

A KÉPREGÉNY ÉS A KORPARANCS

SZOMBATHY BALINT

Amikor a szerkesztőkkel a képregény problematikájáról beszélgettünk, egyetértettünk abban, hogy ennek az alkotói kifejezőmódnak a vizsgálatakor el kell tekinteni azoktól a történelmi vonatkozásoktól, amelyek a médium elemzése során egyre ismétlődnek; másrészt ról kell jutni a képregény létét folyton megkérdőjelező szkeptikus fázison is, hogy egy, immár korunk követelményeinek megfelelő modell után kutathassunk, amely kritikai mérceként is szolgálna, de kiindulópont is lenne egyben a további munkában.

Tény, hogy az utóbbi időben környezetünk egyre fokozottabb — ám még mindig kampányszerű — figyelmet fordít erre a korábban kizárólag vásári árunak elkönyvelt alkotói műfajra, melyet egyesek ma már a kilencedik művészetnek neveznek. Jobbára tehát két véglet, két szélsőséges pólus alakult ki az évek folyamán. Az utóbbi teljesen feleslegesen, de állandóan azt igyekezett bizonygatni, hogy ez egy igenis életképes és szükséges — nemcsak megtúrt — nyelvi artikulációs forma, alátámasztják ezt ezek és ezek a művészettörténeti előzmények. Mindannyiszor újból kezdtek bizonyítani, hogy igazságtalanul bánnak vele oly mostohán, igazságtalanul pecsételik meg, mert igenis helye van a többi, úgymond, igényesebb művészeti termék között.

A szerkesztőkkel vallott nézeteink tehát megegyeztek abban is, hogy szükségtelen a képregény létjogosultságának és műfaji indokoltságának permanens hangoztatása, ha már egyszer túljutottunk — márpedig túljutottunk — ezen a kérdésen, akkor előre tekintsünk, ne pedig hátra, a status quo igazatében. A szélsőségekbe hajló álláspontokkal szemben ugyanis egyre inkább belátást nyer, hogy nincs eleve elvetni való műfaj, csak rossz műfaji megnyilvánulások léteznek. Bár igaz, hogy a képregény nem új keletű kifejezési mód — gyökerei a XI. századba és még korábbra nyúlnak vissza —, kiközösítése és mellözése folytán azonban igen későn, századunk közepe táján irányult rá a figyelem. Ilyenképpen a képregény még ma is fiatal műfaj, főleg, ha számításba vesszük, hogy tömegmédiummá váló átminősülése csak a nagy példányú rotációs sajtó beindulása után, a planetáris kultúra kialakulásának kezdeti fázisában következhetett be.

A műfaji követelmények ennek következtében még nem oly kristályosak és világosak, mint más, esetleg rövidebb múltra visszatekintő művészeti ágazatoké, amihez az is hozzájárult, hogy a kép és az írott nyelv e sajátos ötvözetét egészen mostanáig nem vették komolyan, a valamirevaló névvel és tekintéllyel rendelkező szakemberek pedig kifejezetten

kerültek ennek a tárgynak a megközelítését, hiszen az nevük megcsonkulásának kockázatával járt volna. Így a képregény igényes kritikai vizsgálatára egészen a strukturalista módszerek megszületéséig kellett várni, amikor a többi tömegkommunikációs rendszer és a tömegkultúra megnyilvánulásainak szimultán elemzése már amúgy is magával vonta e népszerű műfaj vizsgálatát (pl. Umberto Eco). A képregénnyel szemben támasztott kritikai igények és elvárások tehát a lingvisztika, a művészetkommunikáció és az információelmélet tudományágakká való konstituálódása idején, azok eredményeivel áthatva kristályosodhattak ki.

A tárgyilagosabb állásfoglalások kialakulása előtt tehát az a két végkövetkeztetés adott hangot, amely vagy teljes egészében tagadta a műfaj lehetőségeit és létrehivatottságát, vagy pedig feltétel nélkül mellette foglalt állást. Akiik eltelték a nagy népszerűségnek örvendő, „olvasott” képregényeket, azok elsősorban hiányos pedagógiai felkészültségér, a fiatalokra gyakorolt negatív hatását kifogásolták, bár az ilyen nézetek helytállósága egyszer sem bizonyosodott be egészen. Ellenkezőleg: a film, a tévé és a ponyvairodalom területén végzett kutatások azt bizonyítják, hogy semmilyen közvetlen vagy közvetett negatív hatás nem lehet döntő és kizárólagos befolyással azokra a növendékekre, akik különben elfogadható szociális-művelődési ellátásban és törődésben részesülnek, hiszen a közvetlen környezet pozitív tulajdonságait semmilyen külső negatív hatás sem befolyásolhatja lényegesen. Azok tehát, akik a képregény bizonyos esztétikai és kommunikációs problémáit automatikusan a gyógyászat szférájába kívánták helyezni, lényegében azokhoz az elmarasztalókhöz csatlakoztak, akik szélesebb kulturológiai szemszögből ítélkeztek a képregény felett, hangoztatva, hogy a médium üzenetei nemcsak a fiatalok nevelésére károsak, hanem agresszivitásukkal egyszerűen elvonják az olvasókat az értékes irodalom termékeitől, s magától az írott közlésmódtól.

Ennek a nézetnek a szószólói azok közül kerültek ki, akik kissé megijedtek McLuhan messzemenő következtetéseitől, s a tömegkultúra többi képi formája mellett épp a képregényben látták azt a piktorális modellt, amely — szerintük — egyszerre veszélyeztetni kezdte az irodalmat, a belső monológ művészetét. A kialakult képregényellenes kampányban pedig ez a műfaj az antiirodalom első számú képviselőjévé vált, a problémát csak feltéletesen tanulmányozók pedig hadakoztak ellene minden eszközzel.

A fenti hangulati átváltozások ellenére is kialakult egy józanabb, nem dekadens, de nem is elvakult, hanem a műfaj tényleges szerepéből és jelentőségéből kiinduló objektív kritikai álláspont, amely a képregényt nem ruházta fel messianisztikus tulajdonságokkal, hanem a tömegkultúra szintjén próbálta megrajzolni alapvető esztétikai-ideológiai követelményeit, elfogadhatóságának határait. Ezek a tárgyilagosabb kutatások mu-

tattak rá egyben, hogy a képregénynek nem is volt szándéka, még kevésbé lehetősége, hogy háttérbe szorítsa a klasszikus irodalmi vívmányokat. A képregény akkor sem válhatott az ellenirodalom faltörő kosává, még ha a tömegkommunikáció jövőjét épp az írásos formákról a képi formákra való áttérés jelentette is, hiszen ha a sztríp valóban élethűbben, érzékibben és megfelelőbben fejezi ki korunkat a modern irodalomnál, akkor az elsősorban az irodalom tehetetlenségére és merevségére vall, nem pedig a képregény hódító szándékainak az árulója.

Bár az irodalom és a képregény is narratív forma, a narráció ez utóbbi esetében képi dinamizmus formájában valósul meg. Az átlagon felüli képregény történetének a kort, az idő és a társadalom meghatározott perspektíváját kell kifejeznie, de el kell hatolnia a még meg nem élt tapasztalatok és valóságok köreibbe is, tágítva az emberi képzelet fesztárait s tovább fejlesztve tulajdon nyelvi eszközeit. A műfaj konvenciói azonban mindeddig előírták, hogy a hihetetlen nem mehet át lehetetlenbe, a nem reális pedig valótlamba, mint ahogy lehet állítólagos, ám nem lehet felelőtlen a jövő felvázolásának kérdésében.

Ha alaposabban megnézzük, ez a sajátos narratív közlésforma képi megoldásaiban a művészettörténet nagy korszakainak nyelvi-stiláris megoldásaira támaszkodik: története folyamán a kiindulópontul szolgáló karikírozó vonalvezetést a francia és angol plakátművészet, a barokk manierizmus, a modern stílus, az absztraktizmus, az expresszionizmus, a kubizmus és a klasszikus realizmus formanyelve alakította át, úgyhogy 1930-tól 1940-ig, rövid tíz esztendő leforgása alatt a képregény szinte valamennyi klasszikus formát kimerítette. A műfaj iratlan szabályai ugyanis a művészeti hagyományra építették fel a képregény vázát, minék következtében megnyilvánulásainak nagy része a quattrocento festőiskolájának azokkal a darabjaival egyenlíthető ki, amelyek a megrendelők szellemi képességeire való tekintettel a trecento szokásai szerint készültek. Az átlagképregény is mindig valahogy, ha nem is az ódivathoz, de mindenképpen az utolsó előttihez igazodott, bár az évtizedek haladtával — a fénykép és a film természetének sikeres szimulálása folytán — nyelvileg a festészetet is túlszárnyalta, amely idestova negyven éve kiesett a jelentős világalakító tünemények és események körforgásából, mindinkább elvesztve kapcsolatát a közönséggel. A tömegművészet ma azt a művészeti örökséget népszerűsíti, amely valaha kizárólag az elitnek készült, vélik egyesek. Hozzátehetjük: van benne valami.

Elsősorban azokkal a konvenciókkal kellene leszámolni, amelyek a képregényt még mindig a hagyományos nyelvi artikulációk forrásaiból táplálják. A merészebb újításoknak a rajztechnika korszerűsítése mellett a többi képzőművészeti eszközt, a kollázst, a montázst, a fényképet stb. is be kellene vonnia, akár autonóm elemként, akár egy átfogóbb szintézis részeként. Többet lehetne kamatoztatni a film és az animáció

arra érdemes vívmányait is, arról nem beszélve, hogy az írott nyelv magyarázó és kiegészítő funkcióját egyre inkább új jelképrendszer bevezetésével kellene megoldani. Nem szabad a priori hitelt adni azoknak az álláspontoknak sem, melyek szerint a képregény elsődlegesen elbeszélő forma, olyan idealista szerkezet, amely már csak előre kialakult — vagyis átvett — jelentésalakzatok megjelenítésére vállalkozhat.

A már meglevő kísérletekből azt a következtetést is le lehet vonni, hogy az újítások biztosítéka épp a narráció elvetésében, vagyis a jelentés mellőzésében rejlik. Másrészt a képregénynek merészebben kellene alkalmaznia a többi művészet előrehaladott megoldásait, s az úgynevezett nagy művészet időszerű folyamataihoz hasonlóan, vállalkoznia kellene önmaga természetének vizsgálatára, azonosságának felfedésére és létének megkérdőjelezésére. Az önismereti vizsgálatok tekintetében ugyanis a képregény messze a kor mögött van, ahogy azt már a quattrocenito festészetének példáján is érzékeltettem. Nyelvi kifejezésben, ideológiában egyaránt előre kell lépni, hiszen nincs még egy kétdimenziós művészeti médium, amely a világ illetve a kor folyamatait oly dinamikusán tudná láttatni, mint éppen ez.

Bátorító, hogy az önreflexív fázis, elszórtan bár, de kezdetét vette. A gyakorlattal egyidejű kritikai tevékenység feladata ezért cseppet sem könnyű: a piac és a hagyomány diktaálta narratív modell lesz még sokáig a hangadó.

ASTERIX TOVÁBB ÉL

Emlékezés René Goscinnyre

René Goscinny 1926-ban született Párizsban. Kétéves korában szüleiivel Argentínába vándorol, s így gyermekkorát Buenos Airesben tölti. Francia iskolába jár, 17 éves, amikor elhelyezkedik egy tervező- és reklámirodában. Kitűnő rajztudására már az iskolában felfigyelnek. Még húszéves sincs, amikor otthagya az argentin fővárost, New Yorkba költözik, hogy ott próbáljon szerencsét. De... A Fred Aster filmjei alakította Amerika-vízió helyett egy számára idegen, rideg várossal találkozott, ahol mindenekfölött az erőszak uralkodott. Rajztudásának továbbfejlesztése miatt jött — Disney akkor már ismertté lett stúdiója vonzotta —, de nemhogy itt, még a művésziskolákban is hiába kopogtatott, mert ezek a háborúból hazatért katonáknak nyújtottak elsőbbséget. Rajzolóra nem volt szükség, s így, annak ellenére, hogy angolul vajmi keveset tudott, egy marokkói cég angol fordítónak alkalmazta.



Szerény külvárosi bérházban lakott s dolgozott, rajzaival pedig sorra járta a város kiadóit. Nem sok sikerrel.

A fordulópontot életében egy véletlenszerű találkozás jelentette egy tipográfussal, aki a MAD című újság figyelmébe ajánlotta. Így került ismeretsége Harvey Kurzmannel, Will Elderrel és John Severinnel. Látna tehetségét, gyermekkönyvek illusztrálásával bízták meg. Ez az állás kitűnő alkalom lett volna a gyors felemelkedéshez és a hírnév megszerzéséhez, de a cég csődbe jutott, Gosciny pedig állás nélkül maradt, és ismét előlről kezdte a kilincselést. Megunva a nélkülözést és a bizonytalanságot, hajóra szállt, és Franciaországba jött.

Szerencsés elhatározásnak bizonyult a hazajövetel, mert állást nem is akárhol, hanem a *Robbedoes* hetilap szerkesztőségében kapott, ahol Gillaintól tanulhatott. Több éves kitartó munka után, 1955-ben ismerkedik meg Morrisszal és születik meg a ma is kedvelt Talpraesett Tom (Lucky Luke), az igazságos cowboy figurája. Egy évvel később, Albert Uderzóval való ismeretsége és együttműködése után szerez magának hosszú évtizedekre szóló hírnevet, s lesz az egyik legkeresettebb képregényíró. Ezekben az években Gosciny a *Kuifje Week* munkatársa, segítőtársai pedig többek között Attanasio, Macherot, De Moor stb. Nem sokkal később már a *Pistolina* főszerkesztője.

Munkásságában kétségkívül 1959 hozza meg az igazi nagy fordulatot. René Gosciny akkor indítja a *Pilote* című képregény-folyóiratot, amely-

nek első számában megjelenik a képregények egyik legszimpatikusabb egyénisége — Asterix. A Luxemburgi Rádió óriási propagandával segíti Goscinnyt s a folyóiratot, amely csakhamar százezres példányszámokban kell el a piacom. Miben van a szimpatikus kis Asterix figura nagysága? Szerzője kitűnő összhangot teremt a rajz és a szöveg között, olyan szintézis ez, amely érdeklődést ébreszt és nevetet. Nevetet, de úgy, hogy a hivalkodásnak, a tolatkodásnak még csak nyoma sincs. Humorát egyáltalán nem erőszakolja rá az olvasóra, humora olyan, hogy az ember nem tud ellentálni a nevetésnek. Szellemes, ötletes, színporkázó ez a Goscinnny-féle humor, s ennek a tulajdonságának köszönheti, hogy eddig mintegy húsz nyelvre fordították, még a már holt, latin nyelvre is. A Caesar légiójával összeütközésben levő két önféjú, de bátor és ugyanakkor nevetséges gall hős, Asterix és Obelix minden évben 25 milliós példányszámban kel útra, hogy megvívja csatáját, s közben az emberiség egyik legjobb gondúzóje, rekeszizom-mozgatója legyen.

Igazságtalanságot követnénk el a *Pilote* című lappal szemben, ha sikereit csakis az Asterixszel magyaráznánk. Hiszen a hatvanas évek elején a lap köré gyülekeztek a képregényírók és -rajzolóik legkiválóbb képviselői: Giraud, Gotlib, Fred, Lob, Pichard, Meziéres, Alexis, De La Fuente és mások. Ennek a kivételes igényességgel válogatott alkotógar-dának valójában sikerült felfejleszteni a képregényt egy magasabb szintre. Erdemük, hogy a képregényt ma már nemcsak a gyermekek olvassák, hanem a felnőttek is, és ugyanúgy élvezik. Humora már-már irodalmi szintű és értékű, a rajz pedig magas fokú tudásról árulkodik. Bármennyire is kiváló volt a *Pilote*, a szerkesztőségben történt szakadás miatt nem lehetett hosszabb életű. 1972-ben a szerkesztőségi koncepcióval való nemegyezés miatt Bretecher, Gotlib és Mandryka otthagyja a lapot, és *L'echo* néven felnőtteknek szóló képregény-folyóiratot indít. Valamivel később újabb újságok jelennek meg, amelyek közül a *Fluide Glacial*, a *Mormoil* és a *Metal Hurlant* vált ismertebbé. A képregény ilyen hiperprodukcója természetesen kihatott a *Pilote* példányszámára, amelynek állandó és fokozatos csökkenése miatt ez a hetilap 1974-től havivá vált.

Egykori virágzását elsősorban Goscinnynak, valamint az Uderzo és Charlier rajzolópárnak köszönheti. Időközben Goscinnny ismert gyermek-regényíró is lett. Két évvel ezelőtt, 1976-ban *Idéfix* néven filmstúdiót is alapított, azzal az ambíciózus tervvel, hogy őt, teljes estét betöltő animációs filmben feldolgozza Asterix és Talpraesett Tom kalandjait. Ezt az érdekes és minden bizonnyal óriási hasznot hozó tervet a szerző életében nem tudta a végsőkig megvalósítani. A nagy projektmokkal járó anyagi gondok, a könyvek írása, az újabb képregények szövegeinek szerzése meggyorsította Asterix megálmódójának időnap előtti halálát. Goscinnny nincs többé, hősei élnek már csak helyette. De vajon ki tölti be majd ezentúl azt az űrt, amely a képregényírásban támadt?

Svetozar TOMIĆ

KRRAKKL!

Hangok, zörejek katalógusa — 1020 onomatopoeitikus kifejezés

Többen rámutattak már a képregények nyelvezetének összetett, folyamatbeli természetére. Ha a legegyszerűbb, verbális és piktorális felhasználás alapján kívánjuk kimutatni a műfaj fejlődése során végbement nyelvi változásokat, akkor megállapíthatjuk, hogy a kevésbé fontos, csak közvetetten szerephez jutó verbális elemek idomultak a képi szerkezethez. A beszélt vagy írott nyelv képregénybeli metamorfózisa folyamán mindinkább elvesztette asszociatív és metaforikus rendeltetését, illetve a hétköznapi életben betöltött narratív szerepét. A médium sajátosságainak megfelelően a felhőcskékké helyezett verbális elemek mindinkább a *jel funkcióját* vették fel. Így történhetett meg, hogy a műfajban kiemelkedő alkotásokat az is könnyen megérthette, aki nem ismerte a felhőcskékből alkalmazott nemzeti nyelvet. Verbális szinten kifejezhető informatív rendeltetésének háttérbe szorulása következtében a szó a kiírásban, formai felépítésben megnyilvánuló *grafikai jelle* alakult át. Egy-egy ilyen jel vagy jelkép egészen összetett jelentéstartalmaik kifejezésére vált alkalmassá, melynek következtében az innovatív szerzők a képregény verbális repertoárját különleges metanyelvvé fejlesztették.

A grafikai, képi átalakítás következtében a betűk és a szavak lexikális jelentése bizonyos hangzás- és érzésszerű tulajdonságokkal egészült ki. A *hallható és érezhető* nyelvi kifejezések egyes vélemények szerint ma már a szleng kialakulásának ütemét vették fel, azzal a megjegyzéssel, hogy ezt a köznyelvtől, eltérő szóhasználatot ezúttal nem szociális, hanem újító szándékkal alkalmazzák az alkotók ügyesebbjei; a lassan konvencióvá, sablonná váló nyelvi alakzatokat mindig újakkal frissítik fel. A képregény metanyelve tehát állandó átalakulásban van, a már kimerített artikulációs egységek időről időre megújodnak, felfrissülnek.

Gyűjteményem tárgyát ennek a folytonosan változó metanyelvnek a grafikailag és nyelvilag legérdekesebb elemei, a hangok, zörejek, indulatszavak, összecsapódások, csattanások, vagyis az onomatopoeitikus kifejezések képezik. Vizsgálódásom során arra a következtetésre jutottam, hogy legtöbbször nem klasszikus értelemben vett, iskolai anyagban is szereplő hangutánzó szavakról van szó, mivel többségük nem mutat hasonlóságot azzal, amit jelöl.

Az utóbbi évtizedben végzett szemiotikai elemzések folyamán a szakemberek arra mutattak rá, hogy az úgynevezett motivált jeleknél nem is annyira a jelentésviszony a motivált, hanem a név és a megnevezett közti viszony. Todorov ezt a kakukk példáján magyarázza: a *kakukk*

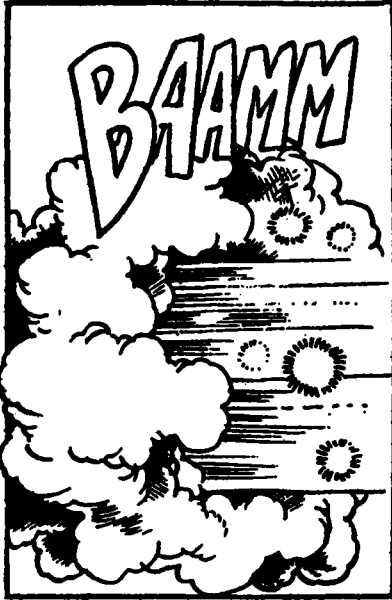
hangsor nem hasonlíthat a kakukk jelentéshez, hanem csak a tárgyhoz, melyet jelöl, illetve a madárdalhoz vagy a róla alkotott képzethez. A munkámban szereplő kifejezések ilyenformán már nem is egyszerű hangutánzó szavak, hanem jelképek, sőt ideogrammák, melyek a jel és a jel tárgya közti viszonyt szimbolizálják. A képregényekben előforduló számos művileg létrehozott hang és zöreij mind egy-egy ideogramma, melynek láttán automatikusan egy meghatározott fogalomra gondolunk. Szemiotikailag az ikonok közé sorolhatók, melyek az általuk jelölt tárggyal egy közös tulajdonságot mutatnak: „amazok példázzák ezek tulajdonságait”.

A képregények onomatopoeitikus kifejezései végeredményben egy független fonetikai írásnak tekinthetők. Többségük az angolszász nyelvek igéiből és főneveiből ered, melyek közül a legelterjedtebb és legsőbb a *to ring* (csöngetni), *to smash* (darabokra törés, zúzás), *to knock* (ütés, koppanás), *to crack* (csattanás, durranás), *to crash* (csattanás, recsegés-roppogás), *tu squeak* (nyikkanás, nyikorgás, cincogás) *to blow* (fúji), *to boom* (zúgás, moraljás), *to splash* (loccsanás), *to squeeze* (szorítás) stb. Az újabb, főként az underground korszak idején keletkezett képregényekben már olyan szélsőséges megoldások is felbukkantak, melyeket nehezebb összekötni az angol nyelv valamelyik igéjével. Ez is annak a jele, hogy a képregények hangkifejezései lassacskán önálló nyelvvé fejlődtek, egyre gyérebben támaszkodva az adott nemzeti nyelvre.

Az olvasó az angol nyelvterületen végzett három évi gyűjtés eredményét kapja kézhez. Rendszerező tevékenységemet természetesen több objektív tényező befolyásolta. Mindenekelőtt beszerezési problémáim voltak; a kifejezési állomány terjedelmét a beszerezhető képregények száma határozta meg. Ennek ellenére is több mint ezer különböző onomatopoeitikus kifejezést sikerült összeírnom. Megítélésem szerint a valódi állomány az angol nyelvben jelenleg több ezerre tehető. Ezeknek a metanyelvi elemeknek a haldoklását és újjászületését a jövőben is figyelemmel kívánom kísérni.



aaaa aaaaaiiiiiiiioooooouuu
 aaaah aaaaauu aaakhhh
 aaamm aaoowgh aaargh
 aahg aayeeeee aalalaaa
 saoowh aarrroooo
 aarrroooww aauuuuaa afg
 agh aha ahah ahahrh
 ahh ah-ha ahghhh
 ahou ah-tishoo aiiii aiee
 aiyeeeee aya ank ao
 aorrrr arf-arf arikrak
 ark arrrh auhh auk av
 aw awck awrk
 awwooooo



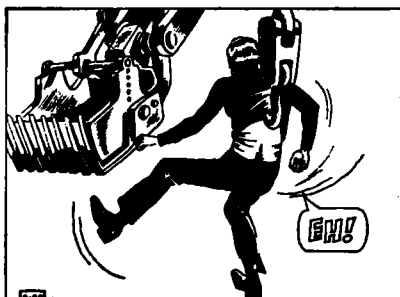
bra-dat ...	braf	bram	
brak	bra-kow	bramapamp	
brap	brarp	bratta-tatta	
breleg	broch	broing	
bromp	brong	broumbroum	
broww	brrr	brrraaauuu	
brum	brumm	brump	
btamm	btanng	buccch	
buff	buhroom	buhu-buhu	
bulbrr	bulp	bumble-	
bumble	bumm	bumpity	
bun	bupp	buram	
butz	buaaaawww	buzz	
bzazz	bziingg	bzzz	bwak



baaaah	baaarghh	bababa	
ba-bam	babble	badabam	
badabum	badup	bah ...	
ba-kow	bam	bamsbam	
bang	bang-bang-crack	bank	
baom	baom-boam	barabam	
bark-bark	bar-oom	bau-bau	
ba-voom	baw	bbwaam	
bbwoommff	bdoing	bdong	
bebopaloozalopblawomop			
beddamatr	beee	beep	
beng-beleng	bepopalo	beuaa	
bi-bim	biff	bik	
bimbumbam	bimmiti-bammiti		
bing	biriblip	byyongng	
blam	blaong	blap	blat
bl-bl-bl	bleah	blip-blip	
bloimm	blp	blos	blosc
blosk	blourglorgllll	blu-blu-	
blub	blub-blub	blug	boff
boh	boing	bomaboma	
bomabomaborasholom	bong		
bonk	boo	boom	bops
borasholom	bow	bpooo-	
oom	braaaauuh	bra-dat ...	

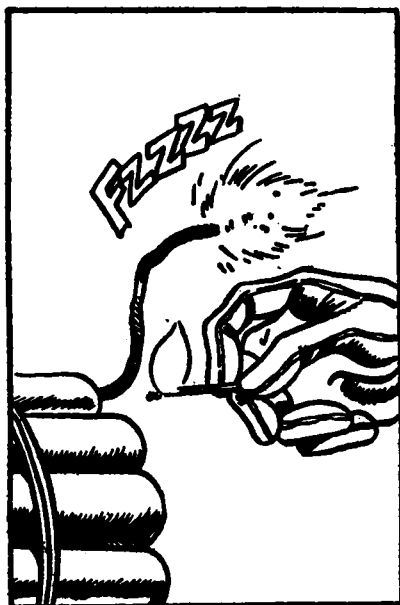
cak	cakk-cakk	cangrr	
cant	cap-cap	capp	
cataclp	c-c-c	ching	
chock	chompt	chop	
choum	chtam	chuckle-	
chuckle	chuiiii	chung	cik
cingrr	cip	ciucc	clac
clack	clact	clank	clauk
clap	clatter	clect	click
cliing	clipiclop	clp	
clunk	cmak-cmak	coff	
cotcha	cough	crac	crack
craquetonne	crash	creeck	
crk	cr-r-reak	crrunch	
cruch	crump	cunf	cvong
cwokk			

dangg-dangg	deeliing		
diaaaonnggg	di-de-dumm		
dig-dig	digling	diiiii-diiiii	
ding	dln	drargh	drat
dr...dr...	drinn	drrrr	
dzinkeling	dzinnn		
dzzzzzzzzz			



ffff fffftaaaam ffrrooom
 ffsstt ffzztt ffwoosh
 fiamma filch fink
 fiumuuu-fiumiii fla-dom flak
 flap-flap flick fling
 flip flis flit flok
 floomp floop flop-flop
 flump fluz fras frask
 freek fres frit-frit
 frooosh fros fros-fros
 frrrrr fsssss ftak ftazp
 fthak ftik ftoom ftum
 fumc fut-fut fzat fzing

e ecum eegh eeekh
 eeeaarrrgh eeeee eeeek
 eeeooooaaa eeee-owwrl
 eeeeyow er...er...er...
 erkle-derkle errk ert-ert
 etch etchum et-hop



gaarr ga-ga gaw gawk
 gggaaa gggnnn ggguuurff
 ggloorgl grrrowwrrr
 ghagh giddap giggity
 giggle glom glou-glou glp
 glub glu-glu glub gnam
 gnam-gnam gnash gngngngn
 gniii gnik-gnik gnk gomp
 graarr graawe grab
 grak graorr greb greeee
 greef gric grink
 grinnnnchhh grip grommpf
 grookk groulrr groum
 growl grrraaaaaww grrr
 grraahh grrraargh grrau
 grunt gruu gruuummm
 gruuunch gshhhhh gubbl
 gulp gurg gurgl gurgle
 gurr-reeegh gush gut-gut
 guu



haaarr haaayyyy haawaaaay
 hack hage ha-ha-ha ham-
 ham han har-har hark
 bar haung haw he-he-he
 heh-heh hey-hey hie
 hihihiaarr hiiigiii hiiiiiiiiiii
 hikk hip hips
 hissssssssssss hkof hmmm
 hn...hnnn hon honk
 hoooom hoouueeeee houla
 houns hrrrk huhh hu-
 la...hu-la hum-hum
 hummm humpf hunk
 hush huuu



icch ih...iuh... iieyyy
 iig iizzz iiiiaaak iiiiuii
 iiiiiiiiiiiiaaarghhh

jab jeouu juft jukk
 juuoom



kaaa-daa-rooomm ka-baammff
 kaboom ka-flush kah-kah
 kaiiiiin kain kakka-thik
 kap-kap ka-pow kataka-
 klang ka-tchungr ka-whang
 kawhump keeee keraash
 herpaaaw ker-uump ker-
 wumpffff kev-kev khah-
 khah khh-h khh-khhh
 khm klac klagete klak
 klangrr klankete klank-
 klank klap-klap klik
 klingr klink klin-klin
 kliz klok-klok klo-klo
 klomp klonk klop klumb
 klunk klump knip knock
 kokoko kong k-pow
 kraaang kraak krack
 krah krakita-krak krakkl
 kra-kra...kro-kro...kri-kri
 krask krassh krieeech
 krik-krok krkcrak kroak
 kroom krrrr krruunng
 krr-uuuuun krsk krum
 krumble krump-krump
 krunch ks...ks... kuk-
 kuk ku-ku kunk kvak
 kwam kwoom kzwak

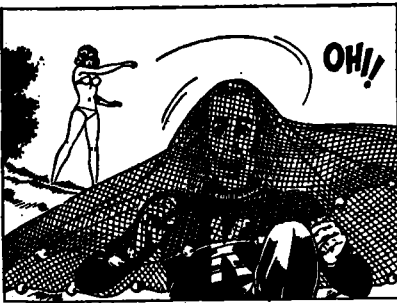
lap-lap link lunch



maaaaauuu mah mak
 marrauuu mecum meow
 mhhhh miadoogrrrf mlat
 mmm mnng mrrr mumbll
 mumbll...mumbll... mummbl
 munch-munch



naaamph neeeee nngphh
 nnnhhuurr nnak nnnn
 nnnnhh nnrrrrgh nnyaaagh
 nok-nok noon num-num



off-off ogh ogrrrr ohh
 ohoh omp oof-oof ook
 oooooeerrr ooooff

oooooooooooo oops oououhouh
 oowoooo ork ouhhyy ourf
 ouye ovvv ow
 owahwahhphonsquezowamvom
 owl owe ow-w-w



pa paf pamm pan
 panf pankt pant patapum
 paw pett pffch pfffft
 pffrt ph phazort pif
 pii-piiit piikk ping-pang
 pank pink pit piva-piva-
 piiiii plak plan plap-plap
 plask plat pliff-plaff plik
 plink-plink plin-plon ploc
 ploff plok plomp plong
 ploop plops plouf plouts
 plunk pmaaff pock poff
 poing poke pom ponk
 pop poppity pops pouah
 pound pow pow-smack
 pront prriprrrrra prrp
 prrr prt pshhhh psstt
 puc puff pugnete puh
 pum pummete pupp
 purr-r-r puuuut puz

pthap ptung pwoof
pwuutt



rac-rac rakkity-rak raoom
raou rap-rap rataplan
ra-ta-ta-ta ratatatatabam rats
rat-tat rawuch razz reeof
re-pop rgniap rhaaaaak
rheuuh ring rip-rip roarr
rononn ron-ron rottl-rottl
rowf rowlf rowr rraar
rraarrrgh rreeeaaar rrikk
r-rip rroowaarr rrop
riowrr rrumm
rrraaeerr rrraaarrgh
rrmmmm rrrrok rrrrooohoo
rrrrmble ruff rumbl-rumbl
rummble rump rums
ruu-eeeeh

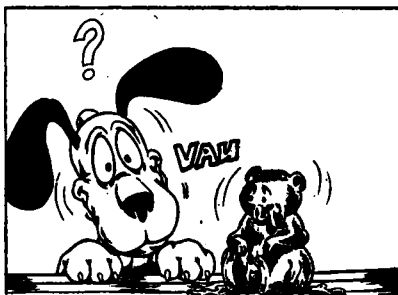


sbam sbeng sbling-sbleng
sbraom schac schiaft
scrash screekk sdongt
sfras sfrit-sfrit sfrom
sgnaff sgniff sgof sgrrr
shoom shoosh shoouu
shut sig sigh sip
sizzle-fizzle skikk skkripp
skrakt skrang skrib
skrin-skran skrissss skruuuunc
ksvac skvam skvin
slam slap slap-slap
slipp slip-slap slober-slober
sirp slurp smack smaf
smak smap snaaaar
snaaaargh snap-snap snarf
snark sniff-sniff snik
snort sob sock sock-bop
sok spachoom spak
spam-spam spapapam
spinf-pamf splacchiete
splang splash splat
splatch splawck spleng
splotch spof spok sponk
spray sproing sprong
sprotch spunf sput
squazz squek squirt
srapp srrkk sshh ssktatch
sssproosh sssss
sssssssssssssztt ssssth
sswhok szzap stack stak
stamp stapapapamf stlak
stoc stomp strak strap
strip strittle stuc stump
sufl-sufl suuuuuuuuuuuuuck
svlongt svrun swaaooosh
swak swamp swap swach
swat swiish swsc swish
swok swooosh

ta-a-a-aataaaa tam tam-tamp
taoong tap-tap tap-trup
trap taraaaa-taratataa
tarazum tariiii ta-ta-ta
ta-tra-ta tcha tchiiuuuu
tchof-tchaf-tchif tchok
tcliing thaack tha-blam
tha-kow thapp thikk thok

chong thonk thoom
 thoomba throoom thrraaamm
 thud thump thuung
 chuunk thwack thwam
 thwipp thwoom thwump
 thwunk tickle tik-tik-tik
 tilt tim-tom ting ting-teng
 tinkle-tinkle-ting tin-tlin
 tippy-toe tip-tip tishoo tk
 tlak tlin toc-toc
 togodogodoum tok-tok
 tolok-tok tolon tolon-bon
 tomb-tomb tonk tooing
 tooink toom toot trac-trac
 tramp trask tring trip
 tromp trupatrup
 trup-trup-turup trututu trt
 tum tumb tumb-tumb-tum
 tump tup twamp twang
 twing

ums unk unnghhhhhh
 uups uuunnhh uuuu
 uww-lah-lah



vamp va-room vi...arrgg
 viii-hoo viirrr vipz
 virt-virt-virt-voooo vlaap
 vong voo-oo vouuuu
 vraaaash vram vreeee
 vroap vroarr vrouf
 vroup vrrr vrrrouumm
 vruff vrup vuff vuuf
 vuuh vuuuuuuuuuuu vvoom
 vvuummm vvvvvvvvvvv
 vvwa



uaah uff ug ugghhh
 ugh uh uhmmm ulgl
 ulp ummpffff umpa-umpa

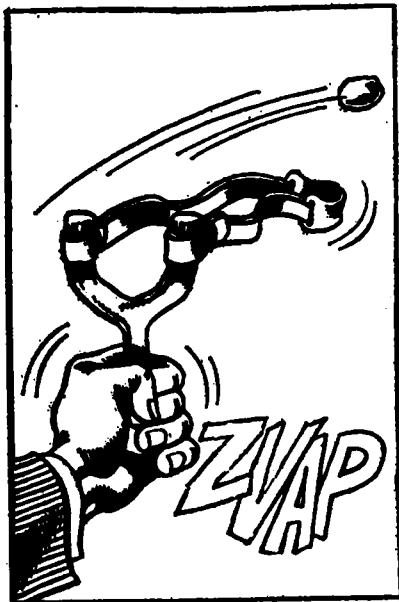


wa-boom wad wap wak
 warrrooo wella-wella whak
 wham wheeeee wheeez
 wheeo whiiiiii whirr whit
 whizzzzzzz whock whoing
 whom whom whoooosh
 whooooslrp whoooosnort
 whop whops whup wing

wink wip wok wong
 wooo-arr woomph woooo
 wooooosh wouhou wow
 wowooaarr wrack wrasp
 wuff wumm wurraaagh
 wuzz wwaaahh wwrroosh

yaagh yaah yaahooo
 yaark yaark-yeeach
 yaarrrrr yaiee yanggggg
 yaoh yaorrrrr yaorrrrgh
 yaouwuw yap-yap yaugh
 yceaagh yeecooopp yieech
 yike yi-i-i-i yiiiiii yipe
 yippay yoik yow
 yowzuh

zaff zak zamabambazz
 zamzamawowrombrazfazboom
 zap-pow zapt zbif zbram
 zbrang zbumb zcap zciaf
 zdak zgonk zig zing
 zip zizt zizz zoing
 zom zoom zoop zot
 zounds zow zpat zptak
 zunk zvizz zvrng zvrrr



zwak zwiish zwisk
 zwwiiiiii zzzzzaaamm

SZOMBATHY Bálint