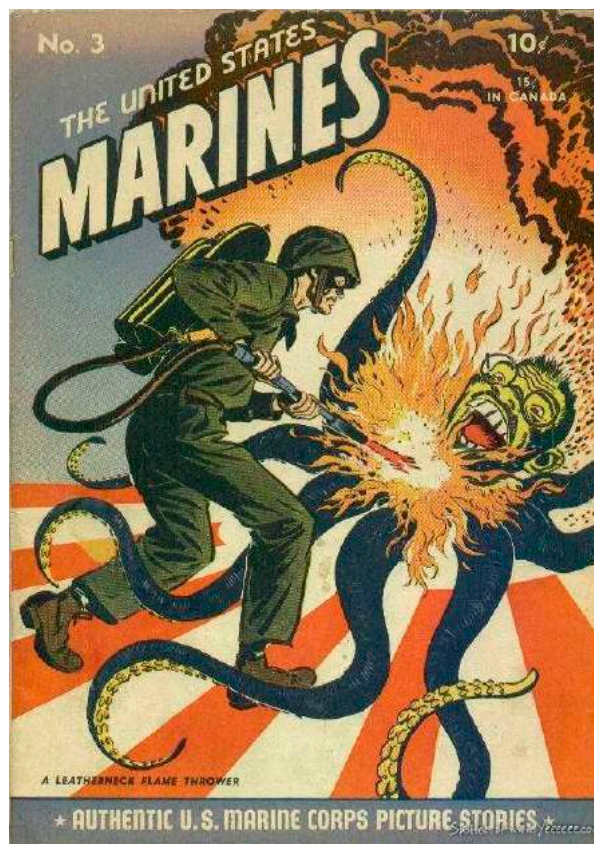


36. Amerikai képregényborítók, 1940-es évek





37. Captain America 1942



38. The United States Marines No. 3.



39. Air Fighters Comics, 1943



40. Milton Caniff: How to Spot a Jap, 1942

## SZAKMAI ÉLETRAJZ

1960-ban született Miskolcon.

1987-ben végzett a Magyar Képzőművészeti Főiskolán, sokszorosító grafika szakon.

1984 óta tagja a Magyar Alkotóművészek Országos Egyesületének.

1984–1996 között tagja a Fiatal Képzőművészek Stúdiójának.

1991–2014 tagja a Magyar Képző- és Iparművészek Szövetségének.

1987–1990 a Művelődési Minisztérium Derkovits-ösztöndíjasa.

2008 a XXIV. Miskolci Grafikai Triennálé Nagydíja

2003-ban Munkácsy Mihály-díj

2009-től 2015-ig a Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola Alkalmazott Művészeti Intézetének docense.

2015-től a Budapesti Metropolitan Főiskola Alkalmazott Művészeti Intézetének docense.

## ÖNÁLLÓ KIÁLLÍTÁSOK

2015 Efemer 55, Várfok 14 Galéria, Budapest

2014 Tomorrow, Demain, Art9 Galéria, Budapest

2011 Promenádnád, Miskolci Galéria Városi Művészeti Múzeum  
Fűszálszobánk (Molnár Ferencsel), 2B Galéria, Budapest

2010 Művészetek Háza, Miskolc  
Graphic Novel, Várfok 14 Galéria, Budapest

2009 Szinkronitás, XO Galéria, Budapest  
Jataka-variációk, Ráday Galéria, Budapest

2008 Ráday Galéria, Budapest

2007 Illuzionizmus, Várfok 14 Galéria, Budapest

2004 Altitude & Attitude (John D. Antonnal), Budapest Galéria, Budapest  
Armakers Gallery, Stockholm

2003 Guinness Mitológia, Várfok 14 Galéria, Budapest

2002 Incognito Absolu, Francia Intézet, Budapest

2001 Incognito Episode 1, XO Galéria, Budapest  
Á la cARTe, Miskolci Galéria Városi Művészeti Múzeum

2000 Call Me Now! (Hetényi Judittal), Studio 1900 Galéria, Budapest  
1997 Spiritus Galéria, Budapest  
1996 Studio 1900 Galéria, Budapest  
1995 Várfok 14 Galéria, Budapest  
    Collegium Hungaricum, Bécs  
1993 Várfok 14 Galéria, Budapest  
    Collegium Hungaricum, Bécs  
1992 Dorottya utcai Galéria, Budapest  
1991 Gallery Seiyu, Tokyo  
1987 Stúdió Galéria, Budapest

#### VÁLOGATOTT CSOPORTOS KIÁLLÍTÁSOK

2015 Várfok 25, Várfok Galéria, Budapest  
    Nemzedékek és emlékezet, 2B Galéria, Budapest  
    Ornamens-értelmezések a jelenkori képzőművészetben 1990-2015, Várfok Galéria, Budapest  
2014 Nemzedékek és emlékezet, Bálint Ház, Budapest  
    Waldsee 1944, 2B Galéria, Budapest  
2013 Sonic Experiments, Instruments from Budapest, Supermarket, Stockholm  
    Merülési vonalak, Várfok Galéria, Budapest  
    Grimm 200 – Testvérmesék, 2B Galéria, Budapest  
2010 Hommage á Puskás Öcsi, New York Palace Boscolo Hotel, Budapest  
2008 Rig Rigatar – Közelkép, 2B Galéria, Budapest  
    XXIV. Miskolci Grafikai Triennálé, Miskolci Galéria Városi Művészeti Múzeum, Miskolc  
    Fazonigazítás, VAM Design Center, Budapest  
2007 Bartók bogarai, 2B Galéria, Budapest  
    100 év – 100 grafika, Magyar Képzőművészeti Egyetem, Budapest  
2006 Re:mbrandt, Szépművészeti Múzeum, Budapest  
    Kor-képek, Budapest Galéria kiállító terme, Budapest  
    Szív-ügyek, MűvészetMalom, Szentendre  
    Europe Frieze, Missionart Galéria kiállítása, Római Magyar Intézet kiállítóterme, Róma

- 2004 XXII. Országos Grafikai Biennálé Miskolc  
Európa Fríz kiállítás, Collegium Hungaricum, Bécs
- 2003 Rúzs kiállítás, Szombathelyi Képtár, Szombathely  
Maszk kiállítás, Budapest Galéria Lajos utcai kiállító terme, Budapest
- 2002 XI. Országos Rajzbiennálé, Salgótarján  
Tükör kiállítás, Első Magyar Látványtár, Diszel  
Trakta grafikai kiállítás, Vigadó Galéria, Budapest  
XXI. Országos Grafikai Biennálé, Miskolci Galéria, Miskolc
- 2001 Írott képek kiállítás, Első Magyar Látványtár, Diszel  
Tólig grafikai kiállítás, Dorottya utcai Galéria, Budapest  
Fehéren – feketén, grafikai kiállítás, Múcsarnok, Budapest  
A cseh tüzet kért, a magyar adott, Stúdió Galéria, Budapest  
„ÉS” kiállítás, Vízivárosi Galéria, Budapest
- 2000 Dialógus, festészeti kiállítás, Múcsarnok, Budapest  
Válogatás a XX. Országos Grafikai Biennálé anyagából, Dorottya utcai Galéria, Budapest  
X. Országos Rajzbiennálé, Salgótarján  
@®© óriásplakát kiállítás, Felvonulási tér, Budapest  
10 éves a MissionArt, MissionArt Galéria, Budapest  
XX. Országos Grafikai Biennálé, Miskolci Galéria, Miskolc
- 1999 A Római Magyar Akadémia ösztöndíjasainak a kiállítása, Római Magyar Akadémia, Róma  
A Magyar Aszfalt pályázat díjazott művészeinek kiállítása, Ludwig Múzeum, Budapest  
Szitanyomat, Barcsay Terem, Magyar Képzőművészeti Főiskola, Budapest  
Postscript, grafikai kiállítás, Tölgyfa Galéria, Budapest
- 1998 IX. Országos Rajzbiennálé, Salgótarján  
Az "ÉS"-ben szereplő képzőművészek kiállítása, Vízivárosi Galéria, Budapest  
Makói Művésztelep kiállítása, Makó
- 1997 Common Threads: Weaving Narrative and Collaboration (Prints From the Rutgers Center for Innovative Print and Paper)  
Sleeth Gallery, Buckhanon, West Virginia  
Olaj, vászon, Múcsarnok, Budapest  
XXII. International Biennial of Graphic Art, Gallus Hall, Ljubljana

- Transfer, Crossing Over/Changing Places at the Corcoran Gallery of Art  
Washington, DC
- 1996 Kortárs képzőművészeti kiállítás a '90-es évek munkáiból, Ludwig Múzeum,  
Budapest
- 1995 Bárka, Vigadó Galéria, Budapest  
XVIII. Országos Grafikai Biennálé, Miskolci Galéria, Miskolc  
America-Bound Exchange II, Amerikai Finn Nagykövetség, Washington D.C.
- 1994 Makói Művésztelep kiállítása 1978–1990, Horváth Mihály utcai Képtár, Szeged  
Fiatal Képzőművészek Stúdiójának a kiállítása, Berusverband Bildender  
Künstler Österreichs Galéria, Bécs  
Dolce far niente, az Új Vizuális Kultúra Alapítvány Galériája, Budapest  
Talányok, Miskolci Galéria, Miskolc  
Gallery by Night (Gaál Józseffel), Stúdió Galéria, Budapest  
Gallery by Night (Wechter Ákossal), Stúdió Galéria, Budapest
- 1993 I. Nemzetközi Grafikai Biennálé, Maastricht, Hollandia  
II. Nemzetközi Grafikai Biennálé, Győr  
XVII. Országos Grafikai Biennálé Miskolc, Miskolci Galéria, Miskolc  
Hat magyar képzőművész kiállítása, Laurana Galéria, Zágráb  
Japán - Magyar Grafikai Kiállítás, Nagoya
- 1992 Kolombusz tojása, Múcsarnok, Budapest  
Horni Nemzetközi Képzőművészeti Kiállítás, Ausztria  
Analóg, Lajos utcai Galéria  
Az idegen szép, Magyar Képzőművészeti Főiskola, Budapest
- 1991 La Création en Europe – Ader Trajan Aukciós Ház kiállítása, Párizs  
19. Mednarodni graficni Bienale, Ljubljana  
XVI. Országos Grafikai Biennálé Miskolc, Miskolci Galéria, Miskolc
- 1990 Le vin et La Table, Grand Palais, Párizs  
Öt fiatal magyar képzőművész kiállítása, Eindhoven  
A Berlini Fal festése - East Side Gallery, Berlin
- 1989 Ungerska Pass, Enkehuset Galleri, Stockholm and Galleri Läderfabriken,  
Malmö  
XV. Országos Grafikai Biennálé Miskolc, Miskolci Galéria, Miskolc  
Makói Művésztelep kiállítása, Makó
- 1988 Derkovits ösztöndíjasok beszámolója, Szombathelyi Képtár, Szombathely

- 1987 II. Nagykőrösi Grafikai Biennálé, Nagykőrös  
Dortmundi Magyar Napok, Dortmund  
XIV. Országos Grafikai Biennálé Miskolc, Miskolci Galéria, Miskolc
- 1986 10 Stúdiós kiállítása, Taidekeskus Mäلتinranta, Tampere  
Magyar Grafika, Magyar Kultúra Háza, Helsinki  
Habent Sua Fata Libelli, Barcsay Terem, Magyar Képzőművészeti Főiskola,  
Budapest
- 1985 Szép Könyv 1984, Kossuth Lajos Tudományegyetem, Debrecen  
XIII. Országos Grafikai Biennálé Miskolc, Miskolci Galéria, Miskolc
- 1984 Radnóti Emlékkiállítás, Petőfi Irodalmi Múzeum, Budapest

#### RÉSZVÉTELE MŰVÉSZTELEPEKEN

- 2008 Debreceni Nemzetközi Művésztelep
- 2007 Mezőszemerei Nyílt Tér Művésztelep
- 2002 Cité des Arts, Párizs
- 1999 Római Magyar Akadémia Képzőművészeti Ösztöndíja, Róma
- 1995 America-Bound Exchange II. Rutgers Center, New Brunswick, NJ, U.S.A.
- 1994 Horni Nemzetközi Művésztelep, Ausztria  
Tyrone Guthrie Művészeti Központ, Írország
- 1992 Horni Nemzetközi Művésztelep, Ausztria
- 1989 Rene Portocarrero Szitaműhely, Havanna  
Makói Művésztelep
- 1986 Mäلتinranta Művészeti Központ, Tampere
- 1985 Makói Művésztelep

#### ANIMÁCIÓS FILMEK

- 1995 „The Wonderous Tree” a „Csudafa” pilot film, látvány- és karaktertervező,  
Varga Animációs Stúdió, Budapest
- 1992 Pascal – Gondolatok „Teremtés” és „Forrás” 2 x 4 perces animációs film,  
animátor, rendező, Varga Animációs Stúdió, Budapest

## VÁLOGATOTT BIBLIOGRÁFIA

- Gárdonyi László: Mese, Történelem és irónia. Rácmolnár Sándor műveiről. *Mozgó Világ*, 2015, november.
- Révész Emese: Mi történik velünk? *ÉS*, 2015. szeptember 25.
- Pelesék Dóra: A tudat változó mintá(zata)i, *MŰÚT*, 2010/020.
- Lóska Lajos: Játék a pixelekkel. *Új Művészet*, 2002, május, 18-20 o.
- Bán Zsófia: „Falra hányt kép/szó” *Műértő*, 2001, január.
- Bálványos Anna: „Call Me Now!”, *ÉS*, 2001. január 5.
- Sinkó István: Kutyabarát pin-up girlök, Rácmolnár Sándor kiállítása, Várfok 14 Galéria 1995. VI. 15 – VII. 19. *Új Művészet*, 1995.
- P. Szűcs Julianna: A falvédő, *Népszabadság*, 1992. április. 30.
- Topor Tünde: A falvédő találkozása Schwarzeneggerrel a boncasztalon, *ÉS*, 1992. május 8.
- Lars Morgensen: Ungerska pass nar laderfabrikens grans – Interjú Gaál Józseffel és Rácmolnár Sándorral, *Sydvenskans*, Malmö, 21.05. 1989.
- Boros Géza: Moziklip. Rácmolnár Sándor grafikái, Stúdió Galéria, *Művészet* 1988. január.
- Torma Tamás: Rácmolnár Sándor képei. Stúdió Galéria, *Új Tükör* 1987. augusztus.