

Kocsis Lenke, Novák Anikó, Tóth Ágota

A multimodális műveltség fejlesztése az irodalomórán képregények segítségével

Bevezetés

Világviszonylatban több sikeres kísérlet is bizonyítja, hogy a képregényeknek helyük van az oktatásban, hiszen nagyban hozzájárulnak a multimodális műveltség fejlesztéséhez. A magyar kulturális közegben bár megfigyelhetők javuló tendenciák, a képregények még mindig nem kapták meg az őket megillető figyelmet, értékelést. Oktatási segédanyagként pedig még kevésbé tekintenek rájuk, néhány üdítő kivételtől eltekintve. A nyelvtanulás segítése e műfaj révén eléggé evidens, ám sokkal nehezebb az irodalomoktatásba való beágyazása. Első lehetőségként adottak a 20. század második felében virágkorukat élő adaptációs képregények, amelyek a klasszikus irodalmat kívánták fogaszthatóbbá tenni a fiatalok számára, vagy az ismeretterjesztő képregények, de ezek inkább egyszerűsítő tendenciák, a kompetenciafejlesztéshez ennél sokkal komplexebben kell tekintenünk rájuk. A képregények formanyelvének elsajátításával e műfaj a kreatív alkotótévelykenység terepe is lehet az olvasmányok feldolgozásakor, egy jelenet panelekre bontása és a forrásszöveg adaptálása is hozzájárulhat a szövegértési és -alkotási kompetenciák fejlesztéséhez. A dolgozat célja bemutatni, miképpen alkalmazhatóak a képregények a multimodális műveltség fejlesztésére, illetve hogyan használhatók a magyar nyelv és irodalom tanításában.

Multimodális műveltség és a képregény

A multimodális műveltség egy komplex készségegyüttes, melybe beletartozik a médiaműveltség, az információs műveltség, a digitális, a vizuális, a multikulturális (vö. *Koltay*, 2009), sőt a kritikai írástudás is. E műveltségterületek szorosan áthatják egymást, szétválasztásuk szinte lehetetlen. Bár a multimodális műveltséget alkotó több készség ma nem szerepel domináns helyen az oktatásban, ismeretük mégis nélkülözhetetlen az információs társadalomban való boldoguláshoz, hiszen mindennapjainkban szinte folyamatosan multimodális szövegekkel találkozunk, vizuális

adatok alapján döntünk, valamint a kommunikációnkat is áthatja a vizualitás (vö. *Serafini*, 2015, 412. o.).

A multimodális szövegek fontos jellemzője, hogy egynél több mód, azaz szocio-kulturálisan kialakított jelentésteremtő erőforrás, szemiotikai erőforrás felhasználásával hozzák őket létre. Minden egyes mód hozzáad a multimodális szöveg komplexitásához, és különböző kommunikációt feltételez (*Serafini*, 2015, 412–413. o.). A multimodális szövegek lehetnek nyomtatottak vagy digitálisak, sőt élők is. A papíralapúak közé sorolhatjuk például a képeskönyveket, tankönyveket, képregényeket vagy plakátokat, míg a digitálisak táborához tartozik a film, az animáció, az e-plakát, a digitális történet, a podcast, a vlog vagy egy-egy weboldal, de ide sorolhatjuk a mémeket és a rövid videókat is. Élő multimodális szövegnek tekinthető a performansz vagy a szóbeli történetmesélés. E példák is kiválóan szemléltetik, hogy az iskolai oktatás során a diákok számára megkerülhetetlenek a multimodális szövegek. Pont ezért lényeges, hogy a magyartanár mind az értelmezésükhöz, mind a létrehozásukhoz fogódzókat biztosítson a tanulóknak.

Frank Serafini (2015, 413. o.) a nyomtatott multimodális szövegek három dimenzióját emeli ki, a textuális elemeket (írott nyelv), a képeket (fénykép, festmény, grafikonok, rajzok, diagramok) és a dizájnelemeket (keretek, tipográfiai megoldások és egyéb grafikus dizájnelemek). A képregény, mely a maga specifikus szerkezetéből, a kép és a szöveg fúziójából, a különféle elbeszélőrendszerek keveréséből adódóan a multimodalitás kiváló példája, látványosan magába olvasztja e három kategóriát, és értelmezéséhez mindhárom réteg megfejtése szükséges (vö. *Fónai*, 2020, 40–41. o.).

Dale Jacobs szerint teljesen mindegy, milyen képregényt olvasunk, a képregények az írástudás fontos terepét képezik, nemcsak a nyomtatott szöveg megértését segítik, de a multimodális műveltség fejlesztését is. A képregények gyakran a gyermekek első multimodális szövegei, melyek révén elsajátítják a szöveg és kép együtteséből fakadó jelentésteremtést (*Jacobs*, 2013, 3. o.).

A képregény az irodalom és képzőművészet határmezsgyéjén álló műfaj, amelynek már az elnevezését is sokan problematikusnak tartják, pontos, minden kritériumot szem előtt tartó meghatározása szinte lehetetlen. A dolgozatnak nem célja a képregény-definíciók részletes áttekintése, viszont működésmódjának megértéséhez mégis fontos néhány megközelítést kiemelni.

Scott McCloud (2007, 13–17. o.) *A képregény felfedezése* című könyvében oldalakon át keresi a tökéletes, minden jellegzetességre kiterjedő definíciót, de végül mégis egy igen tág meghatározás mellett teszi le a voksát: „egymás melletti rajzok és más képek megadott sorrendben, információközlés és a nézőben esztétikai élmény kiváltása céljából.” A képregény lényegéről sokkal többet elárul az eszköztára. *McCloud* a képregény nyelvének a vizuális ikonográfiát nevezi, amelynek a keretezés a nyelvtana. Ez utóbbi elemet olyannyira lényegesnek tekinti, hogy a képregényt egyenesen a keretezés művészetének nevezi, amely a képkockák közti hézagnak, vagyis a csatornának köszönheti

minden báját és varázsát (vö. *McCloud*, 2007, 74–75. o.). A képregény eszenciáját szerinte „a keretezés révén a látható és a láthatatlan tánca alkotja” (*McCloud*, 2007, 213. o.). A keret a képzőművészetben megkerülhetetlen elem, *Jean-Claude Lebensztejn* véleménye szerint „a keret teszi a képet és általában minden mást is, bármiről legyen is szó. Döntő, normatív funkciója van; szabályoz, megszűr, összesűrit, kimetsz, kivet” (*Lebensztejn*, 2001, 179. o.). A kereten belüli és kívüli tartalmak, azaz a látható és a láthatatlan darabkák összeillesztése adja a történetet. A legaktívabb közreműködést a csatorna, azaz a kihagyások helye követeli meg az értelmezőtől, éppen ezért nem meglepő, hogy *Hernádi Miklós* (1975, 9. o.) a rejtvényfejtés lélektani mechanizmusát állítja párhuzamba a képregény dekódolásával.

A képregények helye az oktatásban

Fónai Nikolett (2020, 43. o.) hangsúlyozza, hogy az elmúlt években a képregények oktatási célú alkalmazása elsősorban az olvasásfejlesztésre, illetve a nyelvtanulásra terjedt ki, ezen túllépve tanulmányában olyan példákat hoz, melyekkel szemlélteti, „milyen sokrétű lehetőségeket kínál a képregény a digitális környezetbe való könnyebb beilleszkedéshez, a szociális érzékenyítéshez, ezzel megalapozva a kritikai gondolkodás fejlesztését vagy épp a könyvtári készségek az elsajátítását”.

A képregények nagyban segítik a különböző olvasási stratégiák együttes alkalmazását, ugyanis a jó képregény értelmezéséhez szükséges mind a lineáris, mind a digitális olvasási gyakorlat. Először az egész oldalt kell áttekinteni a képek miatt, majd ezt követi a részletek felfedezése, a szövegek elolvasása. Ahhoz, hogy az egyes részek közötti kapcsolatokat felismerjük, többször is végig kell pásztázni az oldalt, így a megértés lassabb tempót és újraolvasást igényel. Mindezek fényében az olvasási készségről az olvasási képességre helyeződik át a hangsúly (*Fónai*, 2020, 44. o.).

A tananyagok hatékonyabb elsajátítását segíti a képregény olvasásához szükséges kettős kódolás gyakorlata, hiszen az olvasónak „dekódolnia kell a szöveget és képet, meg kell értenie a közöttük levő kölcsönhatást, másféle gondolkozási eljárásokat kell alkalmaznia, úgymint a következtetés és a szintézis” (*Fónai*, 2020, 45. o.).

A képregények oktatási célokra történő alkalmazására világviszonylatban számos példát, jógyakorlatot találunk. Szerbiában például a képregények a magyarországinál mind a mai napig jóval erőteljesebb társadalmi beágyazottsággal rendelkeznek. *Buba D. Stojanović, Danijela B. Mišić és Zorica V. Cvetanović* a képregények anyanyelvi oktatásba való bevonásával foglalkoznak az általános iskola alsó tagozatában. A szerzők kiemelik a képregény nyelvének sűrítettségét, ami egyáltalán nem hiány és/vagy hátrány, hanem éppen az egyik fő mozgatórugója a diákok aktivitásának és kreativitásának. A volt jugoszláv térségben a gyermekek több, a korosztályuknak megfelelő képregényes kiadvány

közül válogathattak és válogathatnak ma is. Ezek egy része nemcsak a szórakoztatást, de az ismeretszerzést is támogatja. Az olvasástanulás kritikus időszakában a már jól ismert képregényes forma kiváló segítsége lehet a tanárnak a diákok motiválásában, ezt a szerb könyvkiadók is felismerték, hiszen egyre többet találkozhatunk képregényekkel az ábécéskönyvekben, valamint az egyéb tantárgyak, különösen az idegen nyelvek tankönyveiben. *Stojanović, Mišić és Cvetanović* úgy véli, a modern képregény egyre inkább intellektuális értékteremtő köszönhetően annak, hogy fontos helyet foglalhat el az iskolában.

A képregények órai alkalmazása több előnnyel is jár, az alsós diákok esetében fejleszti a diákok vizuális percepcióját, a szóbeli és írásbeli kifejezőmódot, a kommunikációs kompetenciát, a folyamatos, értő olvasást, a szavak jelentésének elsajátítását, segíti a nyelvtani tudás megszerzését, hozzájárul az irodalmi műélvezethez, a teljes körű karakterformáláshoz a vizuális „leírás” segítségével, táplálja a kutatói szellemet, gazdagítja a képzeletet, serkenti a diák képzőművészeti és irodalmi alkotótevékenységét (vö. *Stojanović, Mišić és Cvetanović*, 2017).

Amennyiben megvizsgáljuk a nemzetközi képregénypiacot, három fő iránnyal találkozunk: a japán manga, az észak-amerikai comics és a francia-belga bande dessinée tradíciójával. Bár ezekre különböző grafikai stílusok, elrendezések jellemzőek, mára már nem ritka az sem, hogy át- és átszövik egymást, e hagyományok kombinációjából pedig újabb és újabb képregények születnek (vö. *Maksa*, 2010, 50. o.). Magyarországon mindhárom hagyomány hatása érezhető. Az észak-amerikai comics az 1990-es évek óta igen jó pozícióban van, és a szuperhősös képregények mellett a graphic novel műfaja is népszerű. Nagyon látványos a manga előretörése is, amely szorosan összefügg az anime térhódításával. Az európai képregény-tradíció sem elhanyagolható, bár nem olyan szembeötlő, mint az előzőek jelenléte (vö. *Maksa*, 2017, 13–14. o.).

Japánban a manga a modern japán kiadványok legnépszerűbb és legfontosabb formája, változatos műfajai között mindenki megtalálhatja a számára leginkább megfelelőt. Mindezek fényében oktatási alkalmazása sem meglepő. Hibriditása, azaz a szöveg és a kép egymást kiegészítő volta teszi lehetővé, hogy olvasói könnyebben megértsék a bonyolultabb összefüggéseket (vö. *Murakami–Bryce*, 2009). A manga és vele együtt az anime nem csupán Japánban elterjedt, hanem az egész világon, elsősorban a fiatal felnőttek körében. A japán nyelv oktatására világszerte használják (vö. *Furuhata–Turner*, 2013, 73. o.), sőt Malajziában a maláj klasszikus próza tanításában is jó eredményeket értek el használatukkal (vö. *Veeramuthu–Ganapathy*, 2022, 5. o.). *Han és Ling* az anime oktatási segédanyagként való alkalmazása kapcsán jegyzi meg, hogy dinamikusabbá, kreatívabbá és szórakoztatóbbá teszik az órákat, tanulóközpontú környezetet teremtenek, serkentik a diákokat, hogy gyakorolják nyelvi képességeiket, valamint segítik a kritikai gondolkodás fejlődését is (*Veeramuthu–Ganapathy*, 2022, 3. o.). Ugyanez a mangáról is elmondható.

Takako Yasuta azt állítja, a mangát gyakran használják oktatási célokra, viszont szórakoztató jellegéből kifolyólag főképp jégtörő tevékenységek keretében találkozunk vele, a felsőoktatásban kevéssé elterjedt. Ő maga mégis éppen e képregénytípus felsőoktatási lehetőségeivel foglalkozik, teljes szemeszteres, mangaalapú projekteket valósított meg elsősorban az angolnyelv-tanítás hatékonyságát segítő (vö. *Yasuta*, 2022, 167–168. o.).

A képregények népszerűsége az Egyesült Államokban a műfaj megjelenésétől kezdve töretlen, meglepő módon azonban az oktatásban való alkalmazásukat komolyabban csak a kétezres években kezdték el, ehhez nagyban hozzájárult *Art Spiegelman Maus* című képregényének irodalmi alkotásként való elfogadása (vö. *Batt*, 2022). Tudományos cikkek már az 1940-es években is íródtak a kilencedik művészetről, oktatási célú képregények pedig már az 1920-as években vagy akár még korábban is megjelentek. Ma viszont már a képregények valóban egyedi módokon képezik részét az iskolai oktatásnak, állítja *Robert G. Weiner*, aki egy korábbi stratégiaimenedzsment-tanárának véleménye alapján a képregények taneszközként való használatát többek között a következőkkel támasztja alá: a képregények innovatív megközelítést jelentenek a tanításban, bevonják a tanulási folyamatba a jobb és a bal agyféltekét is, a diákokat jobban bevonják az órai diskurzusba, élvezetesebb és vonzóbb történetmesélést tesznek lehetővé, felkeltik és fenntartják a diákok figyelmét (*Weiner*, 2012, 1–2. o.). Amerikában az oktatás minden szintjén széles körben alkalmazzák a képregényeket, legyen szó irodalomról, történelemről, pszichológiáról vagy egyéb területekről (vö. *Crag Hill*, 2017, 4. o.), illetve számos kiváló szakmunka segíti a tanárokat, akik szeretnék bevenni a képregényeket az osztályterembe.

Magyarországon a képregények említése sokaknak a 20. század második felében meghatározó tendenciát juttatja eszébe, a népszerű irodalmi művek képregényesítését. Az adaptációk körül igen éles viták alakultak ki. Az irodalmi művek illusztrálását elfogadók kultúrmisszióként és az irodalmi nevelés fontos eszközeként tekintenek az adaptálásra. Az ellenzők viszont elutasítják a csonkítást, a zanzásítást, a sematizálást, a fércművek esztétikai régiókba emelését, az irodalmi tényező, a szöveg túltengését (vö. *Rubovszky*, 1989: 271–297. o.).

Bár Magyarországon még mindig sok helyen szükséges védelmünkbe venni a képregényeket, mégis találhatunk már jó példákat az oktatásba való bevonásukra. A nyelvoktatásban már a magyar közoktatásban is bevett gyakorlat a képregények alkalmazása. *G. Szabó Sára* és *Gombos Péter* óravázlatai a magyar képregénykultúrát veszik alapul. A *Pilóta kompetenciafejlesztő sorozatban* szövegértési és szövegalkotási gyakorlófüzet is épül képregényekre (vö. *Fónai*, 2020, 46–47. o.). Megemlíthető továbbá az Életben maradána projekt (<https://eletbenmaradnanak.hu/>), mely a tüdőgyulladás világnapja apropóján öt költőóriás egy-egy ikonikus versének képregényesítését tűzte ki céljául. Öt neves magyar képregényrajzoló és illusztrátor *Csokonai Vitéz Mihály*, *Berzsenyi*

Dániel, Kölcsey Ferenc, Arany János és Ady Endre verseinek adott új, képes értelmezést. A magyar irodalom tananyagában, tankönyveiben is találkozunk a képregény műfajával kapcsolatos ismeretekkel, valamint a szövegek feldolgozását segítő képregényes feladatok is szerepet kapnak. Ez nagyon öröndetes, hiszen a képregények kiválóak a narrációs technikák, motívumok, stilisztikai elemek, értelmezési és szövegkezelési technikák elsajátítására, amelyek később az irodalmi alkotások feldolgozása során is hasznosíthatóak. Az olvasmányok cselekményének panelekké formálása (képregényesítése) a sűrítést, a lényeg megragadását segíti, ami még egyetemi hallgatóknál is fejlesztendő terület.

Meglátásunk szerint a képregények iskolai alkalmazása elsősorban nem adaptációként, az irodalmi mű helyettesítéseként működhet, hanem összetett nyelvnek elsajátításaként, mellyel a diákok biztonságosan tájékozódhatnak az őket körülvevő világban, a reklámok, mémek, plakátok, szöveges és képi információk dzsungelében. A képregény lehet a képi fordulat után született generációk közös formanyelve, de ahogy az anyanyelv esetében, itt is fontos, hogy megtanulják e nyelv helyes használatát, szabályrendszerét.

E szemlélet figyelhető meg *Andrew Bourelle* gyakorlatában, aki a képregények egy specifikus típusát, a grafikus narratívákat (graphic narratives) alkalmazza egyetemi kurzusain, ugyanis ezek a néhány oldalas kép-szöveg fúziók sokkal könnyebben befogadhatóak a diákok számára. Ezekből többet el is olvashatnak, így a köztük lévő különbségeket, beszédmódjuk sajátosságait is sokkal tudatosabban felismerhetik. A diákok először elsajátítják a képregény terminológiáját *Scott McCloud* könyvei alapján, majd ezt követően kezdődhet az értelmező munka, a különböző stílusok és eljárások megismerése, értelmezése, sőt az igen széles témakínálat felfedezése (vö. *Bourelle*, 2018). Mindenképpen ez a követendő irány, és először a tanárképzésben kell meghonosítani ezt a szemléletet, hogy az oktatás egyéb szintjein se csak néhány képregényrajongó tanár óráin ismerkedjenek meg a diákok a multimodális szövegek e típusával.

Meryl J. Jaffe és *Talia Hurwich* minden korosztály számára készített szemléletes, gyakorlati útmutatója nagyszerű kiindulópont lehet az oktatás minden szintjén. A képregény anatómiájának megismerése hozzásegíthet ahhoz, hogy a diákok kritikusan olvassák a képregényeket, és azt követően e tudásukat egyéb textuális és vizuális dokumentumok értelmezésében is kamatoztathassák. A szerzőpáros is hangsúlyozza a képregények nagyszerű motiváló erejét. Számos konkrét példát hoznak szövegértési, kreatív szövegalkotási, szókincsfejlesztő képregényes feladatokra, de a matematika, társadalom- és természettudományok képregényes tanításához is hasznos tanácsokkal szolgálnak. A könyvet úgy alakították ki, hogy a képregények világában nem jártas tanárok is használható anyagot kapjanak kézhez (*Jaffe és Hurwich*, 2018). A szerzők szerint mielőtt képregényeket vinnénk be az irodalomórára, nem árt elvégezni egy kompetenciafelmérést a diákok körében, amivel egybekötve megtaníthatunk alapfogalmakat és értelmezési technikákat is. Ehhez egy értékelőlapot is közreadnak, amellyel felmérhető, miképpen ismeri fel a diák a formák, szimbólumok, betűtípusok, arckifejezések,

színek, árnyékolások, perspektívák, elrendezések sajátosságait. Alapszinten azt az elvárást fogalmazza meg, hogy a tanuló észrevegye a kompozíció elemeit, középszinten a diáknak már az alkotó döntéseinek hatását is fel kell ismernie, míg haladó szinten a tanulók már alternatív közlési formákat is javasolhatnak (*Jaffé és Hurwich*, 2018, 29–30. o.). Meglátásuk szerint ideális esetben már egy 5. osztályos tanuló is azonosítani tudja, hogy a kép cselekvést vagy érzelmet közvetít; a kompozíció elemei tudatos választás eredményeként kerülnek be, ezek hatást gyakorolnak, befolyásolják a befogadót; a képek nemcsak egy történetet közölnek és információkat közvetítenek, hanem az érzelmeinket is befolyásolják; milyen érzelmek tükröződnek a szereplők arcán; milyen jelentősége van a színválasztásnak, mit közvetít a perspektíva (*Jaffé és Hurwich*, 2018, 31. o.).

Ötletek a képregények órai alkalmazására

Képregények különböző célokkal építhetők be a magyar nyelv és irodalom tananyagába. A velük való ismerkedés első lépése a korábban már említett kompetenciafelmérés kellene hogy legyen, majd ezt követően az eredmények tükrében a képregény anatómiájának elsajátítása. A diákoknak tisztában kell lenniük a panelformák és -méretek különbségéből adódó lehetőségekkel. Meg kell mutatni nekik, hogy a kis méret jelenthet háttérinformációt, de beágyazva akár egy apró, de fontos részlet kiemelésére is alkalmas. A nagy méret széles látószögű perspektívában való ábrázolásra ad lehetőséget, ami például megalapozó beállításoknál működik nagyon jól. Ugyanígy kell eljárni a keretezéssel is, fel kell hívni a figyelmüket arra, hogy a keret a panelen belüli tartalom jellegéről nagyon sok mindent elárulhat. Míg a vékony keret a bevett gyakorlat, a vastag kiemelésre utalhat, de a keret hiánya is jelentéshordozó, figyelemfelkeltő funkcióval bír. Ehhez a témakörhöz kapcsolható az „átvétel”, amikor egy szereplő vagy bármilyen más elem kilóg a panelből, ezzel általában olyan intenzív tartalmakat közvetítenek, amelyeket nem lehet kordában tartani. A rács a panelek közötti helyet jelenti, a cselekményben az átmenet, az olvasó számára a reflexió és az értelmezés tere, természetesen változó méretűk az adott kontextusban lehet jelentéshordozó. A színhasználat és a különböző betűméretek és -típusok „üzenetének” felismerése is hozzásegíti a diákokat ahhoz, hogy a képregényekben ne csak szövegekkel ellátott képsorokat lássanak, hanem az alkotó szándékára is következtessenek az egyes részletekből. E tudnivalók kiegészítendőek a vizuális retorika eszköztárával is, hogy még inkább felvértezzük a tanulókat az őket körülvevő világ megértésére.

Bár elsődlegesen nem az adaptációk jelentik a képregények tanórai alkalmazásának legjobb módját, ezekkel is sikeresen fejleszthetjük a multimodális műveltség különböző területeit, elsődlegesen a médiaműveltséget, a digitális műveltséget, a vizuális műveltséget és a kritikai gondolkodást. Jó irány lehet a szöveg és a képregény komparatív

vizsgálata, mely feltárja, milyen többletinformációk találhatók az adaptációban vizuális regiszterének köszönhetően a szöveghez viszonyítva, és milyen interpretációs attitűdöt feltételezhetünk a képregény alkotója részéről. Komplexebb gyakorlat lehet egy ballada vagy egy novella képregénnyé adaptálása, de mint tudjuk, az ilyen feladatok akkor vezethetnek igazán sikerélményhez, ha a diákjaink között van legalább egy-két olyan, aki meg is tudja rajzolni a paneleket. A storyboard kidolgozásával még ennek híján is lehet próbálkozni, hiszen a panelek tartalmának kijelölése már egy haladó szintű értelmezési gyakorlatnak felel meg. A képregényes adaptációk akár a számonkérés kreatív módszereként is szolgálhatnak, ha például a képregény formátumú adaptáció egy-egy adott oldalát szöveg nélkül kiosztjuk a diákoknak, az ő feladatuk pedig az adott jelenet felismerése és a hiányzó narráció és párbeszéd pótlása lesz.

Hasznosak lehetnek a képregények a tanulók számára potenciálisan nehezebben feldolgozható, nehezebben érhető téma bevezetéséhez a multimodális műveltség fejlesztése mellett. Vizuális jellegéből és a szemléletességéből adódóan a képregények révén a diákok könnyebben átlátják a bonyolultabb összefüggéseket is.

Art Spiegelman Maus című képregénye önálló és kiegészítő olvasmányként nagyszerű bevezetője lehet a holokausztirodalom tárgyalásának. A történet szereplői antropomorfizált állatok, ez a tény már önmagában sokféle alkalmazási lehetőséget vet fel. Összevethető a klasszikus állatmesék szimbolikájával, de *Orwell Állatfarmjával* is. A holokauszt tematizálása miatt pedig nagyon jó kísérő olvasmány a *Sorstalanság* vagy akár *Debreczeni József Hideg krematóriuma* mellett. Amerikában fogalmaztak meg olyan véleményeket, melyek szerint a *Maus* az egyik legfontosabb képregény, amely átfogó igényességének köszönhetően lehetővé tette, hogy a képregényolvasás bekerüljön a tananyagba, nemcsak mint referencia, egy témát előkészítő alap, komparatív elem, hanem mint önálló olvasmány is. Hasonlóképpen működhet *Marjane Satrapi* francia-iráni szerzőnő önéletrajzi elemekből építkező képregénye, a *Persepolis*, melynek első része az iráni forradalom idején játszódik, második részében pedig már Európában a traumafeldolgozás, az asszimiláció, az identitás megőrzése és a xenofóbia kérdései merülnek fel a hazatérés mellett. Fontos megjegyezni, hogy korunk menekültirodalmának is az egyik jellemző műfaja a képregény, így ez a jelenség is sokkal árnyaltabban megismerhető ebben a formában.

*Niel Gaiman Sandman*jét motivációként használhatjuk fel kiválóan, hozzákapcsolható az irodalomtörténeti tananyaghoz. A *Sandman* 19. száma egy *Szentivánéji álom*-feldolgozás, ami lényegében a darab ősbemutatójának a története, természetesen fantasyelemekkel alaposan megtűzdelve, de teljesen összhangban Shakespeare művének történetével, aki epizód szereplője a műnek. Szintén motivációra, figyelemfelkeltésre ajánljuk *Csepella Olivér* képregényét, a *Nyugat+Zombikat*, amely pontosan azt adja, amit a címe ígér, *Nyári Krisztián* következőképpen fogalmazott a fülszövegben: „Az agyatlan élőhalottak és a reménytelenül széplelkűek harcában sosem volt irgalom, de most patakokban folyik a vér és a tinta, reped a csont, szakad a merített papír. Íme *Babits*

Mihály és Quentin Tarantino találkozása a boncasztalon...” A könyv tele van abszurd, gyakran irodalmi humorral, erőszakkal, de nagyon látványosan ábrázolja a nyugatos írók, költők legfontosabb tulajdonságait. Szórakoztató jellegének köszönhetően a 20. század első felének magyar irodalomtörténete nem unalmas tananyagként, hanem vonzó, érdekfeszítő élményként marad meg a tanulóknak.

Összegzés

A képregény eredendően szórakoztató műfajként indult, és annak ellenére, hogy már a 80-as években erőteljesen megnyilvánuló tendencia volt a komolyabb tematikák művészi igényességgel történő feldolgozása, a médium általános társadalmi és módszertani megítélése még mindig erre a jellemzőre fókuszál. Pedig mint az a fent bemutatott példák is alátámasztják, a műfaj nem csupán motivációra és az órai anyag színesítésre alkalmas. Komponenseinek, eszköztárának megismerésével a diákok könnyebben boldogulhatnak a vizualitással erősen átitatott információáradatban, mely a kortárs online kultúra lételeme. Multimodális műveltségüket fejlesztve a képregények révén gyakorlati módszerekkel ismerhetik meg a szöveg szintjén absztraktnak tűnő narrációs technikákat, melyek szerves részét képezik az iskolai tananyagnak. A megtanult értelmezői stratégiákat pedig összetettebb irodalmi szövegek és multimediális alkotások feldolgozása során is kamatoztatni tudják.

Mivel lehetséges (sőt gyakran valószínű), hogy egyes diákok a tanárnál sokkal jártasabbak a képregények és/vagy a mangák világában, tanulhatunk is tőlük, feladatként adhatjuk nekik kedvelt multimodális olvasmányaik órai bemutatását vagy szabadon választható olvasmányként való feldolgozását. Ilyen látszólagos engedményesztusokkal könnyen adhatunk pozitív megerősítést arról, hogy az ifjúsági és populáris kultúra nem értéktelen és a tanár számára sem érdektelen, ez a hozzáállás pedig egy nyitottabb, kreatív tanulási környezet kialakulásának az előfeltétele.

Felhasznált irodalom

- Batt, J. (2022): *Why Maus Opened the Door to Comics as Literature in Schools*. Letöltés: <https://www.cbr.com/maus-opened-doo-comics-as-literature-in-schools/> (2023. március 14.)
- Bourelle, A. (2018): Not Just Novels: The Pedagogical Possibilities of the Graphic Narrative. In: Burger, A. (szerk.): *Teaching Graphic Novels in The English Classroom – Pedagogical Possibilities of Multimodal Literacy Engagement*, Palgrave Macmillan, (h. n.), 11–28.
- https://doi.org/10.1007/978-3-319-63459-3_2

- Fónai Nikolett (2020): A képregény a multimodális műveltség szolgálatában: Könyvtárak a kilencedik művészet támogató szerepében. *Anyanyelvi kultúráközvetítés*. 3. 1. sz., 38–56.
<https://doi.org/10.33569/akk.2446>
- Furuhata-Turner, H. (2013): Use of Comics *Manga* as a Learning Tool to Teach Translation of Japanese. *The Journal of Teaching and Learning*. 2. sz., 72–83.
- Hernádi Miklós (1975): A képregény szükséglete. In: Gellért Endre: *A képregény története*, Tömegkommunikációs kutatóközpont, Budapest, 3–20.
- Hill, C. (2017): Introduction – The Growing Relevance of Comics. In: Hill, Craig (szerk.): *Teaching Comics Through Multiple Lenses – Critical Perspectives*, Routledge Taylor & Francis Group, New York–London, 1–9.
<https://doi.org/10.4324/9781315625638>
- Jacobs, D. (2013): *Graphic Encounters – Comics and the Sponsorship of Multimodal Literacy*. Bloomsbury, New York–London–New Delhi–Sydney.
- Jaffe, M. J. – Hurwich, T. (2018): *Worth a Thousand Words – Using Graphic Novels to Teach Visual and Verbal Literacy*. Jossey-Bass, San Francisco.
<https://doi.org/10.1002/9781119548690>
- Koltay Tibor (2009): *Médiaműveltség, média-írástudás, digitális írástudás*. Letöltés: https://www.mediakutato.hu/cikk/2009_04_tel/08_mediamuveltség_digitalis_írástudás (2023. március 25.)
- Lebensztejn, J.-C. (2001): A keretből kiindulva. In: Házas Nikolett (szerk. és vál.): *Változó művészetfogalom*, Kijarat Kiadó, Budapest, 179–196.
- Maksa Gyula (2010): *Változatok képregényre*. Gondolat Kiadó–PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest–Pécs.
- Maksa Gyula (2017): *Képregények kultúráközi áramlatokban*. Erdélyi Múzeum-Egyesület, Kolozsvár.
- McCloud, S. (2007): *A képregény felfedezése*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Murakami, S. – Bryce, M. (2009): Manga as an Educational Medium. *The International Journal of the Humanities*. 7. 10. sz., 47–55.
<https://doi.org/10.18848/1447-9508/CGP/v07i10/42761>
- Rubovszky Kálmán (szerk.) (1989): *A képregény*. Gondolat Kiadó, Budapest.
- Serafini, F. (2015): Multimodal Literacy – From Theories to Practices. *Language Arts*. 92. 6. sz., 412–423.
<https://doi.org/10.58680/la201527389>
- Stojanović, B. D. – Mišić, D. B. – Cvetanović, Z. V. (2017): Strip u nastavi jezika i književnosti u mlađim razredima osnovne škole – metodičke mogućnosti. *Zbornik radova Filozofskog fakulteta u Prištini*. 47. 2. sz. 317–336.

- Veeramuthu, S. P. –Ganapathy, M. (2022): An Innovative Teaching Tool: Manga for Komsas' Prose Comprehension. *International Journal of English Language and Literature Studies*. **11**. 1. sz., 1–15.
<https://doi.org/10.18488/5019.v11i1.4390>
- Weiner, R. G. (2012): Foreword. In: Dong, Lan (szerk.): *Teaching Comics and Graphic Narratives – Essays on Theory, Strategy and Practice*, McFarland & Company, Inc., Publishers Jefferson, North Carolina–London, 1–3.
- Yasuta, Takako (2022): Manga: A Motivating Multimodal Medium for Learning English. In: DeHart, Jason D. (szerk.): *Exploring Comics and Graphic Novels in the Classroom*. IGI Global, (h. n.), 167–189.
<https://doi.org/10.4018/978-1-6684-4313-2.ch009>