17th International Scientific Conference 2025

Sessions of the Faculty of Education

https://doi.org/10.36007/5390.2026.138

ÖKOLÓGIAI KÉRDÉSEK A SZUPERHŐSKÉPREGÉNYEKBEN
ECOLOGICAL ISSUES IN SUPERHERO COMICS

József KESERŰ[31]

ABSTRACT

Stories about superheroes have been capturing the human imagination for nearly a century. The secret to their success can be explained by their remarkable ability to adapt to ever-changing circumstances. If we compare the first issue of Action Comics from 1938 (in which Superman first appeared) with James Gunn's 2025 film Superman, the formal and narrative differences immediately become apparent. At the same time, it will also become apparent that some things have not changed—among other things, the story's ability to address issues that are relevant to the present. Through an analysis of Alan Moore, Stephen Bissette, and John Totleben's comic book Swamp Thing, the study examines how a superhero comic book can represent ecological issues. The analysis focuses on the aspects such as blurring of categories, texture, scale, language, and orientation.

KEYWORDS

superhero comics, ecocriticism, eco-narratology, becoming a plant, Swamp Thing

BEVEZETŐ

A szuperhősökről szóló történetek közel száz éve tartják lázban a képzeletet. Sikerük titka azzal is magyarázható, hogy *látványosan* képesek adaptálódni a mindig változó körülményekhez (Tóth, 2011). Ugyanakkor azt is szem előtt kell tartanunk, hogy a szuperhős-narratívák olyan komplex jelenségek, amelyek egyszerre több, egymással nem érintkező szinten is értelmezhetőek (Brinker, 2022). A marxista alapokon nyugvó értelmezői hagyomány elsősorban piaci és ideológiai szempontokat alapul véve beszél a szuperhősökről. *Capitalist Superheroes* című könyvében Dan Hassler-Forest a szuperhősökre, mint a neoliberális kapitalizmus „mítoszának" és szorongásainak megtestesítőire tekint. Megközelítése azon a belátáson alapul, hogy a jelentést elsősorban azok a közgazdasági rendszerek határozzák meg, amelyek révén a termék létrejön (Hassler-Forest, 2012).

Különösen szembeötlő ez a mai szuperhősfilmek piaci sikerének kontextusában. „A szuperhős-blockbusterek olyan univerzális attrakciók, amelyek láthatóvá teszik a Tőkét a mozivásznon." (Hassler-Forest, 2012, loc. 277) Ugyanezt hangsúlyozza Hódosy Annamária is, aki felhívja a figyelmet az ezekben a filmekben gyakran megjelenő, „arcpirítóan kétszínű" (Hódosy, 2023, 306. old.) kapitalizmuskritikára. Ennek legszélsőségesebb változata talán a *Deadpool & Rozsomák* című filmben látható (2024, rendezte: Shawn Levy), amelyben a szereplők

[31] Dr. habil. PaedDr. Keserű József, PhD., Selye János Egyetem, Tanárképző Kar, Magyar Nyelv és Irodalom Tanszék, keseruj@ujs.sk

folyamatosan kiszólnak a filmből, olykor kritikával illetve magát a produkciót létrehozó filmstúdiókat is. A rendszert azonban ez sem ingatja meg, sőt éppen ellenkezőleg, csupán azt az érzést mélyít el a nézőben, hogy a kritika mennyire hatástalan ezen a téren. A piacra szánt termékek – és vajon melyik nem annak számít manapság? – az eladhatóság érdekében bármit képesek magukba olvasztani, még a rendszer látszólagos – ugyanakkor felszínes, és emiatt teljességgel ineffektív – kritikáját is.

Mindez nemcsak azokra a nem mindig látható rendszerekre és diskurzusokra irányítják a figyelmünket, amelyek alapvető módon határozzák meg, hogy szabadidőnkben mit és hogyan fogyasztunk (milyen filmeket nézünk, mit olvasunk stb.), hanem egyúttal rámutatnak az emberi ágencia krízisére is (Hassler-Forest, 2012), ami egyenesen a bennünket érdeklő probléma – a szuperhősképregények ökológiai vonatkozásai – szívébe vezet. A szuperhős-narratívák ebből a szempontból különösen beszédesek, hiszen míg a felszínen az egyén győzelméről szólnak a rendszer felett, addig magának a rendszernek az ideológiai státuszát jobbára érintetlenül hagyják. Gondoljunk csak Supermanre, aki úgy harcol a bűnözők ellen, hogy közben nem törekszik a rendszer megváltoztatására, sőt észre sem veszi, hogy ő is a rendszer része (Eco, 1972). Ráadásul emberfeletti szuperhősként Superman gyakran az emberek helyett cselekszik, így azt a képzetet erősíti, hogy a segítséget kívülről, mástól várjuk, és ne magunk próbáljunk meg cselekedni (Eco, 1972).

Arra, hogy a mai szuperhősképregények nyitottak az ökológiai kérdésekre, számos példát lehetne hozni. Szemléltetésként csupán a *Superman: Son of Kal-El* 2022. januárjában megjelent 7. számára utalok, amelyben Superman részt vesz egy klímatüntetésen. Korunk ökológiai válságát figyelembe véve példaértékűnek is tarthatnánk a jelenetet, hiszen a főhős felhívja a figyelmet egy égető problémára, sőt saját példáján keresztül cselekvésre is buzdít. A példa azonban mégsem teljesen egyértelmű. A *Superman: Son of Kal-El* sorozatnak – sok másik szuperhősképregény-sorozat mellett – az egyik jellemzője ugyanis éppen az, hogy számos aktuális társadalmi problémát tematizál, de nincs ideje (vagy nem akar, vagy nem tud) ezekben elmélyülni. Könnyen beilleszthető ez is a fentebb említett kapitalizmuskritika kontextusába, amennyiben úgy értelmezzük, hogy a termék mindent elkövet azért, hogy eladhatóvá tegye magát: korunk krízisekkel teli világában még arra is képes, hogy a problémaérzékenység révén tegye magát attraktívvá.

Az antropocén – újabban joggal vitatott – fogalma mellett nem véletlenül bukkant fel a kapitalocén kifejezés (Szigeti, 2019), amely elsősorban arra utal, hogy korunk ökológiai válságáért a kapitalista gyakorlat okolható. Bár a kapitalizmuskritika bizonyos szempontból egyoldalúnak tűnhet, mégsem szabad lebecsülni. A szuperhőstörténetek ugyanis nemcsak a Joseph Campbell-féle értelemben (Campbell & Moyers, 2019) vett mítoszokkal mutatnak rokonságot, hanem Roland Barthes-i értelemben vett mítoszokkal, illetve mitológiákkal is (Barthes, 1983). A mítosz barthes-i értelemben nem más, mint az ideologikus formák naturalizációja, amely úgy tüntet fel valamit természetesként, hogy közben elfedi annak politikai, gazdasági és ideológiai mozgatóit (Hassler-Forest, 2012).

Ahogy jeleztem, fontos szempont ez, de azt is látnunk kell, hogy a kérdés ennél jóval komplexebb; komplexitás alatt azt értve, hogy olyan szinteken értelmezhető, amelyek között nem könnyű kimutatni kauzális kapcsolatokat. Ha például a nerd kultúra, ezen belül is a nerd ökológia

felől nézzük, akkor a szuperhőstörténetek másfajta értelemben is felfoghatók mítoszokként. Anthony Lioi szerint a mítoszok olyan történetek, amelyek értékeket, kérdéseket, víziókat és etikát kínálnak nekünk, azaz olyan kereteket, amelyek révén értelmezni tudjuk a bennünket körbevevő világot. *Nerd Ecology* című könyvének egyik mottója szerint a nerd azokra az emberekre utal, akik komolyan veszik a komolytalan dolgokat (például a szuperhősképregényeket). A nerd nem egyszerűen befogadja vagy fogyasztja a kulturális termékeket, hanem ezekkel él. A „nerd élet" (Lioi, 2016, 8. old.) azt jelenti, hogy az illető hatalmas mennyiségű intellektuális, érzelmi és anyagi erőfeszítést fektet abba, hogy belakja a számára nagy fontossággal bíró másodlagos világot (Lioi, 2016, 2. old.). Fontos hangsúlyozni, hogy mindez nem írható le a munka fogalmával, s ennek következtében nem is illeszthető be maradéktalanul a marxista értelmezői keretbe.

A nerd ökológia szempontjából továbbá minden olyan megközelítés problematizálható, amely eszközként tekint a popkultúrára, így az akadémiai írásmód is, amely lényegében csupán egyike a társadalmi gyakorlatoknak; olyan gyakorlat, amely különböző kontextusok hozzárendelésével *jelentéseket tulajdonít* a kulturális jelenségeknek. E gyakorlat művelőiként éppen ezért különösen fontos, hogy tisztában legyünk annak korlátaival. Mint Lioi is kiemeli, az akadémia nem igazán tud mit kezdeni azzal, ha valaki Jedi (vagy témánk szempontjából inkább Batman, Superman vagy Wonder Woman) szeretne lenni (Lioi, 2016, 3. old.). Az instrumentalizáló értelmezői gyakorlatok margójára elmondható, hogy több kutatást is folyt az utóbbi években, amelyek azt mutatták ki, hogy a fikciók befogadása és a gyakorlati cselekvés közötti kapcsolat kevésbé lineáris, mint gondoltuk (Kidd & Castano, 2013; Caracciolo, 2022). Ha ez így van, akkor az ökológiai kérdéseket tematizáló művek befogadása nem feltétlenül vezet ökotudatosabb cselekvéshez, legfeljebb abban az esetben, ha a befogadás szisztematikus és nem egyszeri, illetve ha egyéb extratextuális hatásokkal egészül ki.

E ponton Marco Caracciolóhoz fordulhatunk, aki *Contemporary Fiction and Climate Uncertainty* című könyvében a következőképpen fogalmazza meg ökonarratológiai programját: „Nem arra fókuszálok, hogy a narratív gyakorlatok hogyan tudják megelőzni vagy orvosolni az ökológiai válságot *per se*, hanem arra, hogy hogyan tudnak minket – etikai és pszichológiai szempontból – felkészíteni a válsággal és az azzal járó bizonytalansággal való *együttélésre*." (Caracciolo, 2022, 11. old.) Majd így folytatja: „A bizonytalanságot úgy konceptualizálom, mint a formális eszközök és az olvasó tapasztalatai találkozásából fakadó jelenséget (beleértve, természetesen, a klímaválságra vonatkozó szövegen kívüli tapasztalataikat is)." (Caracciolo, 2022, 13. old.) Caracciolo meglátásait továbbgondolva nemcsak az irodalmi műveket (és ezen belül nem csupán a kortársakat), hanem a képregényeket (és, természetesen, nem csupán a szuperhősképregényeket) is megközelíthetjük úgy, hogy megvizsgáljuk, hogy azok formai jellemzői miként találkoznak, illetve kapcsolódnak össze a befogadói tapasztalatok affektív dimenzióival. Ha így járunk el, akkor nem kizárólag az lesz érdekes, hogy mennyire összetett az adott narratíva, hanem az is, hogy – a krízis megjelenítésének összetettségével összhangban – milyen affektív válaszokat ad rá a befogadó, és az értelmezés során hogyan reflektál ezekre a tapasztalatokra.

Ebből a szempontból a képregény nem egyszerűen mint szekvenciális művészet (ahogyan Will Eisner hangsúlyozta), hanem mint olyan médium jelenik meg, amely minden érzékünkre hat (e megközelítéshez ld. Hague, 2014). Innen nézve másodlagossá válik az a kérdés, hogy

tematizálja-e explicit módon az adott képregény a klímaválságot. Ennél sokkal fontosabb lesz, hogy saját materiális és formai sajátosságai révén miként képes a befogadót olyan tapasztalatokban részesíteni, amelyek kapcsolatba hozhatók az ökológiai válsággal. Az ökológia kifejezés ebben az összefüggésben további kérdésirányokkal gazdagodik, ami a következő kérdések felvetését teszi lehetővé: Hogyan érzékelteti a képregény az emberi és a nem emberi összefonódását? Hogyan képes megjeleníteni a tér és az idő különböző léptékeit? Milyen idők vetülnek egymásra ily módon? (Pl. privát, kollektív, történelmi, transzhistorikus, szimbolikus stb., ld. Classon-Frangos, 2024, 237. old.) Milyen spekulatív eljárásokat alkalmaznak a képregények annak érdekében, hogy felvázolják a lehetséges és lehetetlen jövőket? (Blin-Rolland, 2023, 53. old.) Nem utolsósorban pedig felmerül az emberi és nem emberi ágencia kérdése is.

A továbbiakban egy konkrét példán – Alan Moore *Swamp Thing (Mocsárlény)* című képregényén (Moore et al., 2021) – keresztül szemléltetem azt, hogy hogyan képes egy szuperhősképregény az ökológiai kérdések komplex megjelenítésére, kihasználva a médiumban rejlő formai-materiális lehetőségeket.

ALAN MOORE *SWAMP THING (MOCSÁRLÉNY)* CÍMŰ KÉPREGÉNYÉNEK ÖKOKRITIKAI MEGKÖZELÍTÉSE

Alan Moore *Swamp Thing*je azok közé a képregények közé tartozik, amelyek nemcsak komoly közönségsikert értek el, hanem élénk szakmai visszhangot is kiváltottak. Számos elemzés foglalkozik vele, amelyekben visszatérő elem az ökológiai szempont – nem véletlenül. Azzal, hogy erőteljesen reagált a környezeti problémákra, Moore-ék képregénye[32] fordulatot hozott abban, ahogyan az észak-amerikai mainstream szuperhősképregények az ökológiai problémákat megjelenítették. Ennek teljes kritikai áttekintésére nem lesz módom, csupán néhány szempontot ragadok ki a gazdag recepcióból, és illesztem be tanulmányom gondolatmenetébe.

Swamp Thing, azaz a Mocsárlény alakját nem Alan Moore alkotta meg, hanem Len Wein (író) és Bernie Wrightson (rajzoló). A figura első megjelenésére a *The House of Secrets* című magazin 92. számában került 1971 június-júliusában. Wein és Wrightson – a magazin profiljához igazodva – egy rémtörténetet meséltek el, amelyben egy Alec Olsen nevű tudós merénylet áldozatává válik. Az őt irigylő és a helyére pályázó – Alec feleségébe szerelmes – segédje felrobbantja a laboratóriumot, Alec teste pedig a szomszédos mocsárba kerül, ahol nem pusztul el, hanem átalakul, és egy szörnyszerű lény válik belőle. A Mocsárlény első megjelenése piaci siker volt, a folytatásra azonban egy ideig várni kellett. Len Wein utólag úgy nyilatkozott erről, hogy túl személyes volt számukra a történet, és azért nem folytatták, mert nem akarták azt kommercializálni (Wein, 2021, 6. old.). A megoldás végül az lett, hogy újrakezdték a sztorit. A *Swamp Thing* első száma 1972 augusztusában jelent meg, ez azonban már másképp mesélte el Alec Mocsárlénnyé válásának történetét, sőt Alec családneve is megváltozott; Olsen helyett immár Hollandnak hívták.

Len Wein tizenhárom számon át volt a sorozat írója, az első tízben továbbra is Bernie Wrightson volt a társa rajzolóként, majd három szám erejéig Nestor Redondo. A Mocsárlény teljes

[32] Bár az észak-amerikai képregénykultúrában elsősorban a képregény írója alapján utalnak a képregényre, én ettől bizonyos esetekben eltérek, kihangsúlyozva ezzel is a rajzolók – elsősorban Stephen Bissette és John Totleben – hozzájárulását a végeredményhez.

megjelenés-történetének felvázolása helyett most ugorjunk tíz évet. 1984 januárjában a DC Comics Alan Moore-ra bízza a Mocsárlény történetének folytatását, aki Stephen Bissette és John Totleben rajzolók segítségével újradefiniálja a karaktert (később más rajzolók is feltűnnek a sorozatban: Dan Day, Rick Veitch, Shawn McManus, Stan Woch, Ron Randall, Tom Mandrake, Alfredo Alcala és Tom Yeates).[33] Moore előbb a *The Saga of the Swamp Thing* 20. számában elvarrja a korábbi történetszálakat, majd a 21. számban újraírja a Mocsárlény eredettörténetét. Kiderül, hogy Alec Holland nem átalakult, hanem meghalt a robbanás következtében. Testének maradványai valóban a mocsárba kerültek, de azokat a növények elfogyasztották. Ezt követően – az Alec testében korábban végbement biokémiai módosításoknak köszönhetően – a növények tudatában megjelentek Alec emlékei, akik így felvették a Mocsárlény alakját. Emiatt a Mocsárlény sokáig azt hiszi, hogy ő a szörnnyé vált Alec Holland. Rá kell azonban ébrednie, hogy Alec Holland meghalt, ő pedig nem más, mint egy növényi elementál.

Ez a megközelítés radikális fordulatot hozott a karakter értelmezésében. Az eredeti Mocsárlény egy olyan hős, aki két világ határán ragadt: a mocsár teremtményeként a természet erőinek megtestesítője, aki azonban rendszeresen visszajár a civilizációba, ahol – mint a szuperhősök általában – folyamatosan harcol a gonosszal. Moore-éknál viszont fokozatosan háttérbe szorul a szörnyszerűség (érdekes módon ez nem jár együtt a horror háttérbe szorulásával, sőt Moore fokozza a tételeket ezen a téren), ugyanakkor az éppen aktuális gonosszal harcoló szuperhősjelleg is újraértelmeződik. Míg Weinék Mocsárlénye állandóan harcol, addig Moore-éknál csak kétszer bonyolódik csetepatéba (Bushnell, 2000, 35. old.). A Mocsárlény valójában sosem volt tipikus szuperhős – már amennyiben elfogadjuk azt az észrevételt, hogy a szuperhősök három fő jellemzője a városi környezet, az antropocentrikusság és a maszkulinitás (Addis, 2021, 419. old.) –, ez azonban nem jelenti azt, hogy ne lehetne a szuperhős zsáner keretei között értelmezni. Például abban az értelemben, hogy folyamatosan szembesít ezeknek a kategóriáknak az elmozdíthatóságával.

Ahogyan azt már mások is hangsúlyozták, a Mocsárlény (Swamp Thing) kategorizálhatatlan „Dolog”-ként (az angolban a „Thing” szó ezt jobban visszaadja) értelmezhető (McDonald & Vena, 2016; Addis, 2021), hiszen ellehetetleníti az olyan kategóriák biztonságos szétválasztását, mint ember/növény, szörny/szuperhős, feminin/maszkulin. Moore-ék Mocsárlénye már nem egy tudós, aki egy merénylet következtében növényszerű szörnnyé vált, hanem egy érző növényi lény egy halott ember tudatával felruházva (Addis, 2021, 418. old.). Ez az emberi és a nem emberi közti határ kérdésével szembesít bennünket, ami ökológiai szempontból különösen fontos kérdés. Az ökológiai gondolkodás ugyanis azt feltételezi, hogy az emberre ne mint elkülönült lényre tekintsünk, hanem mint olyan létezőre, amely hálózatos kapcsolatban van a többi (emberi és nem emberi) létezővel. Moore-ék *Swamp Thing*je ezt a kérdést a tudat problémája felől is megközelíti. A gondolat, hogy milyen lehet „[a] vízi jácintokkal együtt szétterülni egy könyörtelen, fojtogató hálóban, ismerni a spanyol moha szürke álmait...” (Moore et al., 2021, I. kötet, 72. old.), túlmutat a hagyományos emberi érzékelés határain, és elvezet ahhoz

[33] A sorozat Alan Moore irányítása alatt 1987 szeptemberéig, a 64. számig futott.

a kérdéshez, amit a képregényben Jason Woodrue, a Virágember fogalmaz meg: „Milyen lehet virágnak lenni” (Moore et al., 2021, I. kötet, 76. old.).[34]

A kérdésre, hogy milyen lehet virágnak lenni, a képregény nem egzakt választ kínál, hanem a maga módján *érzékelteti* azt. E ponton érdemes hangsúlyozni, hogy míg Moore új eredettörténetet – és ezáltal új identitást – ad a Mocsárlénynek, addig Bissette és Totleben vizuálisan is újraalkotják a karaktert. A figura korábbi ábrázolásai inkább állatszerű (leginkább gorillára emlékeztető) külsővel ruházzák fel a Mocsárlényt, Bissette-ék ellenben annak növényi eredetét emelik ki a lény testét alkotó levelek, indák és virágok, valamint az évszakonként változó színek révén. Ennek az ábrázolásmódnak köszönhetően vizuálisan hangsúlyosabbá válik a karakter összefonódottsága a környezetével, ahogyan azt a 22. szám egyik panelje is bizonyítja (1. ábra). A Mocsárlény alakja itt már se nem emberi, se nem állati, sőt valójában igen nehezen kivehető. A kép textúrájában jól érzékelhető a Zölddel történő összefonódás. „A Zöld az elemi összekapcsoltság dimenziója, amely minden növényi életet magában foglal; ez az minden zöld dolog tudati vagy spirituális hálózata” (Krinsky, 2013, 230. old.).



[34] A kérdés érdekesen rezonál Thomas Nagel híres tanulmányának címére és problémafelvetésére: „Milyen lehet denevérnek lenni?” (Nagel, 2004).

1. ábra

Alan Moore – Stephen Bissette: The Saga of the Swamp Thing #22 (1984. március)
(Forrás: Moore et al., 2021, I. kötet, 63. old.)

A képregény többféle értelemben is szembesít az emberi határainak kérdésével. Az egyik hangsúlyos szempont ezzel kapcsolatban a Mocsárlény szörnyszerűsége és szuperhős-mivolta közötti összetett kapcsolat. A szörnyszerűség kérdése azért is kulcskérdés, mert egyrészt a szuperhősök – transzhumán, vagy még inkább metahumán jellegüknél fogva (Jeffery, 2016) – eleve közel állnak ehhez a kategóriához, másrészt a Mocsárlényt eredeti inkarnációja a gótikus horror zsáneréhez utalja. Moore-éknál azonban a karakter szörnyszerűsége is átalakul, összetettebbé válik: „Moore irányítása alatt […] a Mocsárlény eltávolodik korábbi horror-gyökereitől. Továbbra is egy hagyományos horror-elemekkel – vérfarkasokkal, vámpírokkal, szellemekkel – teli narratív világban mozog, de már nem tartozik ahhoz a világhoz." (Addis, 2021, 420. old.). Addis ezt a *Southern Change* című epizód (41. szám) elemzésével támasztja alá, amelyben a Mocsárlény nem a természetfeletti világ részeként jelenik meg, hanem a természet részeként.

Abban a pillanatban, amint a Mocsárlény kilép a megszokott szuperhőskeretek közül, lehetőség nyílik arra, hogy összefonódottsága a nem emberi világgal explicitebb formát öltsön. A 47. számban kiderül, hogy a Mocsárlény nem az egyetlen növényi elementál; előtte számos növényi elementál létezett már. Olyan növényi lényekről van szó, amelyek feladata a növényi lét védelme. Amikor egy növényi elementálnak lejár az életideje, csatlakozik a Fák Parlamentjéhez, egy olyan közösséghez, amelynek tagjai a Zöldön keresztül kapcsolódnak egymáshoz. A Fák Parlamentjével Moore-ék jelentős mértékben kitágítják a történet időbeli kereteit. A hagyományos szuperhőstörténetekben még az emberi időn túlmutató elemek is főként az emberi időbe – és ezen keresztül az emberi világba – beillesztve nyernek csak értelmet. Például amikor egy meteor veszélyezteti a Földet – hogy egy viszonylag gyakran ismétlődő toposzt említsek –, akkor a képregények általában nem azt állítják előtérbe, hogy léteznek olyan képződmények az univerzumban, amelyek túlmutatnak az emberi téren és időn; a meteorra elsősorban az emberi civilizációt fenyegető veszélyként tekintenek. Flash Gordontól Supermanig a hős feladata mindig is az emberi civilizáció védelme, illetve megmentése volt. A Mocsárlénnyel azonban más a helyzet. A Zöldhöz való kapcsolódása és a többi növényi elementállal alkotott közössége révén ő nem kizárólag az emberi civilizáció védelmét tartja feladatának, hanem a teljes földi ökoszisztéma megóvását, amelynek részét képezik a nem emberi fajok is. A képregényt olvasva az olvasó is eljuthat a(z emberivel és a nem emberi való) kapcsolódás fontosságának felismeréséig. A Fák Parlamentjének szerepeltetésével a *Swamp Thing* a lépték problémáját állítja előtérbe, és ezen keresztül arra ösztönöz bennünket, hogy ne csak az itt és mosttal törődjünk, hanem próbáljuk meg magunkat is egy nagyobb egész részeként elképzelni.

A nem kizárólagosan emberi perspektívához való hozzáférést a képregény – a médium jellegéből adódóan – képi és nyelvi szinten (illetve a kettő összjátékaként) is színre viszi. Amikor Moore-ék átalakítják a történet főszereplőjét, akkor ez nemcsak abban nyilvánul meg, hogy átírják az eredettörténetét és megváltoztatják a kinézetét. Az is megváltozik, ahogyan a Mocsárlény beszél. Feltűnő, hogy a korábbiakhoz képest a karakter beszéde szaggatottá, töredezetté válik. Mondataiban gyakran bukkannak fel kihagyások, amelyeket a három pont sűrű használata is jelez.

A képregény eleve a kihagyás mechanizmusára épül, hiszen éppen az lényege, hogy nem mutat meg mindent, és ami két panel között történik, azt az olvasónak kell elképzelnie. Ez ugyanúgy meghatározza a befogadás ritmusát, mint a nyelv. Akár külső narrációról beszélünk, akár a szereplő közvetlen nyelvi megnyilatkozásáról, mindkettő fontos szerepet játszik abban, hogy milyen lesz a történet ritmusa. A Mocsárlény akadozó beszéde némileg megnehezíti mondanivalójának értelmezését, amit több helyen a képi világ nehezebb értelmezhetősége egészít ki; de nem csupán erről van szó. Ahogyan Colin Beineke is felhívta rá a figyelmet, a Mocsárlény akadozó beszéde egyfajta „növényi beszédként" is értelmezhető, ami feltűnően hasonlít *A Gyűrűk Ura* Szilszakállának (aki szintén nem ember, hanem ent) beszédéhez. A lassú beszéd mindkettejüknél felfogható a technológiai civilizációt jellemző gyorsaság kritikájaként (Beineke, 2011), ugyanakkor – éppen a szokatlansága révén – képes lehet arra, hogy az olvasót kizökkentse megszokott tempójából, és egy másfajta ritmus felvételére késztesse.

Végezetül utalni szeretnék arra, hogy a képregény materiális szempontból is hozzásegítheti a befogadót az újratájékozódáshoz, ami az ökotudatos gondolkodás és cselekvés egyik alapvető feltétele. A képregényoldal architektúrájának flexibilitása bizonyos pontokon maga után vonja a képregény elforgatásának gyakorlatát. Erre kiváló példák találhatók a 34. számban (2. ábra), ahol az olvasó azzal szembesül, hogy csak akkor tudja elolvasni a látottakat (a betűket és a képeket is), ha elforgatja a képregényt. Ez a gyakorlat nem egyedi jelenség – még Alan Moore képregényírói gyakorlatában sem. Mind a *Promethea*, mind a *V mint vérbosszú* című képregényében szintén találkozunk ezzel az eljárással (mindkettőt elemzi ebből a szempontból Hague, 2014, 6. fejezet). Az sem véletlen, hogy a *Swamp Thing*ben ehhez a megoldáshoz akkor folyamodik, amikor a Mocsárlény és Abby egyesülésének történetét meséli el. A jelenet értelmezése megosztja a kritikusokat; vannak, akik annak szexuális tartalmát hangsúlyozzák (McDonald & Vena, 2016; Addis, 2021), és vannak, akik más szempontokat emelnek ki, pl. vallásosakat (Beineke, 2011). Jelenlegi témánk szempontjából kevésbé a szexualitás – Moore egyébként kitüntetett és sokat elemzett – szempontja lesz a fontos, hanem az összefonódás jellege. Korábban szó volt arról, hogy a Mocsárlény összefonódik a Zölddel, itt azonban egy másfajta összefonódásról van szó, hiszen egy emberrel fonódik össze. Abby szempontjából ez az összefonódás az emberi érzékelés defamiliarizálódásaként megy végbe, s ez – a képregény térbeli mozgatása révén – egy olyan jellegű irányváltással jár együtt, amely a befogadót is képes kimozdítani a megszokott nézőpontjából.



2. ábra
Alan Moore – Stephen Bissette: The Saga of the Swamp Thing #34 (1985. március)
(Forrás: Moore et al., 2021, II. kötet, 212–213. old.)

KONKLÚZIÓ

Alan Moore-ék *Swamp Thing* című képregénye rendkívül gazdag a témánk szempontjából. A fentiekben csak néhány vonatkozását emeltem ki, de közel sem tértem ki mindenre. Nem volt szó például a Mocsárlény kapcsolatáról olyan figurákkal, mint Jason Woodrue vagy Nukeface (ezeket a viszonyrendszereket mások alaposan elemezték), és nem tértem ki a szuperhősök (Az Igazság Ligája, Batman, Superman) megjelenítésének kérdésére sem. A kutatás tehát ezen a vonalon is folytatható.

Ugyanakkor további kutatási irányok is kínálkoznak, hiszen a Mocsárlény története nem ért véget Alan Moore-ékkal; azóta több más képregényíró és –rajzoló folytatta a történetet és értelmezte újra az alakot; jónéhányan közülük kifejezetten érzékenyek voltak az ökológiai problémákra (pl. Scott Snyder), vagy egyéb, az ökológiával érintkező kérdésekre (pl. Ram V). Vizsgálhatóak ökokritikai szempontból más szuperhősök is, például Poison Ivy, azaz Méregcsók, akinek alakja további szempontokat vet fel (ökoterrorizmus, ökofeminizmus stb.), ráadásul vannak képregények, ahol Méregcsók és Mocsárlény együtt szerepelnek. Sőt, még Superman figurája is

újraértelmezhető – nem kell feltétlenül elfogadnunk Umberto Eco kritikáját –, hiszen az újabb kutatások arra az eredményre jutottak, hogy Superman számos történetében – például már az eredettörténetében is – az ökológiai kérdések fontos szerepet kapnak (Crary, 2017).

A szuperhősképregények nemcsak tematizálni képesek az ökológiai problémákat, hanem érzéki módon átélhetővé is teszik ezeket, miközben serkentőleg hatnak ökológia képzeletünkre is. Mint a fentiekben is láthattuk, segíthetnek abban, hogy másként tekintsünk környezetünkre, hogy felismerjük összefonódottságunkat a többi emberrel, de a nem emberi létezőkkel is. Valamint hozzájárulhatnak az újratájékozódásunkhoz és ahhoz is, hogy a meglévő kereteken kívül gondolkodjunk, ami maga után vonhatja egy (nem utópisztikus) jobb jövőt elképzelését. Ahhoz azonban, hogy egy ilyen jövőt meg is valósítsunk, alighanem nekünk magunknak is szuperhősökké kell válnunk.

FELHASZNÁLT IRODALOM

Addis, V. (2021). Ecomasculinity, Ecomasculinism, and the Superhero Genre: Alan Moore's Swamp Thing. In Pulé, P. M., Hultman, M. (Eds.). *Men, Masculinities, and Earth: Contending with the (m)Anthropocene*. Palgrave Macmillan, 417–432.

Barthes, R. (1983). *Mitológiák.* Európa Könyvkiadó, Budapest.

Beineke, C. (2011). "Her Guardiner": Alan Moore's Swamp Thing as the Green Man. *ImageTexT, 5*(4) https://imagetextjournal.com/her-guardiner-alan-moores-swamp-thing-as-the-green-man/

Blin-Rolland, A. (2023). Contemporary Graphic Narratives of the End: Sketching an Ecopolitics of Disorientation and Solidarity through Sf *Bande Dessinée*. *Ecozon@*, *14*(2), 52–69.

Brinker, F. (2022). *Superhero Blockbusters: Seriality and Politics.* Edinburgh University Press.

Bushnell, J. (2000). Transsexing Technological Man: (Re)Writing the Comic Book Male/Scientist in Swamp Thing, *Popular Culture Review, 11*(1), 31–42.

Campbell, J., Moyers, B. (2019). *A mítosz hatalma.* Szenzár, Budapest.

Caracciolo, M. (2022). *Contemporary Fiction and Climate Uncertainty: Narrating Unstable Futures.* Bloomsbury Academic, London.

Classon-Frangos, M. (2024). Comics Anthropocenes: Visualizing Multiple Space-times in Anglophone Speculative Comics. *Journal of Graphic Novels and Comics, 15*(2), 236–251.

Crary, J. H. (2017). *Planet Superman: An Ecocritical Analysis of the Man of Steel from 1938–2017*. Marshall University.
https://mds.marshall.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=2096&context=etd

Eco, U. (1972). The Myth of Superman. *Diacritics, 2*(1), 14–22.

Hague, I. (2014). *Comics and the Senses: A Multisensory Approach to Comics and Graphic Novels*. Routledge, New York and London.

Hassler-Forest, D. (2012). *Capitalist Superheores: Caped Crusaders in the Neoliberal Age.* (ebook) Zero Books.

Hódosy, A. (2023). *Klímaszörnyek: Ökokritika és populáris film 2.* Tiszatáj Alaptívány, Szeged.

Jeffery, S. (2016). *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human*. Palgrave Macmillan.

Kidd, D. C., Castano, E. (2013). Reading Literary Fiction Improves Theory of Mind. *Science,* 3 October 2013.

Krinsky, H. (2013). Mean Green Machine: How the Ecological Politics of Alan Moore's Reimagination of Swamp Thing Brought Eco-consciousness to Comics. In Laist, R. (Ed.). *Plants and Literature: Essays in Critical Plant Studies*. Rodopi, Amsterdam – New York, 221–241.

Lioi, A. (2016). *Nerd Ecology: Defending the Earth with Unpopular Culture.* Bloomsbury Academic, London.

McDonald, R. A., Vena, D. (2016). Monstrous Relationalities: The Horrors of Queer Eroticism and "Thingness" in Alan Moore and Stephen Bissette's Swamp Thing. In Keetley, D. & Tenga, A. (Eds.). *Plant Horror: Approaches to the Monstrous Vegetal in Fiction and Film*. Palgrave Macmillan, 197–214.

Moore, A., Bissette, S., Totleben, J. et al. (2021). *The Saga of the Swamp Thing 1–6.* DC Comics.

Nagel, T. (2004). Milyen lehet denevérnek lenni? *Vulgo 5*(2), 3–13.

Szigeti, A. (2019). A kapitalocén – avagy mibe kerül az olcsó természet? *Fordulat, (1)*25, 54–77.

Tóth, Z. J. (2011). Istenek alkonya: A szuperhősképregény változó paradigmái. *Korunk, 43*(2), 31–38.

Wein, L. (2021). Home Again, Home Again: An Introduction of Sorts. In Moore, A. et al. *The Saga of the Swamp Thing*, Book One. DC Comics, 6–8.