

Az interaktív mesekönyv medialitása

Nomináció és definíció

A nemzetközi képeskönyvkritikában leggyakrabban *picturebook app*-ként vagy *interactive book app*-ként megnevezett multimediális műfaj ma Magyarországon nem, vagy alig része a szülők és a pedagógusok meseközvetítési kultúrájának. A hiányt maga a nominációs probléma is jelzi, a magyar köznyelv ugyanis elsősorban mozgatható elemeket és/vagy feladatokkal bővített történeteket tartalmazó, nyomtatott képes- és mesekönyveket ért interaktív könyvön, míg a gyártók digitális terméket, alkalmazástípust, ezen belül pedig a történetet „valódi” interakcióban kibontó változatot éppúgy, mint a nyomtatott könyvet „pusztán” digitalizáló fejlesztéseket. Bár nem állítható, hogy az első interaktív könyv 2010-es megjelenését¹ követő években a nemzetközi kritikát akár a műfaji címkézés, akár a jellemzők körülhatárolásában a konszenzus jellemezte volna, mára a közös platform már kirajzolódni látszik.

Annak ellenére, hogy a jelen tanulmány elsődleges tárgyát nem a definitív kérdések és a digitális meseközvetítési mód általános jellemzői és típusai képezik, a fentiek okán, a medialitás perspektívájának bemutatása előtt, szükségesnek látszik az alapvető szempontok rövid felvázolása.

Az interaktív könyv a fiatal populáció körében egyre népszerűbbé váló táblagépeken és okostelefonokon futtatható alkalmazástípus, mely, mivel mozgóképeket tartalmaz és opcionálisan hallgatható is (az élmény megképzésében a beszéd, az effektusok és a zene szerepe meghatározó), nem azonosítható az elektronikus könyvvel.² A mozgássorozatok szegmentáltsága és a szöveg láthatóvá tétele különbözteti

¹ *The Cat in the Hat* (Macska a kalapban), Oceanhouse Media, 2010. Jelenleg az alkalmazás 4.0.12. verziója érhető el. <https://itunes.apple.com/hu/app/the-cat-in-the-hat/id1004090290?l=hu&mt=8> (Letöltés ideje: 2018. október 30.)

² „Noha gyakran keverik az e-book és az interaktív könyv kifejezést – minden bizonnyal a mindkettőre jellemző jegyek megléte okán –, Sargeant szerint a különbség jól körülhatárolható. Az e-könyvek alapvetően nyomtatott könyvek digitális másolatai; tartalmazhatnak írott szöveget, képeket és valamennyi, navigációs funkciójú interaktivitást. Ezzel ellentétben az interaktív könyv készítői a nyomtatott képeskönyvekben, játéktervezésben és animációs filmekben használt egyezményes kombinációját ötvözik. Az interaktív könyvekre többféle modalitás – az írott szöveg, a (mozgó)képi megjelenítés, a hang –, valamint az ezeket időben koordináló interakció együttes alkalmazása jellemző. Interaktív könyvek esetében a befogadó felhasználóvá, aktív résztvevővé válik: míg a hagyományos (és e-book) könyveket olvassák, addig az interaktív könyveket használják.” RUTTKAY Zsófia, *Az interaktív könyv definíciója, típusai, használata és példái = A könyvek életre kelnek: Bevezetés az interaktív könyv elméletébe és gyakorlatába a Bookr Kids alkalmazásaival*, szerk. VARGA Emőke, Bp., Móra – BOOKR Kids, 2018, 11; Betty SARGEANT, *What is an ebook? What is a Book App? And Why Should we Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books*, Children’s Literature in

meg az animációs filmtől, a videójátékoktól pedig elsősorban az, hogy egyrészt a szövegnek a jelentésképzésben játszott szerepe meghatározó, másrészt pedig a történet lineáris, narratív szempontból strukturált, kódolt nyelvi tartalom. Kommunikációs szempontból az interaktív könyv főként a (néma és hangos olvasásra is alkalmas) nyomtatott könyvekkel rokon műfaj, annyiban legalábbis, hogy lehetővé teszi, sőt kibővíti/kiterjeszti a különböző képeskönyvtípusok befogadási folyamatára jellemző interperszonális és metanarratív kontextus megképzésének potenciáit. „A modalitások mennyiségi és minőségi kombinálására szinte végtelen lehetőség nyílik; ezért minden interaktív könyvnek – ahogy a nyomtatottaknak is – sajátosság jegyei, jellemzői vannak. Általánosságban az interaktív könyvek hibrid szövegek, mivel egyesítik a különböző narratív formák jellemzőit [...] Alkalmazásként vagy szoftverként technikailag ezek a narratívák képesek a digitális média összes eszköztárának kiaknázására.”³

A piaci elvárások, a fejlesztői elvek és lehetőségek (a művészi koncepció, a technikai megvalósítás, a gazdasági tényezők) sokfélesége, s az ebből fakadó műfaji pluralitás mára szükségessé tette a klasszifikálást, melynek elveit elsősorban az interaktivitás mértéke és a narráció minősége alapján alakítja ki a kritika. Ez a szemlélet nemcsak a nemzetközi szakirodalomra, de a műfajt bemutató első magyarországi kötet⁴ koncepciójára is érvényes. Ruttkay Zsófia Yokota és Teale klasszifikációjából kiindulva az interakció mértéke és funkciói alapján kategorizál és különít el négy csoportot: (1) nyomtatott képeskönyvek digitális reprodukálása, (2) film-jellegű interaktív könyvek, (3) interakciós lehetőségekben bővelkedő appok, (4) a történetmesélést egyéb funkciókkal (például játék, tudáspróba, kreatív alkotás) kiegészítő összetett interaktív könyvek.⁵

Education, 2015/46. https://www.academia.edu/11281587/What_is_an_ebook_What_is_a_Book_App_And_Why_Should_we_Care_An_Analysis_of_Contemporary_Digital_Picture_Books (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

³ RUTTKAY, i. m., 12–13.

⁴ A könyvek életre kelnek, i. m.

⁵ RUTTKAY, i. m., 15–18; JUNKO YOKOTA, WILLIAM H. TEALE, *Picture Books and the Digital World, The Reading Teacher*, 2014/5. https://www.researchgate.net/profile/Junko_Yokota/publication/261925043_Picture_Books_and_the_Digital_World/links/565e086f08aeafc2aac8ca8d.pdf (Letöltés ideje: 2018. június 3.) Aline Frederico klasszifikációjában (1) a felhasználó „mint olvasó” szerepköre jelzi az interaktivitás leggyengébb, (2) a felhasználó „mint társszerző” szintje a közepesen erőteljes, (3) a felhasználó „mint vezérlő” szerepköre a legintenzívebb fokozatot. A bevonódás mértéke a testmozgás dinamizmusát jelző implicit-explicit skálán szemléltethető (az implicit pólushoz a legcsekélyebb és legszokványosabb vezérlő modulatum igénylő alkalmazások, az explicithez az eszköz rázását, fújását feltételező applikációk tartoznak). Aline FREDERICO, *Changes in picturebook aesthetics: Performance in picturebook apps*, The Child and the Book Conference. Children’s Literature. University of Aveiro Education Departement, 2015. március 26–28. <https://prezi.com/sjo9631wlhix/changes-in-the-picturebook-aesthetics-reader-performance-in-picturebook-apps/> (Letöltés ideje: 2018. június 3.) A felhasználó és az eszköz közötti interakció szempontjából Turrión szintén három részvételi típust különít el, melyek közül a harmadikat írja le az app-kommunikáció valódi formájaként: (1) hagyományos részvétel (betűk dekódolása, lapozás), (2) aktív részvétel (a posztmodern konfigurációk jelentéseinek komplex értelmezése), (3) interaktív részvétel (fizikai együttműködés az alkotással). Celia TURRIÓN, *Multimedia book apps in a contemporary culture: commerce and innovation, continuity and rupture*, Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, 2014/5. <http://dx.doi.org/10.3402/blft.v5.24426> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

Az első magyarországi és magyar nyelven is olvasható/hallgatható fejlesztések, melyek a műfaj nemzetközi megjelenése után nem sokkal már piacra kerültek (2011-ben a BeeGang gyártotta *Piroska és a farkas*, 2013-ban a MOME TechLab fejlesztette *A kiskakas gyémánt félkrajcárja*),⁶ kvalitásaik ellenére sem tették/teheték ismertté a műfajt. Kvantitatív változást a 2015-ben megalakult BOOKR Kids hozott, a nyomtatott képeskönyveket diszkréten megmozgató magyar nyelvű fejlesztéseik száma 2018 őszén meghaladta a 200-at.⁷ Az ismertségi mutatók azonban ma is csak lassan emelkednek, függvényei azoknak az összetett kulturális változásoknak, melyeket a gazdasági tényezők, a mindenkori kultúr- és oktatáspolitikák, a pedagógiai praxis, a különböző (a generációk, a szubkultúrák stb. változásával kapcsolatos) szociológiai tényezők alakítanak ki. Egy 2017-es hazai felmérés szerint a potenciális felnőtt közvetítők szinte egyáltalán *nem ismerik* az interaktív mesekönyvet,⁸ a műfaj kívül esik a hazai szakmai fórumok látószögén, a gyermekirodalmi, a művészetelméleti, az esztétikai, a pedagógiai-pszichológiai kutatás fehér foltja.

Diszciplináris kérdések

Pedig az interaktív mesekönyv 2010-es piaci megjelenése hosszú idők óta a képeskönyvtörténet *legizgalmasabb és legújabb* eseménye.⁹ A meseközvetítés mint tradicionális kommunikációs forma digitális kiterjesztettsége egyrésztől ugyanis kétségtelenül vonzó és felfedezésre ösztönző mind az alkotók, mind a felhasználók/közvetítők szempontjából, másrésztől viszont nagyon is nyugtalanító, mivel azok a kérdések, amelyek a műfaj multimodalitásával és kulturális hatásával kapcsolatosak (részben a nemzetközi, még inkább a hazai teóriában) ma is reflektálatlanok. Nemcsak elméleti szempontból, de az egyes adaptációk értékelésében sincsen konszenzus, hiányoznak a viszonyítási pontok, amelyek a kritikusokat, a közvetítő pedagógusokat, a szülőket segítenék az Appstore és a Google Play piacaira nap mint nap felkerülő új alkalmazások megítélésében. Az ellentmondásnak ugyanakkor nemcsak explicit mennyiségi eredői vannak, a differencia a műfaj multimodalitásából implicite is következik. Az interaktív könyv ugyanis éppen szemiotikai, ösztönművészeti, mediális, kommunikációs, pedagógiai, szociológiai, befogadáslélektani, esztétikai, technológiai, kulturális

⁶ *Piroska és a farkas/Little Red Riding Hood*, BeeGang. <http://siriati.com/apps/educational/little-red-riding-hood-interactive-retro-book/57?lang=en> (Letöltés ideje: 2018. június 3.); *A kiskakas gyémánt félkrajcárja*, MOME TechLab. <https://itunes.apple.com/hu/app/little-rooster/id642429302?mt=8> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

⁷ BOOKR Kids honlap. <https://bookrkids.com/konyveink> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

⁸ A Szegedi Tudományegyetemen a Művészettel az Oktatásért Kutatócsoportban egy 2014–15-ben végzett, 150 főre kiterjedő felmérés szerint az óvopedagógusok, valamint a 3–6 éves gyerekek szüleinek kevesebb, mint 5%-a ismeri az interaktív mesekönyv műfaját. A 2017-ben felvett adatok csak néhány százalékos emelkedést mutattak. Vö. www.muok.ucoz.hu (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

⁹ YOKOTA, TEALE, *i. m.*

stb. jellemzőinek összetettsége okán feltételezné a transzdiszciplináris kutatási perspektívákat, „a tudományos nézőpontok és fogalmi rendszerek összehangolását, közös adatbázisok létrehozását, egyetemi finanszírozási keretek kiépítését”.¹⁰

Mindennek megvalósulása ma még várat magára, annyi azonban megállapítható, hogy a nemzetközi konferenciák, publikációk és intézményesülési formák alapján kirajzolódó kutatási trend az irodalomtudomány, ezen belül a gyermekirodalom és/vagy a narratológiai kutatások territóriumán belül látszik megerősödni. A képeskönyvkutatás egyik vezető teoretikusa, Maria Nikolajeva az interaktív mesekönyvet „újonnan kialakult irodalmi formának” tekinti. Ezt a nézőpontot fogadja el Stichnote és Turrion is, hozzátéve, hogy a képek fontos szerepe révén eleve multimediális jellemzőkkel bíró gyerekirodalom sokkal inkább a posztmodern irodalomtudomány, mint a Game Studies és az ergodikus irodalom elméleti koncepciója alapján tárgyalható.¹¹ E megállapításokat értékelhetjük persze – Aarseth militáns terminológiájában fogalmazva¹² – az irodalomtudomány imperializmusaként, egy más országok határaitra kiterjesztett diszciplináris honfoglalásként, melynek során azt bizonygatjuk, hogy „P egyértelműen Q-nak a típusa”,¹³ miközben háttérbe szorítjuk azt a fontos kérdést, hogy mi is a Q. Bár a „veszély” valóban fennáll, annyi bizonyos, a kritika egyelőre nem a ludológia vagy a technomediális specifikumok, és nem is a művészettudomány, hanem elsősorban a nyomtatott irodalom és az ennek függvényében működő állóképek/illusztráció kapcsolatának, a képeskönyvi multimediális történetformálásnak a kérdései felől közelítve talált kulcsot az adaptációk tárgyalásához. A jelen tanulmány, mindezt elfogadva és a differencia specifika kérdéseire összpontosítva az irodalomtudomány, ezen belül a szöveg-kép- és médiumelméleti kutatások eredményeire és szemiotikai módszertani elveire építve perspektiválja a továbbiakban azt a kérdést, hogy mi jellemzi az interaktív könyv médiumainak (jelrendszereinek) strukturális viszonyait, és e viszonyok hogyan befolyásolják a jelentésképzést.

¹⁰ Hartmut KOENITZ, *Towards a Theoretical Framework for Interactive Digital Narrative = Interactive Storytelling*, eds. Ruth AYLETT, Mei Yii LIM, Sandy LOUCHART, Paolo PETTA, Mark RIEDL, Berlin – Heidelberg, Springer, 2010, 176–185. https://www.researchgate.net/publication/220920250_Towards_a_Theoretical_Framework_for_Interactive_Digital_Narrative (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

¹¹ TURRION, *i. m.*; Hadassah STICHNOTHE, *Engineering Stories? A Narratological Approach to Children's Book Apps*, Nordic Journal of ChildLit Aesthetics, 2014/5. <http://www.childlitaesthetics.net/index.php/blft/article/view/23602> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

¹² Espen J. AARSETH, *Ergodikus irodalom*, ford. KOZMA Zsolt, Replika, 2000/6, 203–218. <http://www.tarsadalomkutatas.hu/kkk.php?TPUBL-A-648/replika/40/TPUBL-A-648.pdf> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

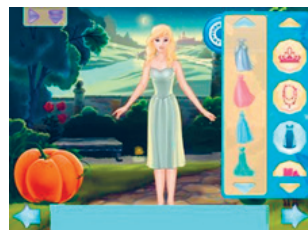
¹³ Értsd ez alatt, hogy az interaktív mesekönyv bár mediálisan kiterjesztett, de lényegét tekintve mégiscsak (gyermek)irodalmi szöveggént vizsgálendő.

Deixis és koreferencia

A gyermek és a világ közé beékelődő technikai eszköz a közvetlen multimodális emberi kommunikáció „időszerű” helyettesítője (a szignálátviteli módok új és aktuális médiuma), biztosítja a megértendőhöz a nyelvi–képi–zenei természetű hozzátartozást. Ennek értelmében az interaktív mesekönyv mint a nyomtatott könyv digitális kiterjesztése, mint alkalmazás a médium mint technikai közvetítő és a médium mint kód, jelentéssel bíró jelegyüttes, entitás stb. vonatkozásában is megközelíthető, a jelegyüttesek strukturálódása pedig e kettősséget szem előtt tartva vizsgálható.

Mediális összetettsége miatt az interaktív könyv az elméleti reprezentációk lét-rejtvét egyrészt a belső (a hangzó és a képi médium közvetítette) információkon, másrészt a külső (más, eszközfüggő és -független helyzeti, szociális) információkon keresztül generálja. A csak mediálisan reprezentált, tehát csak a nyelvi, a hangzó vagy a képi jelölők által megképzett entítások (belső információk) és az észlelt (például az aktuális szociális környezethez vagy egy, a mesei világból kivezető játékhoz tartozó) jelenségek, valamint a (médiumok egyikében sem reprezentált) elképzelt dolgok az interakcióval létrehozott történetben azonos státust kapnak. Mindebből következik, hogy az interaktív könyv médiumaira vonatkoztatható viszonyképzési folyamatok három kategóriába sorolhatók: deixis, koreferencia, interreferencia.

A mesén kívüli entításokkal való viszonyképzés, azaz a deiktikus viszony lényege, hogy az alkalmazásnak lehet kapcsolata más, hozzá hasonlóan eszközfüggő alkalmazással, például úgy, hogy a kezdő oldalról elérhető a fejlesztők más terméke is, vagy a grafikák peremén megjelenő ikonok segítségével a Facebook.¹⁴ Deiktikus kapcsolat jön létre akkor is, ha az alkalmazás a történetből kivezető játékokra szólítja fel a felhasználót. Arra biztatja például, hogy válasszon béli ruhát Hamupipókének (nyelvi deixis), vagy vizuális jelekkel provokál a szókereső, a kirakó, a kifestő stb. játékok kipróbálására (képi deixis).¹⁵ A deixis tehát az interaktív mese világából való határozott célú kivezetésnek a folyamatán keresztül valósul meg, eredményeképpen az addig külső dolgok (például a szereplők pusztán kontúrvonalakkal jelölt, „élelenteletlenített” testsémája; a képíleg reprezentált tárgyak nevére rákérdőző, felvillanó szóképek) mint észlelt és feldolgozott entítások vonódnak azután be az alkalmazáson futó történetbe (1. ábra).



1. ábra

¹⁴ A Facebookon keresztül a mesével kapcsolatos véleményét fogalmazhatja meg a felhasználó, illetve megoszthatja az alkalmazást másokkal.

¹⁵ Nemcsak a deixis kategóriáján belüli típusok elkülönítése szempontjából, de a szövegkohézió és a képi kompozíció és jelentésösszefüggés stb. tekintetében sem mellékes az, hogy a deiktikus jel a mesei történeteket ábrázoló grafika felületén (agresszíven) jelenik-e meg, mint például a TabTale-alkalmazások többségében, vagy opcionálisan (diszkrétan) hívható elő, mint például a fentebb már említett *Piroska és a farkas*-adaptációban.

A szövegtani irányzatokban részletesen kimunkált koreferencia – vagyis az azonos médiumon belüli, egymástól elkülöníthető elemeknek ugyanarra a dologra vonatkozása – fogalmát az interaktív könyv-kutatásnak ki kell terjesztenie a képi médiumra és a nem nyelvi hangzó módusra. Ez a feladat pedig korántsem problémamentes, már csak az önmagában is összetett kérdéseket felvető (nyelvi, képi, zenei) jel/elem definiálhatóságának kérdése – mint a koreferencialitás tárgyalásának feltétele – miatt sem.

Az interaktív könyvben a koreferencia lényege az, hogy egy és ugyanazon médiumban (illetve az általa hordozott jelrendszerben) két vagy több különböző elem (jel) ugyanarra a dologra referál, és a közös referált (a dolog) maga is mindig az adott médiumban reprezentált entitás. A kapcsolat tehát azonos jelrendszerbeli, például nyelvi és nyelvi, képi és képi, hangzó és hangzó elem közt jön létre, ebből következően alapvetően temporális karakterű, és mint ilyen, a mediális viszonyok struktúrájának horizontális irányát rajzolja ki. Ezek a horizontális viszonyok (pl. a nyelvi, az állóképi, a zenei hangzó szintjén) rendszerelméleti szempontból egymástól függetlenül is léteznek, mediális egymásra vonatkozásukat a vertikálisan létrejövő interreferenciális kapcsolatok biztosítják. A „függetlenség” az oka annak, hogy egy interaktív könyvben egy koreferenciális szint lehet jól kimunkált, erősen strukturált, míg egy másik lehet gyengén felépített, esetlegességeket tartalmazó. További elméleti megfontolásokat igényel annak tisztázása, hogy a koreferencialitás mértéke milyen kapcsolatban áll az esztétikai értékekkel. Az összefüggés megléte kétségtelen, de nem feltétlenül közvetlen. Például egy gyerekeknek szóló interaktív mesekönyvben esztétikai szempontból az erőteljesebb koreferencialitás sem hat feltétlenül zavaróan, míg egy felnőtt befogadóknak szánt témánál, illetve az ezt feldolgozó alkalmazásban ugyanez a mérték valószínűleg már alacsonyabb esztétikai nivót eredményez, az immerzió gátja lehet. Nézzünk a BeeGang fejlesztette *Piroska és a farkas* című adaptációból egy-egy példát!

Az interaktív könyv első mondatában¹⁶ a mellékneveknek (kedves, aranyos) és az első melléknévi tövel azonos igetőknek (*kedv-elte*) közös a referense, mindkettő a főszereplő belső tulajdonságára, a 'kedvességre' vonatkozik. E megközelítőleg ekvivalens értelmű szavak tehát ugyanazzal, a mesei funkciók szempontjából fontos entitással kapcsolatosak. Az ehhez a szövegrészhez társított grafikán viszont egy másik entitás, nevezetesen a 'csalogatás' referensei a legszembeötlőbbek. A napsugarak pulzálása, a madarak útnak indulása és az őz felbukkanása majd elrejtőzése, a hívogatás eseményének a kép eszközeivel való fenntartása (időbeli kiterjesztése) célját szolgálják (2. ábra).

¹⁶ „Volt egyszer egy kedves, aranyos kislány; aki csak ismerte, mindenki kedvelte, de legjobban mégis a nagymamája szerette: a világ minden kincsét neki adta volna.”



2. ábra

Ami pedig az alkalmazásnak ugyanebben a részletében a nem-nyelvi-hangzó szintjét illeti, a koreferens viszony körülhatárolási kísérlete során beleütközünk abba a fentebb jelzett, a zene-szemiotikusok által sokszorosan artikulált problémába, hogy a nyelv analógiájára a zene legfeljebb mint szöveg írható le (azaz a legkisebb nyelvi egységek és a szavak szerveződésével párhuzamos módon nem), ezért a koreferens viszonyt létrehozó elemeknek és magának a referensnek a megnevezése sem lehet mentes az értelmezői szubjektivitástól.¹⁷ Ennek tudatában – tehát bizonyos értelemben pusztá benyomásainknak is engedve – állapítjuk meg, hogy az első oldal fő témájának egyik zenei entitása a 'tétova haladás' (pontosabban a nekiiramodó, majd megtorpanó mozgás, járás), amelynek a nyolcadokat követő negyedek és a nyújtott hang egymásra következéséből létrejövő ritmikai egység a referense. A koreferenciát tehát (többek közt) ennek az egységnek az ismétlődése hozza létre.

A példákkal illusztrált mindhárom koreferencialitás (kedvesség, csalogatás, tétova haladás) a mesekezdet része, ugyanakkor nyilvánvaló, hogy ezek kapcsolata nem közvetlen, hiszen azt a direktséget, amely egy erős interreferenciális kapcsolat elengedhetetlen feltétele, csak az azonos entitásokra történő vonatkozás teremthetné meg.

¹⁷ „»A hallórendszer a magasabb kognitív szinteken a látáshoz hasonló elvek alapján képezi le az információt.« [...] Amikor észlelésünk nincs elárasztva nagyobb mennyiségű, gyorsan mozgó vizuális információval, például amikor nyugodtan ülünk valahol, és a szétáradó fényben a tárgyak mozdulatlan állandósága vesz körül bennünket. A hang vonatkozásában ehhez hasonló jelenségnek alig van nyoma (hacsak nem egy szinuszhangot hallgatunk), hiszen a hangok mindig eseményhez kötöttek, változásuk jelenti észlelésüket. A különbséget tehát a két közeg, illetve médium fizikai tulajdonságainak különbsége adja.» FOGARASI Hunor, *Aurális fordulat (?) = Fogalom és kép 4. Hang/hangzás, beszéd, zene*, szerk., EGYED Péter, GÁL László, Kolozsvár, Egyetemi Műhely Kiadó – Bolyai Társaság, 2014, 61. <http://old.tok.elte.hu/tarstud/fogalomeskep/fogalomeskep4.pdf> (Letöltés ideje: 2019. február 2.)

Interreferencia – műveleti és szerkezeti szempontok

A médiumok interreferenciális (konfiguratív és konfrontatív) kapcsolatainak feltérképezéséhez először is tételeznünk kell azt, hogy elméleti szempontból létezik olyan kvázi pillanatnyi időtartam, amely elegendő ahhoz, hogy egy egység (jel, elem, entitás stb.) megképződjön, ám annyira mégsem hosszú, hogy kiterjesztettsége miatt az értelemképzés mint olyan, szükségszerűen a horizontális (a koreferenciális vagy a deiktikus) tengelyre vonatkoztatható folyamattá váljon. Mivel az interaktív könyvben az egyes mediális összetevők mint önállóan is létező struktúrák működnek, ezért az „elvi” időpillanat alatt a jelentés mindig multikódolással generálódik, így azután a kimetszett szegmentumok határai – a kódok különbözősége okán – nem feltétlenül, sőt általában nem esnek egybe.¹⁸

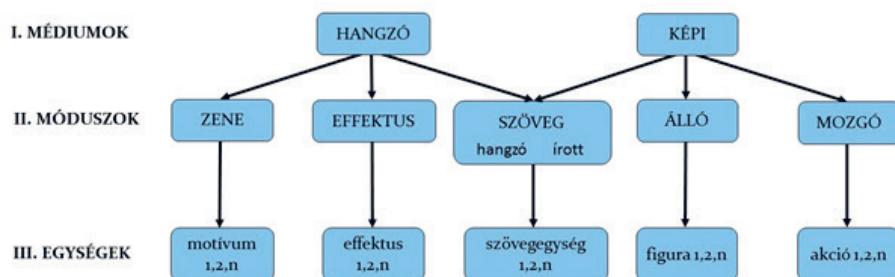
A megképződő jelentés nincs közvetlenül alárendelve a történetvezetésnek, nem kauzális, inkább perceptív karakterű. Ez pedig azt jelenti, hogy a benyomás, a tapasztalás primer élményét (még) erősen őrző felfogás (percepció) éppen azáltal jöhet létre, mégpedig az adott módon (és másképp semmiképpen sem), hogy a csatornák (médiumok, jelrendszerek, struktúrák), időbeli párhuzamosságuk miatt, egymás hatását felerősíteni, illetve módosítani képesek. A befogadó tehát ezeknek a – soha nem mértanilag, hanem mindig organikusan szabott – szegmenseknek az egymásra vonatkoztatásával képzi meg a (vertikális) értelmet.

A kapcsolatok három szinten épülnek ki (3. ábra). Egyrészt a médiumok, azaz a hangzó és a képi között, másrészt a médiumon belül, a móduszok, vagyis a zene, az effektus, az írott/hangzó szöveg, az állókép és a mozgókép között. Harmadszor a szegmensek szintjén: a zenei motívumok, az effektus-szegmensek, a szövegegyeségek, az állókép figurái és a mozgókép akciói (mozgássorozatai) közt. A negyedik, szubklasszis szint a vertikális szempontjából már egy pseudo szint, bár ugyanúgy, ahogy a többi, ez is az öt megelőző szint részegységeiből épül fel, ám itt a kapcsolatok nem heterogén, hanem homogén elemek között jönnek létre, azaz a vertikális tengelyről átlépünk a horizontális tengelyre, a koreferencialitás kategóriájába.

Az alkalmazás kétdimenziós voltát a deiktikus (a történeten kívül létező referált és referense közti) kapcsolatok szintje a valóság harmadik dimenziójába, „térbe” terjeszti ki (4. ábra).

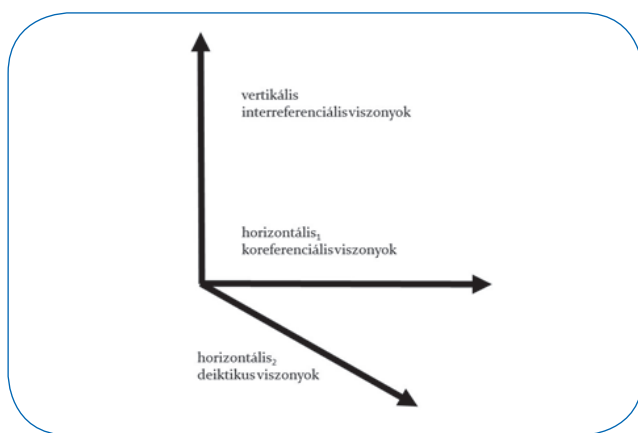
¹⁸ Az animációs film kódrendszereinek egymásra hatását vizsgálva a szöveg fogalmát a nyelvin túlra kiterjesztve állapítja meg Horányi Özséb: „az ún. átfedési (overlapping) probléma nem oldható meg az egységes struktúrájú kód-konceptió fenntartásával. Nem arról van tehát szó, hogy kódon belül részrendszerek (un. szubkódok) vannak, hanem arról, hogy többszörös struktúrák, egymásra rétegzett szerkezetek tárhatók föl, amelyek a már egyszer megszervezett szöveganyagot tovább szervezik. R. Barthes-tal szólva nem horizontálisan, hanem vertikálisan tagolódnak a struktúrák okozzák az átfedést. Ezt tehát úgy képzelhetjük el, hogy minden rétegét külön kód generálja, minden rétegben sajátos szegmentumok különíthetők el, amelyeknek határai nem feltétlenül és általában nem esnek egybe; vagyis a szöveg általában multikódolással generálódik.” HORÁNYI ÖZSÉB, *Adalékok a vizuális szöveg elméletéhez = Általános nyelvészeti tanulmányok*, szerk. TELEGDI Zsigmond, SZÉPE György, Bp., Akadémiai, 1976, XI, 147.

Az interaktív könyv médiumai



3. ábra

A mediális kapcsolatok dimenziói



4. ábra

Az interreferencialitás szerkezeti ábráját (3. ábra), az egyes alkotóelemek szinteken belüli sorrendjét tekintve, másképpen is kialakíthatnánk volna, de a szöveg centrumba helyezése mindenképpen indokolt. Egyrészt az interaktív könyvek alkotásfolyamatának időrendisége miatt, hiszen, hasonlóan a nyomtatott, illusztrált könyvekhez, többnyire ebben a műfajban is az irodalmi anyag, azaz a szöveg funkcionál a képi eredeteként.¹⁹ Másrészt azért, mert bár az intermedialis kapcsolatokról szóló

¹⁹ A nemzetközi piacon számos olyan, például Grimm-, Andersen- stb. meseadaptációval találkozhatunk, amelyekben, a történetiség okán, a multimedialitás „eredete” nyilvánvalóan a szöveg. Speciális ebből a szempontból az interaktív könyveknek az a típusa, amelynek fejlesztésekor az alkotók már létező nyomtatott könyvet „mozgatnak meg” (lásd fentebb a tipológiát!). Noha ekkor is, mint például Weöres Sándor: *A paprikajancsi szerenádja*-alkalmazás esetében, korábban keletkezett a nyelvi és később a grafikai anyag, az interakcióba-vonás alkotói/fejlesztői eseménye szempontjából Weöres Sándor verse és Mester Kata grafikai egyetlen mediális együtttest alkotnak, közösen képezik meg az interreferencialitás alapját.

teóriákban a „szöveg” kategóriával reprezentált nyelvi mint olyan, gyakran a képpel van azonos szinten,²⁰ most éppen a szöveg és a kép közti kategoriális különbség jelzése, másképpen megközelítve a kérdést, a szöveg „kettős arcának”, e kettősség mediális viszonyokra gyakorolt hatásának a megmutatása a célunk. Vagyis miközben a szöveg centrális szereppel bíró mediális jelenségként fogható fel, azon közben valójában csak kvázi avagy pszeudo kategória, a gondolkodás tradíciói éltetik, hiszen ahhoz, hogy a befogadásban/érzékelésben bármiféle látható vagy hallható információval összekapcsolható (összefüggésbe hozható) legyen, mindenképpen vagy hangzó vagy írott nyelvi formát kell, hogy öltjön, ezért a hangzóval és a képpel azonos rangon szerkezeti szempontból nem, csak szemantikai szempontból vethető össze.²¹

A jelentésképzés módjai

Az értelemösszefüggéseket dekódolni kívánó felhasználó nemcsak az interaktív mesekönyv multimediális volta miatt nincsen könnyű befogadói helyzetben, de a képletet tovább komplikáló szemantikai jellemzők miatt sem, amelyek az interreferenciális viszonyokat megképző médiumok és módusok egymás közti jelentésrelációinak minőségi különbségeiből adódnak. Bár a szóban forgó jelentésrelációk sokféleségét²² csak egy, a konfiguratív és a konfrontatív viszony (mint a szemantikai minőségek) szélső pólusai között megrajzolt gazdag átmeneti skálával lehetne érzékeltetni, az egyszerűbb áttekinthetőség kedvéért a pólusokat modelláljuk (5. ábra).

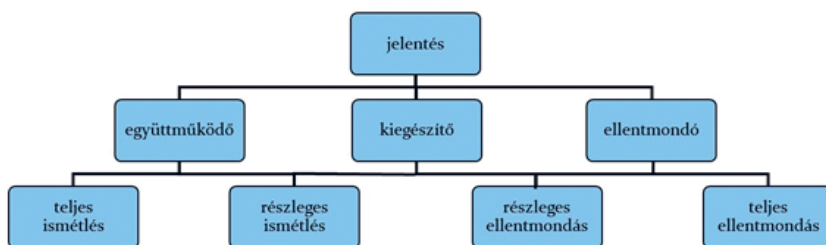
A paprikajancsi szerenádjá, BOOKR Kids. <https://itunes.apple.com/hu/app/bookr-kids-meset%C3%A1r/id938096935?mt=8>
<https://play.google.com/store/apps/details?id=hu.bookrdigial.bookrkids&hl=en> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

²⁰ Kibédi Varga Áron a modellünk alapjául szolgáló szó–kép–viszonyok elméletében, az interreferencialitás fogalmának meghatározásában, a tudományos anomáliára, vagyis arra, hogy a szöveg mint olyan, a módusok együttes jelenléte miatt, a képi és a hangzó kategóriájának egyaránt alárendelődik, már felhívta a teoretikusok figyelmét. „A szó-és-kép viszonyok modern kutatásában ritkán veszik tekintetbe látás és hallás egyszerű dichotómiáját; az írás bevezetése óta a szó, egy időben vagy váltakozva, de két igencsak eltérő területhez tartozik: hallható és látható.” KIBÉDI VARGA ÁRON, *A szó-és-kép viszonyok leírásának ismérvei = Kép, fenomen, valóság*, szerk. BACSÓ Béla, Bp., Kijárat, 1997, 301.

²¹ Benczik Vilmos szintén „csak” két médiumot tekint „legalapvetőbb” médiumnak, a képet és a hangzó emberi nyelvet. „A képet és a hangzó emberi nyelvet tekinthetjük alapmédiumoknak. Különleges még az írás szerepe, mivel a hangzó emberi nyelv grafikus rögzítőjeként jelent meg, de az idők során eltávolodott ettől a szereptől, autonómiára tett szert a hangzó nyelvvel szemben, sőt még vissza is hatott rá. Derrida éppenséggel az írásban véli felfedezni a nyelviség valódi paradigmáját: úgy találja, hogy a nyelv sokkal inkább magára ismer az írás működési mechanizmusában, mint a hangzó beszédében. A fentiek alapján a kép és a hangzó emberi nyelv mellé harmadik alapmédiumként odasorolhatjuk az írást is.” BENCZIK VILMOS, *A médium és az üzenet*, Könyv és Nevelés, 2010/1, 23.

²² Irodalmi mű és illusztrációja konfiguratív kapcsolatának erőteljessége a színekdochikus viszonytól a metaforikusan és a metonimikusan át az ironikusig terjedhet. Lásd bővebben VARGA Emőke, *Illusztrációtíplógia = V. E., Az illusztráció a teóriában, a kritikában, az oktatásban*, Bp., L'Harmattan, 2012, 49–63.

Az interaktív könyv médiumainak jelentésképzése



5. ábra

A konfiguratív (együttműködő) viszonyminőség lehet repetitív („pusztán” ismétlő), ami azt jelenti, hogy bár két médium, a jelrendszerek különbsége okán egymással sohasem hozható teljes fedésbe, értelmük mégis a lehető legnagyobb mértékben ekvivalens; és lehet részleges, azaz néhány motívumra, történetelemre, színekkompozíciós megoldásra stb. kiterjedően átfedő. Állhatnak a médiumok és móduszaik kiegészítő viszonyban is egymással. A kiegészítés együtt járhat a részleges ismétléssel, de kombinálódhat a részleges ellentmondással is. Meg kell jegyeznünk, hogy miként az illusztrált gyermekkönyvekben, úgy az interaktív alkalmazásokban is ritka a szándékoltan ellentmondó viszony, gyakoribb az, hogy a konfrontáció érzékelhetően nem hozható összefüggésbe semmiféle tudatos alkotói szándékkal, sokkal inkább koncepciótlanság következménye (6. ábra).²³



6. ábra

²³ Például *A tücsök hegedője* című interaktív mesekönyvben a grafikán egy dombtetőn álló vonat látható, a szöveg szintén a domb megérintését írja elő („És végül koppints egy nagyot a dombra!”), ám a következő állóképen – a változatlan perspektíválás ellenére – sík mezőben pőfögő vonatot láthatunk. *Bogyó és Babóca: A tücsök hegedője*, Sanoma Media Budapest Zrt. <https://itunes.apple.com/hu/app/ajanlo/id780519637?mt=8> (Letöltés ideje: 2018. június 3.) Következetlenségről árulkodnak az adatszerű hibák is, a TabTale *Cinderella*-alkalmazásában például a szöveg által ígért négy ló helyett a képi megjelenítésben csak kettő húzza Hamupipóke hintáját. *Cinderella Fairy Tale Dress*, TabTale. <https://itunes.apple.com/hu/app/cinderella-fairy-tale-dress/id542123685?mt=8> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)

Az interreferencialitás jó és rossz példái

A hangzó/írott szöveg és az álló kép interreferenciális kapcsolatának részlegességére ad példát *The Ugly Duckling* (A rút kiskacsa) TabTale-adaptációjának exozicija. „By a lake in the woods, in a sun filled grass patch/ Mama duck sat on her eggs, waiting for them to hatch./ There were four eggs in all, three were white, one was gray/ She said: »the gray is the strangest egg I ever did lay.«”²⁴ Az együttműködés részlegessége itt nemcsak a nyelvi és a képi jelrendszer különbségeiből következik, hanem egyrésztől a nyelvileg kifejezett retrospekcióból, másrésztől a szereplőt reflexív viszonyba helyező történetekből (lásd a helyzetet furcsálló szereplőt), tudniillik míg a szövegstruktúrát itt mind a retrospekció, mind a reflexivitás alakítja, addig a kép ilyenféle konstrukciókat nem tartalmaz. A grafika ugyanakkor a szöveg tartalmát a környezeti elemek (fa, virágok, Nap) reprezentálásával – tehát nem interreferenciális, hanem koreferenciális eszközökkel – egészíti ki. Ha az interreferenciális jelentésképzés vizsgálatát a képi módusok közti kapcsolatra is kiterjesztjük, vagyis a grafika állóképi és mozgóképi módusait a szövegre vonatkoztatjuk, észrevehetjük, hogy a mozgás csak az állóképi elemek szemantikájával hozható összefüggésbe, hiszen a fűzfaágak lengése és a virágok megrezdülése a reprezentált tárgyak természetének általában felel meg, és nincs közvetlen kapcsolatban az írott, illetve a hangzó szöveg tartalmával (legfeljebb ennek hangulati elemeit erősíti fel). Ugyanakkor határozott, sőt, ami a virágok figurálását illeti, még repetitív is az interreferenciális átfedés az egységek szintjén, mégpedig a mozgóképi szegmensek között: a kikövetkeztethető (mert láthatóan a rezgőmozgás figyelemfelkeltő erejére építő) alkotói szándék szerint ugyanis a kép minden egyes elemének „meg kell szólítania”, a képi világba intenzíven be kell vonnia a felhasználót. E becsalogatás azonban, éppen a módusok közti interreferencialitás fentebb említett részlegessége miatt, nem a történetbe való behelyezkedést segíti elő, hanem csak a grafikában való „gyönyörködést”, hiszen a mozgássorok az állókép azon elemeinek szemantikáját terjesztik ki, amelyek a szöveggel (csak) kiegészítő viszonyban állnak.

Ami pedig a tojásokhoz kapcsolódó mozgásokat illeti, mondanunk sem kell, hogy a hirtelen növekedés, majd az automatikus zsugorodás által megképzett rövid, természetellenes mozgásszegmensek nem a szövegre referálnak, hanem egymással állnak repetitív koreferens viszonyban, így (részlegesen) megismétlik a virágokhoz, a fűzfaágakhoz, a napkoronghoz köthető, fentebb említett alkotói elvet (a felhasználót a kép lehető legtöbb, jelentéssel bíró elemével meg kell szólítani) (7. ábra).

²⁴ „A tó mellett az erdőben, egy napsütötte fücsomón ült kacsamama a tojásain, várta, hogy kikeljenek. Összesen négy tojás volt, három fehér és egy szürke. Azt mondta: »a szürke a legfurcsább tojás, amit valaha tojtam.«”

The Ugly Duckling, TabTale. <https://itunes.apple.com/hu/app/ugly-duckling-interactive/id508386811?mt=8> (Letöltés ideje: 2018. június 3.)



7. ábra

Az egységek szintjén a hangeffektusokra is igaz, hogy nem a szöveggel, hanem – az utóbbival csak kiegészítő viszonyban álló – mozgóképi akciókkal konfigurálódnak. E kapcsolatok alapját elsősorban az időbeli egybeesés teremti meg, tudniillik miközben mozog a napkorong, a virág stb., azonközben meg is szólal. Megjegyzendő ugyanakkor, hogy amíg a kacsamama-figurához kapcsolódó hanghatás, a félig effekt-, félig szövegszerű „o-ho-hoó” teljesen öncélú, ráadásul hivalkodó hangsúlya ellentmond a szövegtartalomnak, addig a napkorong és a tojások „hangja” adekvátnak mondható. A megfelelés főként a három egymásra épülő kisterc-sorozat és a szövegtartalom közt jön létre, mivel a repetált hangköz a várakozásban (amiről a szöveg szól) mindig benne rejlő feszültség érzetét kelti.

Második példánk a BeeGang által fejlesztett, fentebb már említett *Piroska és a farkas* című adaptáció, melynek négy oldalán (2., 4., 7., 9. oldal) a hangzó szöveg, az effektek és az állókép móduszai közt jön létre interreferencialitás. A többi öt oldalon a móduszok teljes spektrumában kiépülnek az átfedések. Ez annak ellenére így van, hogy a nyomtatott könyvet idéző, írott szöveges oldalakon a grafika visszafogott, csak két színből áll, és a viszonylag hosszú szövegegységnek csak egyetlen momentumára referál. A szöveg szabadon maradt valenciáinak egy részét ugyanis a mozgás, pontosabban a filmszerűen lepergő rövid akció (például az 5. oldalon a bekopogás és a belépés eseménye), valamint az opcionálisan megszólaltatható zene köti le (emellett természetesen jelentős a referencialitásba nem vont szövegmenyiség is) (8. ábra).



8. ábra

A csak hangzó szöveget tartalmazó oldalakon, mint például a negyediken, amely az erdei találkozást jeleníti meg – a többi, mediális szempontból hasonlóan strukturált oldallal megegyezően – a szöveg (a dialógus) rövid terjedelmű, így a kijelző teljes felületét kitöltő képi elemek jelentésképzése, már a mennyiség okán is, a történet létrehozásában nagyobb szerepet játszik, mint a szöveges elemeké. Ugyanakkor a színvilág redukáltsága és a figurák repetáltsága (például a fa formájának ismétlése) mégis megmenti az interreferencialitást attól, hogy kibillenjen a képi felé. Ezt a célt szolgálják, azaz a képi módusok túlsúlyának tartanak ellen a szöveg meg nem nevezett, csak kikövetkeztethető entitásaira (például a környezeti elemekre) referáló hangeffektek is. Mindennek okán a kép a nem-nyelvi-hangzóval ehelyütt legalább olyan mértékű interreferencialitást hoz létre, mint a szöveggel (9. ábra).



9. ábra

Megállapíthatjuk, hogy a médiumok (móduszaik és egységeik) egyszerre, illetve közel egyszerre történő megtapasztalhatósága tehát elősegítheti az értelemképzést, mégpedig elsősorban akkor, ha az együttműködés mediális szinten a repetálást a részlegességgel egyensúlyban tartva valósul meg, továbbá, ha a mérleg nem billen ki a koreferenciális viszonyképzés felé. Amennyiben ez mégis megtörténik (lásd a szöveggel csak kiegészítő viszonyban álló képi elemek mozgóképi akciókkal és hangeffektusokkal történő kiterjesztését), az interaktív alkalmazás a képeskönyv helyett a digitális játékkal kerül közelebbi rokonságba.

Az alkalmazás művészi és technikai eszköztára akkor „mértéktartó”, ha minden médium, így a képi is, nemcsak a szöveges móduszokkal, hanem minél szélesebb spektrumon és minél kiegyensúlyozottabban építi ki az interreferencialitást. Minderre pedig a nyelvi, a képi, a zenei értékek, illetve a digitális mesei közvetítés esztétikuma iránt fogékony olvasók neveléséhez egyre inkább szükség van.

VARGA EMŐKE

főiskolai tanár,

SZTE JGYPK Alkalmazott Pedagógiai Intézet

v.emo21@gmail.com

The Mediality of Interactive Storybooks

Abstract: The study will discuss the definitive, disciplinary and medial aspects of the interactive story book, which is a genre having only a few years of history. The question

about the correlation of lingual and image mediums, based on theories that present a formal link between still images and written word by the text-image researches, is described with the category of inter-references. In both cases the text and its illustration – the motion picture and the voice - are detached, the receiver is able to separate these media explicitly while experiencing their coherence at the same time. In interactive story books, to compare with traditional picture-books, the inter-references are multiplied, because in these mobile applications the written and vocal modus of lingual medium are cooperating with the still and moving modus of the image illustration. Through the adaptation of *The Little Red Riding Hood* and other international and Hungarian applications the study discusses how these relationships are created in three correlating layers, and in a fourth one, in the sub-classic layer and also models the two extreme poles of the semantic relationships of the media.

Keywords: inter-references, interactive story book, literature, lingual and image media