

Pécsi Tudományegyetem  
Irodalomtudományi Doktori Iskola  
Kultúratudományi Doktori Program

**A szerzői autonómia szerepe az észak-amerikai  
képregény 21. századi újraintézményesülésében:  
Médiaipar, formátumok, közönségek**

**Doktori disszertáció**

Készítette:  
Dunai Tamás

Témavezető:  
Dr. Maksa Gyula  
egyetemi docens

Pécs, 2021

## Tartalomjegyzék

<b>Előszó</b> .....	iv
<b>Bevezetés</b> .....	1
A dolgozat felépítése.....	9
<b>1. fejezet: A comics studies</b> .....	11
1. A comics studies története mint a vakfoltok története?.....	11
2. Az angolszász comics studies.....	13
2.1. A comics studies kezdetei Amerikában.....	14
2.2. Az angolszász comics studies irányzatai.....	21
2.3. A comics studies ma.....	28
3. A comics studies Magyarországon – Az angolszász képregényekkel kapcsolatos kutatások.....	35
<b>2. fejezet: Az észak-amerikai képregény helyzete</b> .....	38
1. Gazdaság- és kultúrtörténeti áttekintés az intézményesülés dimenziója mentén...38	
2. Miben változott a képregény és annak kulturális megítélése?.....	53
3. Az észak-amerikai képregény története Paul Lopes nyomán.....	56
3.1. Az ipari kor.....	56
3.2. Egységesülő piac, két mozgalom – Az amerikai képregény heroikus kora.....	62
4. Konklúzió.....	69
<b>3. fejezet: Képregényes munka, képregényszerző, képregényszár</b> .....	70
1. A képregényalkotás mint munka.....	71
2. A képregényalkotó mint rajongó.....	74
3. A képregényszerző felé.....	77
3.1. Az auteur-szemlélet korlátai.....	79
3.2. Kollaboráció és szerzőség.....	83
4. A szerzői tulajdon mint a szerzői autonómia alapja.....	86
5. A képregényalkotó mint sztár.....	92
<b>4. fejezet: Narratív komplexitás a kortárs észak-amerikai képregényben</b> .....	98
1. A mozgóképes komplex narratívák.....	100
2. A képregényes narratívák komplexitása.....	103
2.1. Narratív komplexitás a <i>Sex Criminals</i> ban.....	112
3. A narratív komplexitástól a kultuszig.....	114
<b>5. fejezet: Az amerikai fősodor átalakulása és kortárs trendjei</b> .....	119
1. A Marvel átalakuló gyakorlata az 1980-as évektől kezdve.....	120
2. Változások a DC-nél, a Vertigo megjelenése.....	124
3. A szerzői zsánerképregényes fősodor.....	129
3.1. Mi működteti ezt a rendszert?.....	132
3.2. Új közönség elérése.....	134
3.3. Példa a sztárkultuszra: Mark Millar.....	136
3.4. Kitekintés: Néhány szó a bande dessinée trendjeiről.....	139
4. Az amerikai franchise-képregényes fősodor trendjei.....	143
4.1. A forgalmazás változásai.....	144
4.2. Tartalmi megújulás.....	147
4.2.1. Diverz szerzők.....	153
4.2.2. A szóra bírt alárendelt: Sana Amanat, G. Willow Wilson és Ms. Marvel.....	159
<b>6. fejezet: Az amerikai képregény új útjai</b> .....	163
1. Az alternatív képregény.....	163
2. Az új könyvesbolti fősodor: gyermek- és young adult-képregények.....	173
3. Digitális és webképregény.....	180

4. Konklúzió.....	187
<b>7. fejezet: Az amerikai képregény Magyarországon.....</b>	<b>188</b>
1. A képregények fordítása – Rövid irodalmi áttekintés.....	190
2. Az amerikai képregények forgalmazása Magyarországon.....	193
3. Az amerikai képregények körül formálódó rajongói közösség.....	200
3.1. A magyarországi képregényes színtér online terei.....	201
3.1.1. A magyarországi online színtér kialakulása.....	202
3.2. A rajongók szerepe a képregényipar és -piac átalakulásában.....	206
3.3. Konklúzió.....	210
4. Kitekintés: A magyar képregény újraintézményesülései.....	211
<b>Összegzés.....</b>	<b>217</b>
<b>Felhasznált szakirodalom.....</b>	<b>223</b>
<b>Egyéb források.....</b>	<b>244</b>
<b>A dolgozatban tárgyalt képregények válogatott bibliográfiája.....</b>	<b>250</b>
<b>Mellékletek.....</b>	<b>261</b>

## Előszó

Az észak-amerikai képregény a 2010-es évek óta virágkorát éli: tartalmi, tematikai, műfaji, stílusbeli diverzitás jellemzi. A comics ma már mindenkié: mindenki számára nyitva áll és mindenkihez szól. Az ide vezető út azonban nem volt egyenes, a képregénynek Amerikában számos akadályt kellett leküzdenie, mire elfoglalhatta a helyét a médiatérben egy mindenki számára nyitott, változatos tartalmú médiumként. Nem állítom, hogy a kortárs képregények jobbak, mint a klasszikusok, de változatosabbak, sokszínűbbek, többféle közönséget szólítanak meg, ráadásul gyakran jóval összetettebbek, mint a korábbi korszakok darabjai. Ezt sok egyéb mellett a fokozatosan javuló munkakörülmények (bár a spórolás vagy a feszes határidők egyes kiadóknál/sorozatoknál ma is jelen lehetnek) és az egyre növekvő szerzői autonómia tette lehetővé. Ha a képregény történetére egyfajta érési folyamatként tekintünk, akkor bátran állíthatjuk, a médium mára beérett: megtalálta a maga identitását. Emiatt azt állítom, az amerikai képregény aranykora most van. Ez az állítás nehezen értelmezhető minden olyan terület felől, amelyet áthatnak a kanonizációs gyakorlatok (tehát a klasszikusok, a kultképregények vagy az értékes alkotások keresése). Mind a rajongói közösségekre, mind a képregénytudomány irodalmi irányzatára erősen jellemző a kánonalkotó tevékenység. Én máshonnan közelíték a képregényhez: a médiakutatás felől. A kritikai kultúrakutatásban (cultural studies) gyökerező kortárs médiakutatás nem érdekelt a kánonalkotásban (bár a kánonképződés mint kutatási téma érdeklő), hanem az új és kortárs jelenségeket vizsgálja, azokat értelmezi. A dolgozatomban a kortárs amerikai képregényt és annak iparát vizsgálom, ám ehhez a comics történetét is bemutatom, hiszen a médiumot érintő változások csak így rajzolódhatnak ki.

Miért az amerikai comics? A nyolcvanas évek szülötteként a rendszerváltás környékén ismerkedtem meg az amerikai képregényekkel, és rövidebb időszakoktól eltekintve sohasem hagytam fel azok olvasásával. Az érdeklődésem természetes folyománya volt, hogy az ezredforduló után elkezdtem angol nyelvű képregényeket is beszerezni, és bár a rám jellemző mindenevő gyakorlat miatt minden típusú és műfajú képregényt fogyasztok, az angolszász kulturális változattal kapcsolatban rendelkezem a legtöbb ismerettel. Ez az érdeklődés egyetemista koromban párhuzamosan vitt közelebb egyrészt a magyarországi képregényrajongó közösséghez, másrészt a képregényekkel kapcsolatos tudományos munkához. A képregények iránti érdeklődésem kezdetben kettős volt: narratológiai és történelmi. A képregények elbeszélésmódja (Dunai 2013a; 2013b; 2014a), valamint a történelmi és az önéletírás-típusú képregények érdekeltek – többször

ötveztem a kétféle érdeklődést (Dunai 2013d; 2014b; 2016). Emellett a magyar képregények kutatása is megjelent a pályámon (Dunai 2007; 2009), és igyekeztem új szempontok (mint az emlékezhely-kutatás) felől közelíteni felé (Dunai 2012; 2013c), vagy egy korábban feldolgozatlan korpuszt vizsgálni, mint a *Mozgó Világ* avantgárd képregényei esetében (Dunai 2018a). A kutatói hozzáállásom folyamatosan változott: a korai szövegeimben jellemzően úgy írtam a képregényről, hogy igyekeztem legitimálni azt, amellett érvelve, hogy e előítéletekkel övezett médium miatt érdemes a tudományos vizsgálatra – ezekben a tanulmányokban gyakran használtam a peremmédium kifejezést a képregény magyarországi marginális helyzetének leírására. Mára eltávolodtam ettől a legitimációt kereső attitűdtől, de a dolgozatomból – reményeim szerint – jól kirajzolódik, hogy a korai kutatói hozzáállásom egy jól regisztrálható mintába illeszkedik, az ilyen jellegű legitimációs törekvések nem elszigeteltek, áthatották mind az amerikai képregény, mind a comics studies (képregénytudomány) történetét. Az ettől való eltávolodásom oka, ahogy arra az 1. fejezetben részletesen is kitérek, az időközben interiorizált kritikai populista nézőpont (amely a John Fiske, Ien Ang vagy Henry Jenkins médiakutatók által felöltött populista szerep Jim McGuigan által felülvizsgált változata).

A doktori dolgozatom több szempontból is szakít az eddigi tudományos munkásságommal, mégis szervesen következik a pályámból és az érdeklődésemből. Egyrészt egyre kevésbé érzem magam történésznek, és egyre inkább médiakutatónak, aki elsősorban populáris médiaszövegekkel foglalkozik. Az elmúlt években több olyan szöveget írtam (Dunai 2018b; 2020), amelyek továbbgondolt részletei felbukkannak a 3., a 4. és az 5. fejezetben. Másrészt a korábbi tanulmányaimban az általam olvasott képregények apró töredékéről, elsősorban az önéletrajzi (és a történelmi darabokról) értekeztem, amelyekkel kapcsolatban a közelmúltban számos tudományos szöveg jelent meg nemzetközi szinten (lásd például: El Refaie 2012; Tolmie 2013; Kunka 2018; Szép 2020a) és hazánkban egyaránt (lásd: Szép 2016; 2017; Maksa 2020), miközben az angolszász képregényekkel kapcsolatban nem készült olyan áttekintő jellegű magyar médiatudományos munka, mint Maksa Gyula kötetei (2010; 2017a) a frankofón képregényekkel kapcsolatban. A terület sokat olvasott rajongó típusú tudósaként (Jenkins ONLINE) a dolgozatomban az amerikai képregények területén az elmúlt évtizedekben végbement változásokat mutatom be elsősorban a kritikai kultúrakutatás (cultural studies), a szerzői kutatások, a média-gazdaságtan és a comics studies tapasztalatai felől. A döntés meghozatalában szerepet játszott, hogy az évek során felhalmozott empirikus (részben rajongói) tudás alapján jóval tagoltabbnak találtam az amerikai képregényipart, mint azt a

2010-es évek óta megszaporodó médiaipari kutatások regisztrálták (ezekről bővebben a 3. fejezetben írok). A dolgozatomban az amerikai képregényipart, a képregényeket és az olvasóközönséget érintő változásokat együtt tárgyalva kívánok pontosabb és érvényes képet festeni az amerikai képregényipar elmúlt évtizedekben végbemenő átalakulásáról, egyes részterületeiről és jelenlegi működéséről.

Az amerikai képregényipar vizsgálata azért is egyre sürgetőbb hiányossága a hazai tudományos életnek, mert a működésének megértése sokat hozzátesz a globális audiovizuális médiaipar (mozi, televízió és streaming) megértéséhez is, hiszen a képregény vált ezen területek egyik fő ihletforrásává az elmúlt évtizedekben. Ennek magyarázata részben abban rejlik, hogy a képregényszerzők – kitörve az iparszerű termelés keretei közül – nagy fokú szerzői autonómiára tettek szert, így egyre szabadabban kísérletezhettek egyebek mellett a történetekkel, a zsánerekkel, a karakterekkel vagy az elbeszélés módjaival, így olyan történetek mesélhettek el (és olyan módon), amelyek megvalósítására más médiumokban annak hagyományai vagy költségvonzatai miatt nem kínálkozott lehetőség. A comicsé egy közepes méretű (niche) piac, amelynek a kiadványok értékesítéséből származó bevételei Észak-Amerikában (a kortárs popkultúrára gyakorolt hatása ellenére) 2020-ban mindössze 1,28 milliárd dollárt tettek ki (Griep – Miller 2021, lásd: **1. melléklet**). A nyolcvanas évektől folyamatosan kivívott szerzői autonómia és a más vizuális elbeszélő médiumokhoz képest relatíve alacsony előállítási költségek tették lehetővé azt a nagyobb alkotói és kiadói kockázatvállalást, amely miatt a képregényipar egyes területei a globális médiaipar kutatás-fejlesztési területévé, egyfajta intellectual property-inkubátorrá válhattak. A nagy fokú szerzői autonómia viszont (ahogy jeleztem) viszonylag új fejlemény – a dolgozatomban azt mutatom be, hogy miként jöttek létre az autonómia előfeltételei, illetve milyen fokú szerzői szabadság jellemzi az egyes képregényipari szegmenseket.

## Bevezetés

A dolgozat az amerikai képregényipar és képregények nyolcvanas évek óta végbemenő változásait, valamint a comics magyarországi recepcióját mutatja be. Bár az érdeklődésem elsősorban médiatudományos, a dolgozat megközelítése interdiszciplináris: a témához a kritikai kultúrakutatás, a médiatörténet, a média-gazdaságtan, a szerzői kutatások és a comics studies tapasztalatai felől közelítek, egyes jelenségek tárgyalásához pedig (egyebek mellett) a rajongókutatás, a sztárkutatás, a médianarratológia és a fordítástan szempontjait is felhasználom.

Kiemelt célom a 2010-es évek amerikai képregényiparának bemutatása. A kiindulási pontom az, hogy a képregényipar és -piac jóval tagoltabb, mint azt az amerikai szakirodalmakból még ma is visszaköszönő mainstream (fősodor) és alternatív/független felosztás láttatni engedi. Ez a(z) ezredfordulót követően egyre anakronisztikusabbá váló felosztás helyett öt szegmensre tagolom a kortárs amerikai képregényipart.

A dolgozatomban tehát nem a klasszikus fősodor, valamint alternatív/független elkülönítést használom. Ez a dichotómia ugyan nagy hagyományra tekint vissza, és a '80-as és '90-es években érvényesen ragadta meg az amerikai képregényipar különbségeit, mára azonban elavult. Ellene szól, hogy a felosztás nem az akadémiai közegben, hanem a szakmában született: az ipari szereplők, az alkotók és a rajongók használták, ám sosem definiálták pontosan vagy dolgozták ki módszeresen, így az sem tiszta, melyik kiadó vagy kiadvány pontosan hova sorolható. A felosztást (jobb híján) a comics studies művelői is átvették, de a különböző szerzők szintén nem alkalmazták egységesen. Számos tudós használta ezt az elkülönítést, de fenntartásokkal, rávilágítva annak korlátaira (lásd például: Hatfield 2005; Singen 2014, 172–173). A fenti distinkció a képregényipar átalakulásának köszönhetően azonban időközben hasznavehetetlenné vált, mert ha létezik is ezen hagyományoknak öröksége, az amerikai képregényipar azóta összetettebbé vált, így ez alapján ma már nem lehet érvényesen leírni. Érdekes, hogy hiába világítanak rá többen (vö.: Woo 2018; Jenkins 2020, 7) a felosztás problematikusságára, nem javasolnak helyette érdemi új megközelítést. A dolgozat részben erre tesz kísérletet: az eredeti kételemű felosztás helyett öt amerikai képregényipari szegmenst különböztetek meg, amelyek érdemben elkülönülnek ugyan, ám létezik köztük átjárás: ezek (1) a franchise-képregényes fősodor, (2) a szerzői zsánerképregényes fősodor, (3) a gyerek- és young adult képregényes könyvpiaci fősodor, (4) az alternatív képregényes hagyomány és (5) a webképregényes terület. A fősodor kifejezés használata annyiban problémás, hogy az első három területen is

léteznek sikertelen képregények, akár a két hagyományos nagy kiadó, a Marvel és a DC kiadványait is övezheti teljes érdektelenség (ezzel szemben viszont a kis vagy független kiadók képregényei is lehetnek sikeresek). Végül azért használom mégis a – némiképp pontatlan – fősodor kifejezést, mert bevételeiket tekintve ezek a szegmensek a legmeghatározóbbak az amerikai piacon.<sup>1</sup>

Ez a felosztás sokkal kezelhetőbbé, átláthatóbbá teszi a képregényipar vizsgálatát, markánsabban ragadja meg az egyes területek közti különbségeket. Természetesen ez is leegyszerűsítő (ahogy minden tipizálás és csoportosítás), mégis árnyaltabb, mint az angolszász munkákat uraló aluldefiniált (épp ezért tudományos munkához nem illő, ám megszokásból használt) kételemű rendszer. A megközelítésem nem minden előzmény nélküli, hiszen az eredeti kettőst veszi alapul. A hagyományos értelemben vett mainstreamet átneveztem franchise-képregényes fősodorra, amelytől elkülönítem a szerzői tulajdonú zsánerképregényeket, amelyek a '80-as évek óta egyre nagyobb teret nyertek az amerikai piacon. Az alternatív képregényt is szűkebb értelemben használom, mint az angolszász szakirodalmak többsége, és az ebből a közegből kinőtt (ám máshonnan is táplálkozó, ezért az alternatívokhoz nehezen sorolható) új irányzatokat (könyvesbolti gyerek- és YA-képregényes fősodor, valamint az online képregényes közeg) külön tárgyalom. Ezeknek az új, a korábbiakból kibontakozó és azokról leváló területeknek a tudományos feldolgozására (különösen a médiaiparuk leírására) egyelőre kevesebb figyelem irányult a comics studiesban, ezért ezek részletes bemutatása is a céljaim közt szerepel. Az új irányzatok közül az első a zsánerképregényes szerzői fősodor. Ez a terület a direct marketen<sup>2</sup> jött létre, ám a könyvesboltokban is népszerű, zászlóshajója az Image kiadó, de számos más kisebb kiadó is jelen van ezen a területen. Az új könyvesbolti fősodor főként gyerek- és YA-képregényeket forgalmaz, ennek fő képviselője a Scholastic Graphix, míg az online képregények új utakat törnek, és ma már nemcsak karrierindító szerepük lehet (azáltal, hogy felfigyelnek az alkotóra a kiadók, és leszerződtetik őket), hanem ennek a közegnek is saját, életképes üzleti modelljei alakultak ki.

A dolgozatomban azonban nemcsak ezt az öt szegmenst mutatja be, hanem azt is, hogy mi vezetett ezek létrejöttéhez: miként változott meg a képregény pozíciója Amerikában. Henry Jenkins a 2020-as *Comics and Stuff* című kötetében (2020 11, 41) jó – de közel sem teljes – összefoglalását adja az amerikai képregényeket érintő változásoknak, bár ezekkel

---

1 Pontosabban tehát franchise-képregényes szegmens, szerzői zsánerképregényes szegmens, valamint új (elsősorban könyvesbolti) gyerek- és YA-képregényes szegmens.

2 A direct market kifejezés a képregények saját piacát takarja, amely elkülönül hírlapárusi és a könyvesbolti terjesztéstől. Ennek sajátosságairól és kialakulásáról a második fejezetben értekezek.



nem foglalkozik részletesen. A főbb változások (Jenkins szempontjait kibővítve): a képregény eldobható tömegtermékből tartós művészetté vált, a füzet formátum (comic book) mellett megjelent és elterjedt a könyvformátum (graphic novel), a képregény a képregényboltok mellett bekerült a könyvesboltokba és a könyvtárakba, bővült az alkotók köre, elterjedtek a szerzői (tulajdonú) képregények, szélesedett a műfaji paletta (a szuperhősképregények mellett más zsánerek is nagy hangsúlyt kapnak, mint a mindennapi élet tematizálása, az életrajzi, önéletrajzi és történelmi képregények, valamint a graphic journalism), az egyszerű történetek mellett egyre komplexebb elbeszélések, új elbeszélésmódok jelentek meg (amit Jenkins szerint részben a graphic novel formátum hosszabb terjedelme tett lehetővé, ám én a szerialitás felől közelítek a narratív komplexitáshoz a dolgozat 4. fejezetében), az olvasóközönség a hagyományos, rajongó típusú fehér férfiak helyett nem, kor és rassz szerint is diverzzé vált, megváltozott a képregény kulturális státusza is (lenézett populáris kultúra helyett middlebrow vagy midkult státusz<sup>3</sup>), valamint a képregényekhez kapcsolódó tudományos munkák is gyorsuló ütemben szaporodnak. Jenkins ezen változások bemutatására nem fordít nagy figyelmet, az egyes folyamatokat széles ecsetvonásokkal vázolja fel (amit indokolhat, hogy nem ezekről szól a munkája). A dolgozatomban tehát nem egyszerűen a kortárs képregényipar tagoltságát mutatom be, hanem az ehhez vezető folyamatokra is hangsúlyt fektetek: miként jött létre az amerikai comics korábbiaknál magasabb társadalmi-kulturális pozíciója, milyen összefüggéseket találunk az itt felsorolt változások között (netán egymásból következnek-e), azok hogyan zajlottak és mit eredményeztek?

A dolgozatomban elsősorban az amerikai képregényiparral és -piaccal, illetve ennek különféle szereplőivel (kiadók, alkotók, szerkesztők, terjesztők), valamint a mindezeket körbevevő képregényes színtérrel foglalkozom. A comics studieson belül ma már létezik a képregény médiaipari vizsgálata (erről bővebben lásd az 1. és a 3. fejezetet), de egyelőre marginális területnek számít. Amennyiben valaki egy médiaipari területet vizsgál, kikerülhetetlen, hogy a dolgozatban megjelenjen a média-gazdaságtani háttér vagy szemlélet. Én mégis óvatosan fordultam ehhez a diszciplínához, mert a hagyományos média-gazdaságtan egyes jellemzőit problémásnak látom. A három fő problémám, hogy a média-gazdaságtan erősen leíró jellegű (ez olykor a dolgozatban is elkerülhetetlenül jelen van), emellett modernista és közgazdaságtani megközelítésű (amely paradigma távol áll

---

3 A middlebrow vagy midkult kifejezést a kulturális mező azon szegmensére használják, amely a magas- és a populáris között helyezkedik el. Jellemzően neutrális, ám egyre gyakrabban (mint Jenkins is teszi) pozitív töltettel alkalmazzák a szélesebb közönségnek szóló, de gondosan megírt művekre. Krusovszky Dénes (2018) szavaival: „közérthető, de igényes” munkákat takar.

tőlem), és ezzel összefügg, hogy a kritikai kultúrakutatás szempontjaira nemigen érzékeny (én viszont innen érkezem). Mindezt jól mutatja a legfrissebb hazai média-gazdaságtani kötet, *A média gazdaságtanának kézikönyve*, amely egy szűk oldalt (illetve elvétve néhány megjegyzést) szentel a kritikai kultúrakutatásnak (posztmodern kulturális-médiakutatásként megnevezve azt), mindössze jelezve, hogy ilyen alternatív megközelítés is létezik (Gálik – Csordás 2020, 28–29).

A dolgozatban előkerülnek ugyan gazdasági összefüggések és adatok, hiszen egy médiaipari terület történetéről és jelenlegi helyzetéről írok, ám a megközelítem egy másik paradigmában született: lényegében egy cultural studies szemléletű médiaipar-vizsgálat, amelyet gazdaság-, média- és kultúrtörténeti keretbe ágyazok. Bár alapvetően a képregény jelene érdekel, a makrotörténeti perspektíva szükséges ahhoz, hogy a jelenlegi – általam szerzőinek nevezett – kor sajátosságait annak teljes összefüggésrendszerében be tudjam mutatni. A dolgozatban Paul Lopes, az amerikai képregény gazdaság- és kultúrtörténetét felvázoló *Demanding Respect – The Evolution of the American Comic Book* című 2009-es monográfiájának korszakolását gondolom tovább, és egészítem ki egy újabb korról. Lopes az amerikai comic book történetét két szakaszra osztja: iparszerű és heroikus korszakra. Az előbbit az iparszerű termelés logikája hatja át, hiányzik a szerzői autonómia, utóbbiban viszont megindul a harc a képregény mint médium kulturális-társadalmi pozíciójának javításért, valamint az alkotók szerzői jogainak és autonómiájának elismertetéséért. A dolgozatomban azt állítom, hogy ez a küzdelem lezárult, ma az amerikai piacon nemigen kell az alkotóknak a jobb munkakörülményekért vagy a médium elismertetéséért küzdeniük. Ennek igazolásához mind az öt képregényipari szegmensben bemutatom az alkotók helyzetét, lehetőségeit és munkakörülményeit.

A korszakolási igényből úgy tűnhet, hogy a dolgozat fő szempontja a szerzői autonómia, és bár kiemelt szerepet kap, szeretném hangsúlyozni, hogy nem egy dimenzió mentén vizsgálódok, hanem összefüggéseiben igyekszem bemutatni az amerikai képregényt. A képregény története, kulturális jelentősége, intézményesülése, elbeszélésmódjainak átalakulása, az alkotók körének bővülése és a közönségének megváltozása egyaránt érdekel. Mindenféle redukcionizmust elkerülendő igyekszem kontextualista módon, a tágabb társadalmi, kulturális, gazdasági és médiatörténeti háttérre is érzékenyen megvizsgálni az amerikai képregényt, a képregényipart és -piacot, valamint a képregényalkotók és -olvasók helyzetét. E vállalás oka, hogy a comics studies munkák jelentős része alapvetően redukcionista: egy-egy (vagy kevés) szempontból vizsgálja a képregények változását, a Lopesnél (2009) megjelenő szintetizáló igény viszonylag ritka. A

dolgozat épp a szempontok ötvözésével szeretne újat állítani, komplex képet festeni az amerikai képregényről.

A dolgozatom, ahogy mindebből kirajzolódik, nem irodalmi megközelítésű, de nem is érzéketlen a terület iránt, ugyanis előkerülnek olyan fogalmak (szerzőiség, reprezentáció<sup>4</sup>), amelyek esetében az irodalmi megközelítés bevonása elkerülhetetlen. Emellett azonban nem is hagyományos értelemben vett kritikai kultúrakutatás (mivel nem megy le az egyén szintjére, elkerüli a mikroperspektívát), mégis erősen alapoz erre a hagyományra, ugyanis a célja a képregény alakulásának és az ipari szegmensek jellegzetességeinek és működésének cultural studies szempontú leírása. E látszólag furcsa frigy csak a hazai tudományos közegben hathat idegennek, nemzetközi szinten létező paradigma a médiaipar cultural studies jellegű leírása, amelyhez illeszkedni kívánok. Az 1980-as években bekövetkezett kulturális fordulatot követően ugyanis a médiaipar vizsgálatában is megjelent a kritikai kultúrakutatás. Valójában számos cultural studies szerző foglalkozott a médiaiparral, köztük Stuart Hall is az 1980-ban megjelent *Kódolás, dekódolás* című szövegében (Hall 2002) vagy Jim McGuigan is a *Cultural Populism* lapjain (McGuigan 1992). Cultural Studies szempontú médiaipar-vizsgálatok olvashatók például a Mayer, Banks és Caldwell által szerkesztett *Production Studies – Cultural Studies of Media Industries* kötetben (2009a), valamint annak folytatásában, a Banks, Conor és Mayer által szerkesztett *Production Studies, the Sequel! – Cultural Studies of Global Media Industries*ban (2016), amelyben a képregényipart is érinti egy tanulmány (Perren 2016). Az utóbbi kötetek írásai a populáris médiaszövegek előállítására mint kulturális munkára tekintenek, és fontos szempont bennük, hogy miként jönnek létre a szövegek, illetve a kreativitásnak milyen korlátai léteznek a gyártási folyamatokban, amely a dolgozatomban is fontos kérdés (Mayer – Banks – Caldwell 2009b, 2). A Mayer és társai által leírt production studies alapvetően társadalom- és humántudományos háttérrel fordul a médiaipar felé (2009b, 4), ahogy azt a dolgozatomban én is teszem. A disszertációm ennek megfelelően nem a közönség hatalmával, olvasataival és örömeivel foglalkozik, amelyeknek a cultural studiesban nagyobb hagyománya van, hanem az előállítással: a kiadókkal, a szerkesztőkkel, az alkotókkal, a terjesztéssel, azzal, hogy milyen közegben készülnek az alkotások, és hogy ez milyen módon határozza meg a jellegzetességeiket. Természetesen az olvasók és rajongók sem maradhatnak ki a képletből, ám érzékeltetni szeretném, hogy a szöveg fókuszsa másutt van.

---

4 Vagy esetleg a narratíva, de a narratológiát az irodalmi elbeszéléseken túlmutató elbeszéléstannak tekintem, nem az irodalomtudomány részének.

A terület sokat olvasott rajongó típusú tudósaként (ahogy Henry Jenkins is szemléli magát) a dolgozatomban az amerikai képregények területén az elmúlt évtizedekben végbement változásokat mutatom be. A médiaipar, a médiaszövegek és a közönség közti aktív viszonyokra koncentrálok: az amerikai képregényipar átalakulása, a képregények műfaji és elbeszélésbeli gazdagsága, valamint az alkotók és az olvasóközönség (kor, nem és rassz szempontjából való) bővülése ugyanis összefügg egymással, nem kezelhető külön. A redukcionizmus vádját elkerülendő nem szeretnék egyetlen dimenziót sem kiragadni (és csak azt bemutatni) a változások számos lehetséges oka közül. A médiaipari szereplők, a médiaszövegek és a közönség egymásra hatása révén alakult ki és át a dolgozatban bemutatott képregényes közeg.

Felvetődhet azonban a kérdés, hogy mi értelme van ezt a munkát magyarul elkészíteni? Ennek okai számosak. Az első, hogy az amerikai képregényipar mára transznacionálissá vált, átível az országhatárokon. Magyarországról is kivétel nélkül beszerezhető minden angol nyelvű képregény, ráadásul a nyelvi korlátok is egyre kevésbé jelentenek gondot a magyar közönség számára. Emiatt az országból is jó rálátás nyílik az amerikai képregényekre. Mindemellett a hazai piacot az angolszász képregények uralják a rendszerváltás óta, így a dolgozat 7. fejezetében kitérek ezek hazai recepciójára is (kiadás, fordítás, rajongók, rajongói felületek), valamint igyekszem a dolgozat elméleti keretei alapján bemutatni a magyar képregény helyzetét is. A második ok, ami miatt belefogtam ebbe a munkába, hogy a magyar képregénykutatás elsősorban az alternatív hagyományt vizsgálja (lásd például: Orbán 2005; 2007; 2014; 2018; Szép 2014; 2016; 2018a; 2020a; Gregor 2020), vagy kifejezetten szűk szempontok mentén vizsgálódik (Dabrowsky 2010; Tóth 2011; Bacsadi 2020), és hiányzik a képregény amerikai kulturális változatával foglalkozó átfogó médiatudományos szöveg, amely minden területre rálátást ad. A disszertációm ezt az űrt szeretné betölteni. A magyar szövegek szűk metszetet kínálnak az amerikai comicsról, én ezzel szemben makroperspektívából vizsgálom az amerikai képregényt. Az, hogy ezt meg tudom valósítani, összefügg a mindenevő olvasási gyakorlatommal: ismerem a kialakult (rajongói és tudományos) kánonok jelentős részét, és azt is, hogy mi hiányzik vagy marad le róluk, hiszen a tágabb körű érdeklődésem miatt nem igazodok hozzájuk. A harmadik ok, hogy a képregényipar vizsgálata még angolszász nyelvterületen sem terjedt el, így számos jelenség tudományos feldolgozása egyelőre nem történt meg, emiatt könnyű erre a kibontakozóban lévő területre belépni és ott új eredményeket felmutatni. A negyedik ok, ami miatt van értelme magyarul foglalkozni az amerikai képregényiparral, az, hogy a távolság olyan nézőponttal ruház fel, amellyel az

abban a kulturális közegben dolgozó kutatók nem rendelkeznek. Kívülállóként, kritikus távolságtartással vizsgálhatom a választott területet, újszerű megállapításokat téve. Ennek oka kettős: egyrészt amiatt, hogy kívülről, egy másik kulturális, társadalmi és tudományos közegből érkezem, így bár ugyanazokat a képregényeket olvasom, máshonnan tekintek rájuk, és nem kötnek az évtizedes hagyományok és paradigmák, amelyek az amerikai kutatókat igen. Az egyszerre bent- (tudósként és rajongóként) és kintlét (más kulturális közegből vizsgálódnival) olyan perspektívát kínál, amely révén olyan újszerű szempontokkal közelíthetek a témához, amelyekre a bent lévők nem gondolnak. Másrészt a dolgozatban olyan nézőpontokat is igyekszem érvényesíteni (például a frankofón médianarratológia meglátásait az intézményesüléssel kapcsolatban), amelyeknek korlátozott hagyománya van angolszász nyelvterületen, így gazdagabb elméleti háttérrel közelíthetek az amerikai képregényhez.

Bár képregényrajongó tudósként az amerikai képregényipar és -piac számos jelenségét átlátom, a kívülálló pozícióm korlátokkal is jár, amelyek főként a módszertani lehetőségeimet határolták be. Számos jelenséget Magyarországról is megfigyelhetek és vizsgálhatok. Ismerem az értékesítési csatornákat, a kiadókat, a rajongói oldalakat, lényegében a teljes online színteret, de a terep offline része nem férhető hozzá számomra, így az íráskor mások szakirodalmi munkáira, iparági jelentésekre, adatbázisokra, képregényalkotókkal készített interjúkra, képregényekkel vagy könyvterjesztéssel kapcsolatos szakmai oldalakra, valamint a képregényes olvasottságomra kellett hagyatkoznom. Ez az utolsó fejezetben, ahol az amerikai képregények magyarországi recepciójáról írok, megváltozik, hiszen rajongóként magam is évtizedek óta a terep része vagyok: 1989 óta olvasok amerikai képregényeket, és a hazai képregényes közegnek (változó mértékben, de) aktív szereplője vagyok 2005 óta, így a folyamatos résztvevő megfigyelés, valamint a 2005-öt követően felvett kérdőívek, spontán és strukturált interjúk sora sokat segített a fejezet megírásában annak ellenére, hogy a dolgozat megszövegezése alatt a koronavírus-járvány miatt nem végeztem friss kutatást. Mindezzel összefügg, hogy a dolgozatnak nincs hagyományos módszertani fejezete. Ez nem jelenti azt, hogy hiányzik belőle a tudományos módszeresség, csupán azt, hogy a dolgozatban található gazdasági megközelítés és makroperspektíva miatt nem hagyományos kvantitatív vagy kvalitatív módszerekben gondolkodtam (bár egyfajta tipizálást mégis végeztem), hanem egy olyan szempontrendszer következetes érvényesítésében, amelyre logikusan felfűzhetem a dolgozatot. Ennek kulcsfogalmai az intézményesülés, valamint a szerzői autonómia és tulajdon. Lényegében azt mutatom be, miként intézményesült a 2010-es években (immár

sokadszor újra) az amerikai képregény. A munka szintetizáló igényű, amely igyekszik egy új, interdiszciplináris megközelítésből, egyes – elavult, kidolgozatlan vagy túl heurisztikus – elméletek kritikai olvasatát nyújtva, összetett és érvényes módon bemutatni az amerikai képregényipart.

A dolgozatnak van hagyományos értelemben megragadható módszertana is: amikor a terület újrafelosztását (a korábban jelzett öt szegmensre osztást) végzem, lényegében médiaszövegeket csoportosítok, de a tipizálás szempontjai nem állnak meg a tartalomnál (műfaj, reprezentáció, stílus), hanem a metaadatok (kiadó, alkotó, formátum) és egyéb tényezők (mint a kiadói vagy szerkesztői interferencia, alkotói intenció, a képregény tulajdonjoga) is szerepet kapnak benne. A tipizálási módszerek nagy hátránya (amely a dolgozat 5. és 6. fejezetét is jellemzi), hogy leíró jellegűek, a példák alapvetően a felosztás helyességét igyekeznek alátámasztani. Minden tipizálási módszer sajátossága, hogy leíró jellegű és példákkal illusztrálja a típusokba – esetünkben képregényipar területekhez való – sorolás érvényességét (vö.: Stokes 2008, 90–92). Az egyes képregényipari területek jellemzése azonban nem áll meg a kiadványok és a kiadványi struktúra bemutatásánál, azok egyéb sajátosságait (szerkesztők és alkotók helye, a szerzői autonómiához való viszony, a produkció és a terjesztés sajátosságai, üzleti modellek stb.) is tárgyalom. A képregényipar ilyen módon való leírásának azonban más korlátja is akad, hiszen egy olyan terület újfajta tagolását készítem el, amely (mint látni fogjuk) eleve folyamatos változásban van. Emiatt elképzelhető, hogy a most érvényes leírás évtizedek múltán nem állja meg a helyét (vagy csak egy korszakot jellemez, ahogy a Lopes által leírt heroikus koron is túllendült az amerikai képregényipar).

A dolgozat célja, hogy bemutassa azon iparági kereteket, amelyek között a kortárs amerikai képregények születnek, valamint újragondolja az elavulttá váló elméleteket és leírásokat. Bár rövidebb elemzések találhatók a dolgozatban mind az egyes jelenségek bemutatásánál, mind az egyes területek felvázolásánál, ezeket minden esetben a gondolatmenetem vagy a felosztásom érvényességének alátámasztására használom. A hosszabb médiaszöveg-elemzések hiányát az indokolja, hogy sem a koncepcióm (az amerikai képregényipar médiaiparként való jellemzése), sem a dolgozatban alkalmazott makroperspektíva nem kedvez ezeknek. A terjedelmesebb médiaszöveg-elemzések szétfeszítenék a dolgozat kereteit, aránytalanná téve azt. Az általam választott megközelítés erősen megkötötte a kezem abból a szempontból, hogy miről, mit, milyen szempontok alapján és milyen módon írhatok.

Az eddigiekből jól kirajzolódik, hogy a dolgozat írásának nem hipotézissel, hanem koncepcióval láttam neki. Érzékeltem, hogy a comics studies egyes elgondolásai képregényolvasmányaim és tapasztalataim alapján erősen sántítanak – ilyen például a mainstream/alternatív felosztás tarthatatlansága, a kettősszületés-elmélet leegyszerűsítő volta vagy annak felismerése, hogy a Lopes által leírt heroikus kor lezárult. Az volt a célom, hogy feloldjam ezeket az ellentmondásokat, és egy összetett és érvényes médiaipari leírást nyújtsak. Ehhez azonban a dolgozatomban nem kezdek mindent az alapoknál: nem akarok minden elméletalkotót tárgyalni (mint a médium első hazai kutatóit, Gellért Endrét vagy Rubovszky Kálmánt), nem teszek olyan kitérőket, amelyek nem illeszkednek (szorosan vagy tág értelemben) a gondolatmenetembe, és nem viszik előre azt. Mivel a dolgozatom egy médiaipari szegmens megértését célozza, így nem tartalmaz a képregényt érintő formalista definíciós kísérletet, valamint nem lép fel semmilyen kánonalkotó igénnyel (ellenben foglalkozik a kanonizációs eljárások következményeivel), a példáim azonban – értelem szerint – az olvasmányaimból kerülnek ki.

### **A dolgozat felépítése**

A dolgozat első három fejezetében a munkám kontextualizálását végzem el: a dolgozat elméleti és történeti kereteit vázolom fel. A dolgozat 1. fejezetében az angolszász képregénykutatás sajátosságait mutatom be, elkülönítve annak fontosabb irányzatait, valamint bemutatva az ezek között húzódó fő töréspontokat és szembenállásokat – magamat is pozicionálva ezen a konfliktusos területen. A 2. fejezetben az amerikai képregényipar változásait mutatom be röviden, hogy történeti háttérrel és értelmezési kerettel biztosítsak az egyes ipari szegmensek bemutatásának. Itt tárgyalom az intézményesülés és az újraintézményesülés kérdéseit, valamint itt mutatom be Lopes korszakolását is, amelyet a dolgozatomban továbbgondolok. A 3. fejezetben a képregény mint kulturális munka jellegzetességeit írom le, különbséget téve a szerzőség irodalmi-művészeti és jogi koncepciója között. Emellett itt tárgyalom kiemelten a képregényiparra jellemző sztárkultuszt – érdemben továbbgondolva a témát érintő comics studies munkákat.

A dolgozat következő három fejezetében az amerikai képregények és képregényipar jellegzetességeit tárgyalom, illetve azt, hogy milyen tényezők vezettek ezek kialakulásához. A 4. fejezetben a képregények elbeszélésmódjának változására koncentrálok. Itt olyan sajátosságokat is érintek, amelyek nem kizárólag az egyes szegmensekre jellemzőek, bár a példáim elsősorban a franchise- és a szerzői

zsánerképregényes fősodorból kerülnek ki. A fejezetben a médianarratológia meglátásait és Mittell narratívkomplexitás-elméletét alkalmazom a képregényre, bemutatva azt a folyamatot, hogy annak hatására, hogy a szerzői autonómia egyre nagyobb teret nyert a képregényiparban, miként vált összetettebbé a képregények elbeszélésmódja, és mindez milyen hatással volt a kultuszképződésre. Az 5. fejezetben a franchise-képregényes mainstream és a szerzői zsánerképregényes fősodor jellegzetességeit írom le (egy rövid kitekintéssel a bande dessinée trendjeire), míg a hatodikban az alternatív, a könyvesbolti gyerek- és young adult-képregényes fősodor, valamint a webképregényes szegmens bemutatására vállalkozom – az utóbbi három terület médiaipari vizsgálata egyelőre marginális helyet foglal el a comics studieson belül. Az 5. és a 6. fejezetben egyaránt nagy hangsúlyt kap az alkotók helyzete, és kiemelten foglalkozok a nők és a kisebbségi szerzők pozíciójával a képregényiparban.

A dolgozat hetedik fejezetében az amerikai képregények magyarországi recepcióját tárgyalom, beemelve egy addig nem érintett comics studies hagyományt – a képregények fordítástani vizsgálatát – az amerikai képregények magyar kiadásainak vizsgálatába. A képregények fordítását Zanettin (2008c) nyomán lokalizációnak tekintem. Emellett kitérek az amerikai képregények körül formálódó magyar rajongói közösségre (és az ezt jellemző rajongói gyakorlatokra), valamint arra, hogy az amerikai képregény milyen szerepet játszik a magyar képregényiparban és -piacon. A dolgozatot egy kitekintés zárja, ahol az első részben vázolt koncepciók alapján vizsgálom a magyar képregény változó pozícióját és intézményesülési folyamatát. Ez azért kiemelten fontos, mert az amerikai képregény helyzetének és iparának megértése a magyar képregény helyzetének megértéshez is közelebb visz minket, hiszen a rendszerváltás óta a comics uralja a magyar piacot: ez számít a képregény legnagyobb jelentőségű és hatású kulturális változatának Magyarországon (Bayer 2020).



## **1. fejezet**

### **A comics studies**

A dolgozatomban az amerikai képregényekkel foglalkozom, amelyek vizsgálata napjainkban az egyfajta interdiszciplináris területként (vö.: Hatfield 2017) vagy posztdiszciplinaként intézményesült (vö.: Asimakoulas 2017, 1) comics studies keretei között zajlik. A comics studiesnek nincs egységes elméleti vagy módszertani háttere, és alapvetően csak a kutatások témája (a képregény) kapcsolja össze a számos különféle területről érkező kutatók munkáját. A képregények tanulmányozása kezdetben számos különböző tudományterületen – olykor párhuzamosan – jelent meg: a médiatudomány, a kritikai kultúrakutatás, az irodalomtudomány, a művészetelmélet, a filmtudomány, a szemiotika, a narratológia, a dizájn, a nyelvészet, a filozófia, a szociológia, a pszichológia, a gazdaságtudomány, a könyvtártudomány, a fordítástan, a pedagógia és számos más terület foglalkozik a médiummal, a képregények előállításával, az egyes alkotásokkal vagy éppen a közönségükkel. A comics studies – bár korábbra nyúlik vissza – valójában csak a kilencvenes évektől kezdett el egyfajta inter- vagy posztdiszciplinaként intézményesülni. Ezt megelőzően az akadémiai élet legkülönbözőbb területeiről érkező képregénykutatók jelentős része újra és újra feltalálta a kereteket: mivel évtizedekig egymástól elszigetelten tevékenykedtek, a kutatások hosszú ideig egy helyben toporogtak, és ugyanazokat a kérdéseket, műveket és jelenségeket járták körbe ismételtelen – bár jellemzően más-más megközelítésből. A korai kutatók (bár ez olykor ma is jellemző) rendszerint a saját diszciplináris hátterük mentén ragadták meg a képregényeket, alkalmazták rájuk a saját koncepcióikat, megközelítésüket, fogalmi keretüket, és sok kutatás nem jutott el addig, hogy a képregényt önmagában vizsgálja vagy értse meg, mindössze a saját területe diszciplináris keretei közt tárgyalta azt. A comics studies ezen sajátosságainak jelentős része mára a múlté, és egyre jellemzőbb az interdiszciplináris (vagy posztdiszciplináris) megközelítés – jelen szöveg is ilyen szemlélettel készült. A fejezet során a comics studies történetét, jellemzőit, főbb területeit és töréspontjait mutatom be, illetve pozicionálom magam ezen a területen.

#### **1. A comics studies története mint a vakfoltok története?**

A comics studies története évtizedekig a vakfoltok története volt. A vakfoltok története: ahol a képregény számos egyedi vonása, egyes művek, az iparának és piacának bizonyos aspektusai, az alkotások befogadásának egyedisége, netán a (gyakran rajongói típusú)

közönségének jellemzői háttérbe szorultak, így számos vizsgálati aspektus hiányzott a kutatásokból. Vagy ha voltak is ilyen kutatások, azok gyakran nem hatottak egymásra megtermékenyítően. A comics studies története ugyanis a vakfoltok története abban a tekintetben is, hogy a kutatók – miként jeleztem – gyakran egymás vakfoltjában helyezkedtek el, sokan közülük (mivel a saját környezetükből hiányoztak a képregényekkel foglalkozó tudósok) magukra úttörőként tekintettek, akik a(z újra)felfedezés örömétől elvakítva megfeledkeztek arról, hogy utánajárjanak annak, hogy valaki foglalkozott-e korábban az általuk vizsgált kérdésekkel. Vakfoltok története mindemellett azért is, mert a tudományos munkák jellemzően az alkotások szűk kánonját vizsgálták (a képregények azon körét, amely jól elemezhetőnek bizonyult az egyes tudósok rendelkezésére álló diszciplináris eszköztárral, és amely kellő presztízst biztosított számukra), így a képregények esetében a comics studies munkák jelentős része bizonyos alkotásokat elemzett vagy vizsgált újra és újra (többek között a *Maust*, a *Persepolist*, a *Watchment*, a *Sandmant*, a *Dark Knight Returnst* és így tovább), saját, a rajongói kánonnal olykor átfedésben levő, máskor attól merőben eltérő kánonokat alkotva (vö.: Beaty – Woo 2016). Az akadémiai kánonképzés sajátosságait *Az angolszász comics studies irányzatai* pontban kiemelten is tárgyalom.

A comics studies története így tehát jó ideig az ismétlések története is: újrafelfedezések, újraelemzések, újratárgyalások jellemzik. Legalábbis addig, amíg meg nem jelent a szerveződés, a diszciplínává válás igénye. Ennek gyökerei legalább a hatvanas évekig vezethetők vissza, az 1990-es évektől kezdve már nagyobb mértékű mozgolódás jellemzi a területet, de a diszciplína intézményesülési folyamatai igazán csak az ezredfordulót követően gyorsultak fel (nagyreszt annak köszönhetően, hogy az internet láthatóvá tette egymás számára a kutatókat és kutatásokat). A comics studies ma már számos kutatót és kutatócsoportot, tudományos közösséget és folyóiratot fog össze, és egyre kevésbé jellemző (ám továbbra is tetten érhető) a korábbi kutatásokat ignoráló vakság. A tudományos standardok betartását kéri számon Marc Singer a *Breaking the Frames. Populism and Prestige in Comics Studies* (2018) című könyvében, amelyben kiemeli, hogy egyes kutatók amiatt, hogy egy populáris médiummal – azaz a képregénnyel – foglalkoznak, a tudományos szövegekkel szemben támasztott elvárásokat (mint az alapos kutatást, a hivatkozásokat vagy az összetett elméleti keretet) is viszonylag lazán kezelik, sőt, gyakran a terület alapvető szakirodalmaival sincsenek tisztában. Singer két comics studies irányzattal különösen elégedetlen: a Henry Jenkins által képviselt kulturális populista diskurzussal (ahol a rajongói attitűd felvállalása fenyegeti a tudományos munka

presztízsét) éppúgy, mint az általa Hillary Chute-hoz (és áttételesen W. J. T. Mitchellhez) kötött elitista irodalmi-kritikai diskurzussal (amelyet viszont erős kisajátítási gyakorlatok jellemeznek). Bár e két irányzat alapállása meglehetősen különbözik, számos dolog össze is kapcsolja őket: mindkettő hajlamos a maga számára fontos szerzőket, alkotókat, képregényeket dicsérni, egyes megközelítéseket preferálni, miközben más műveket, megközelítéseket nem vesz figyelembe vagy kifejezetten elutasít (bár a kizárási és kisajátítási aktusok valamivel erősebben jellemzik a Chute-féle comics studies kört). Singer arra jut, hogy a populista és az elitista nézőpontnak egyaránt vannak ideologikus, és ennél fogva antiintellektuális elemei (Singer 2018, 29), amelyeket szeretne száműzni a képregénykutatás területéről. Bár sok kérdésben hajlamos vagyok Jenkins nézeteivel egyetérteni, Singer kritikáját jogosnak találom, így a dolgozat során igyekszem elkerülni, hogy a mindent relativizáló populizmus bűnébe essek. Az angolszász comics studies itt vázolt irányzatait a fejezet során részletesen is ismertetem.

A comics studiést egyfajta demokratikus ernyőfogalomként fogom fel: az ernyője alatt mindenki elfér, aki képregényekkel foglalkozik, diszciplináris háttértől függetlenül. Lényegében egy olyan (poszt)diszciplína formálódásának lehet(t)ünk tanúi az elmúlt évtizedekben, amelynek nincs egységes diszciplináris háttere, nincs igazi centruma, és mindössze a kutatási tárgy (azaz a képregény) kapcsolja össze a különféle kutatásokat. A comics studies tudományos standardjairól azonban éles vita zajlik (Singer 2018), amelyet *A comics studies ma* pontban mutatok be.

## **2. Az angolszász comics studies**

A dolgozatomban elsősorban az amerikai képregényekkel foglalkozom, ezért azokat az elméleti hagyományokat igyekszem bemutatni, amelyekkel ezt a kulturális változatot vizsgálták. A következőkben az angolszász comics studies áttekintésére teszek kísérletet, azon belül is kiemelten az amerikai képregényekkel foglalkozó munkákra koncentrálva, de kikerülhetetlen, hogy olykor más szakirodalmakra is hivatkozzak, hiszen az angolszász comics studies nem elszigetelt módon fejlődött. Magyarországon Maksa Gyula (2018) írt a comics studies intézményesülési folyamatairól, de ő elsősorban az európai és a magyar folyamatokat mutatja be, és nem foglalkozik azzal a tudományos közeggel, amelyet ebben a fejezetben tárgyalok. Ahhoz, hogy az amerikai képregényekkel kapcsolatos dolgozatomat pozicionálni tudjam, először áttekintem az angolszász képregénytudomány történetét,

jellemzőit és jelenlegi tagoltságát, majd az angolszász képregényekhez kapcsolódó hazai kutatásokat ismertetem.

## 2.1. A comics studies kezdetei Amerikában

Egy tudományterület formálódásakor nemcsak a kutatási tárgy legitim kutatási területként való elismer(tet)ése (a képregény esetében ez már bőven nyugvópontra jutott<sup>5</sup>), hanem az adott tudomány történetének megírása is rendkívül fontos mérföldkő. Erre vállalkozott Smith és Duncan *The Secret Origins of Comics Studies* című szerkesztett kötete (2017), amely húsz fejezeten keresztül tárgyalja a képregénykutatás történetét kutatási területenként: elkülönítve egymástól és további részterületekre bontva az oktatás, a képregénytörténet és a képregényelmélet témakörét, valamint a körülöttük kialakult intézményeket (szervezetek, galériák, tudományos konferenciák, folyóiratok és kiadók). A tudomány történetének megírása jelzi, hogy a comics studies már nem egyszerű hívószó, hanem az elmúlt évtizedek során fokozatosan tartalommal töltődött fel.

Charles Hatfield az említett kötet előszavában (2017) a comics studies antidisziplínának nevezi. Ezt több dologgal indokolja. Egyrészt azzal, hogy a comics studies sok helyről merít, de sehova sem illeszkedik pontosan. A comics studies kezdetben ad-hoc módon szerveződött, amit olyan kutatók építettek fel, akik keresték azokat a helyeket, ahol foglalkozhattak ezzel a korábban elhanyagolt területtel. A comics studies emiatt viszonylag lazán (klikkek, barátságok, közvetlen kollégák által) intézményesült. A terület szakértői jellemzően nem intézményi keretek közt sajátították el az ismereteik jelentős részét, hanem önszorgalomból tanulták, kutatták a területet. A comics studiesnek mindezek miatt különféle részterületei jöttek létre (más-más disziplináris háttérrel), de nem alakult ki valódi centruma (Hatfield 2017). Időnként egyes disziplínák igényt tartottak erre a centrális pozícióra (Amerikában leginkább az irodalmi megközelítés formált igényt erre a központi helyre), de Hatfield szerint (aki e szövegét megelőzően maga is aktívan részt vett az irodalmi megközelítés propagálásában az *Alternative Comics – An Emerging Literature* című munkájával [2005]) a terület kisajátítási kísérletei eddig minden esetben sikertelennek bizonyultak.

A comics studies története Hatfield (2017) szerint a 20. század közepéig nyúlik vissza, de a kutatók évtizedekig elszórtan, egymástól elkülönülten foglalkoztak a

---

5 Singer kiemeli, hogy a kutatók még ma is szeretik a képregényt vagy valami marginális dologként megragadni, vagy valami újszerű dologként leírni. Tipikus narratívák a képregénytudományos munkákban, hogy a képregényt vagy védelemre szoruló áldozatként mutatják be, vagy újszerű, méltatásra érdemes, éppen felívelő területként láttatják (Singer 2018, 246).

képregényekkel, így sokszor nem ismerték és olvasták őket sem a kortársak, sem az őket követők. Amerikában az 1940-es, 1950-es években jelentek meg először nagyobb mennyiségben képregényekkel foglalkozó tudományos érdeklődésű cikkek. A képregény ebben az időszakban hatalmas népszerűségnek örvendett: mindössze az 1930-as évek óta léteztek önálló képregénykiadványok, a számuk azonban az 1950-es évekre elérte a milliárdos nagyságrendet. Alig másfél évtized alatt futott fel ez a friss, relatíve szabályozatlan médium, amely az értelmiség egy része számára veszélyesnek tűnt. A képregényellenes támadások fő alakja Fredric Wertham<sup>6</sup> pszichológus volt, aki veszélyesnek találta képregényeket a gyerekek személyiségfejlődésére nézve, és ezt számos fórumon (köztük a kongresszusi meghallgatásokon) hangoztatta az 1940-es és 1950-es években. A képregény körül kialakult morális pánik hívta életre a tudományos kutatásokat is. A kor képregénnyel foglalkozó tudományos munkái főként pszichológiai és pedagógiai nézőpontból íródtak, és a képregényekkel kapcsolatos vádakra igyekeztek válaszokat adni. Ezek egy része ugyan kifejezetten szembehelyezkedik Fredric Wertham képregényeket elítélő nézőpontjával (ezzel kapcsolatban lásd például: Lopes 2009, 43, 49–53), mint a gyerekirodalommal foglalkozó Josette Frank (1949), illetve Harvey Zorbaugh (1949) szociológus a *Journal of Educational Sociology* 23. évfolyamának negyedik számában, akik nem találták veszélyesnek a képregények olvasását. Hatfield (2017) ennek ellenére úgy jellemzi a kor tudományos munkáit, mint amelyek szeretnék a fiatalokat a képregény felől valami értékesebb művészeti forma felé terelni. A képregényt ebben az időszakban rendszerint valamiféle problémaként kezelték, problémák forrásának látták – így a tömegkultúra-kritika nézőpontja (Gans 2003) jellemzően felütötte a fejét ezekben a munkákban. A korai vizsgálatokban ritka a képregények elemzése, az esztétikai kérdések többnyire fel sem merülnek. A képregény jellemzően megoldásra szoruló oktatási, társadalmi, morális és pszichológiai zavarok okozója. A képregény mint társadalmi probléma hozzáállás a szövegek döntő többségén tetten érhető (Hatfield 2017).

A képregény Fredric Wertham támadásai miatt a Comics Code bevezetését követően Amerikában marginális helyzetbe került (Lopes 2009, 43, 49–53). Jelentőségének csökkenése miatt már nem tűnt veszélyesnek a médium: a csökkenő példányszámok hatására a képregényt övező morális pánik a hetvenes évekre alábbhagyott, ám ezzel együtt csaknem eltűnt a médiumot övező tudományos érdeklődés is.

Közben viszont kialakul a képregények körül a rajongói kultúra, egyes kiadók, karakterek, szerzők körül létrejönnek az első rajongói közösségek és fanzine-ok. A hatvanas

---

6 Werthamet bővebben a második fejezetben tárgyalom.

évektől megjelennek a dedikált képregényboltok, egyre jellemzőbb a képregények adásvétele, elindulnak az első képregény-találkozók (mint a New York-i convention 1964-ben vagy a Detroit Triple Fan Fair 1965-ben) (Hatfield 2017). A rajongók szerveződésének ellenére azonban csökkent a képregények közönsége a hetvenes évekre. A képregény tömegmédiumból niche médiummá vált. Bár a képregények példányszámai zuhanni kezdtek, sikerült megtartaniuk egy dedikált, és időközben egyre több felnőttet magába foglaló rajongói közönséget. A képregények kutatása ebben az átalakult társadalmi (és média)környezetben más színezetet kapott: az amerikai popkultúra-kutatás, amelynek alapjait Ray B. Browne fektette le, biztosított helyet neki. Ray Browne 1967-ben alapította meg a *Journal of Popular Culture*-t, 1968-ban pedig létrehozta a Center for the Study (később Department) of Popular Culture-t a Bowling Green State Universityn (Hatfield 2017).

Browne és Russell B. Nye (Michigan State University) 1971-ben elindították a Popular Culture Associationt (PCA), hogy akadémiai helyet biztosítsanak egyebek mellett a filmek, a képregények és a populáris zene kutatásának. Nye *The Unembarrassed Muse – The Popular Arts of America* című munkájában (1970) egy teljes fejezetet szentelt a képregénynek. A fenti közegben formálódó kör szembehelyezkedett a frankfurti iskola tömegkultúrát elítélő megközelítésével (vö.: Gans 2003; Horkheimer – Adorno 2011), és kifejezetten ünnepelte a populáris kultúrát. Ray Browne a populáris kultúrát számos munkájában a „demokrácia hangjának” nevezte (lásd például: Browne 1997). Ez az elitizmust élből elutasító populáriskultúra-kutató mozgalom karolta fel a képregényt és biztosított helyet a képregénykutatásnak. A kör tagjai szembehelyezkedtek a marxista tömegkultúra-kritikával, valamint a képregényekben valamiféle társadalmi problémát látó megközelítéssel egyaránt (Hatfield 2017).

Bár voltak képregényes kutatások és a konferenciákon is megjelentek ilyen előadások, 1973-tól M. Thomas Inge kezdte el propagálni, hogy hozzanak létre egy külön képregényes részleget a Popular Culture Associationön belül, amely 1975-ben jött létre Comics Area néven, és ettől kezdve ez biztosított helyet a képregényes kutatásoknak. Az ennek keretei közt készült anyagok egy részét sohasem publikáltak, mégis nagy lendületet adott a képregények körüli tudományos diskurzusnak. A PCA-n kívül nemigen létezett akadémiai comics studies ebben az időszakban. Ebben a populista, antielitista akadémiai közegben kezdett el tehát formálódni az észak-amerikai comics studies, de nem kizárólag itt gyökerezett (Hatfield 2017).

A comics studies érdekessége, hogy olyanok is művelték és alakították, akik kívül maradtak a tudományos közegen: az egyetemi kutatókon túl az alkotók, gyűjtők, rajongók (fan-scholar vagy fan-academic<sup>7</sup>, lásd: Hills 2002) is elkezdtek foglalkozni a képregénnyel (ekkor még elsősorban a médium történetével). Az 1960-as és '70-es években képregényekkel foglalkozó könyvek többnyire nem tudományos, hanem nagyközönségnek szóló munkák voltak, amelyeket erősen áthatott a rajongás és a régi képregények iránti nosztalgia (Hatfield 2017). A rajongók gyakran gyanakodva figyelték az akadémiai kutatásokat, amelyek ekkor többnyire még a PCA keretein belül zajlottak. A képregények történetét az 1970-es és '80-as években elsősorban nem is a tudósok, hanem a rajongók és a képregényalkotók írták meg (Hatfield 2017). Mivel a nosztalgia erősen áthatotta az amerikai képregények történetének megírását, így nem véletlenül használja még ma is sok ismeretterjesztő munka a nosztalgiában gyökerező (majd szívósan kanonizálódó, ám teljesen antitudományos) aranykor, ezüstkor és bronzkor kifejezéseket az amerikai képregények történetére, amely korszakolás használatától elzárkózom (Benjamin Woohoz hasonlóan [lásd: 2021, 121–122]), helyette Lopes (következő fejezetben ismertetett) korszakolását gondolom tovább (Lopes 2009).

Az amerikai comics studies természetesen már ekkor sem fejlődött érintetlenül: más kulturális közegben született képregényekről szóló művek is megjelentek angolul. Például Franciaországban létrejött egy képregényeket tanulmányozó társaság, a SOCERLID (ez a korai hatvanas évektől volt aktív), amelynek egy könyvét (*A History of the Comic Strip*) angolul is kiadták, ám még ez sem valódi tudományos munka (Hatfield 2017). Hasonló kiadvány az eredetileg Németországban megjelent Reitberger és Fuchs által írt *Comics: anatomy of a mass medium* (1972), amely azonban már tudományos igénnyel készült.

Hatfield elismeri, hogy a nem tudományos kötetek mögött is néha komoly kutatómunka állt, ám az első képregényekkel foglalkozó amerikai tudományos monográfiáknak Arthur Asa Berger *The Comic-Stripped American*-jét és David Kunzle *The Early Comic Strip*-jét tartja. Berger *The Comic-Stripped American* című munkája (1973) szociológiai megközelítésből vizsgálta a képregény heterogén közönségét. David Kunzle *The Early Comic Strip*-je (1973) egy művészettörténeti perspektívából írt tudományos képregénytörténet. Ez a kétkötetes munkájának (*History of the Comic Strip*) az első kötete (Hatfield 2017).

---

7 Bár egyik sem Matt Hills kifejezése, a *Fan Cultures* című munkájának bevezetésében részletesen tárgyalja a fan-scholar típusú kutatók (a könyvben képregénykutatókat is említ) átmeneti vagy köztes helyzetét (Hills 2002).

Az 1970-es években még nincsenek peer-review folyóiratok, amelyek kifejezetten a képregényekkel foglalkoznának, de a *Journal of Popular Culture* lapjain visszatérő jelleggel jelennek meg képregényes tanulmányok. A folyóirat olykor teljes szekciókat is a képregénynek szentelt (mint az 1971-es 5. évfolyam első és az 1979-es 12. évfolyam negyedik számában), amelyekben a kor ismert képregénykutatói is publikáltak (Arthur Asa Berger, M. Thomas Inge, Robert C. Harvey). Előtte ilyen csak a 1940-es években volt, amikor a *Journal of Educational Sociology* két számot áldozott a képregényre (Hatfield 2017).

A PCA-val párhuzamosan a képregénykutatás másik ága tehát a rajongói csoportokból nőtt ki: a rajongói attitűd és tudományos munka határán egyensúlyozott. Az ide sorolható szerzők alapos kutatásokat végeztek, de a munkáikban csak kis mértékben (vagy egyáltalán nem) jelent meg a tudományos igény. A korai comics studies törésvonala tehát izgalmas helyen húzódott: egyrészt léteztek nem tudományos, de alapos munkák képregényszerzőktől, gyűjtőktől, rajongóktól (fan-scholars), másrészt a tudományos, de populista, antielitista, a kritikai kultúrakutatás ihlette munkák. A korai comics studies elsősorban ez a két irányzat formálta (Hatfield 2017), de nem kizárólag ebben a két közegben jelentek meg képregényekkel foglalkozó írások. Több olyan elismert kritikus és tudós is foglalkozott eseti jelleggel a képregényekkel, mint Gilbert Seldes, Umberto Eco, Walter J. Ong vagy Marshall McLuhan – többek között az ő képregényekkel foglalkozó munkáikból adott közre válogatást Jeet Heer és Kent Worcester 2004-es *Arguing Comics* című szöveggyűjteményében, illetve az általuk szerkesztett *A Comics Studies Reader* is tartalmaz néhány ilyen jellegű korai szöveget (Heer – Worcester 2009). A felsorolt szerzők ugyan érdekesnek tartják a képregényeket tudományos vizsgálatra, ám alig egy-két írást szenteltek a médiumnak, így a másik két csoporttól eltérően nem válhattak a comics studies meghatározó alakjaivá, formálóiává. Feltehetően nem is volt semmi ilyesfajta ambíciójuk: mindössze a saját tudományterületük keretei közt vizsgálták a képregényt. Seldes például a képregényeket is részletesen tárgyalta *The Seven Lively Arts* című 1924-es munkájában (Seldes 2004), kiemelve, hogy a képregény<sup>8</sup> örvend a legalacsonyabb társadalmi elismertségnek az eleven művészetek közül. Eco 1962-ben írta a Superman mítoszát szemiotikai szemszögből boncoló esszéjét (Eco ugyan nem angolszász szerző, ám ehhez a kutatási területhez kapcsolódik, és azóta is gyakran hivatkozzák ezt a szövegét) (Eco 2004). Ong hívó római katolikusként, majd felszentelt papként korai esszéiben igen

---

8 A képregény ekkor még csak az újságok oldalain jelent meg comic strip formátumban, 1924-ben még nem léteztek önálló képregénykiadványok az Egyesült Államokban.



kritikus hangnemet üt meg a képregényekkel szemben (Supermanben Hitler Übermensch-konceptióját látta visszaköszönni), de később (McLuhan tanítványává válva) valamelyest megenyhül (minderről bővebben lásd: Heer – Worcester 2004, 86–87; Gordon 2017). McLuhan médiatudósként többször is írt képregényekről, és az 1964-es nagy hatású *Understanding Media* egyik fejezetét (*Comics: Mad Vestibule to TV*) is a képregénynek szentelte (1964, 164–169), hideg médiumként (cool medium) jellemezve azt a televízióval szemben, ugyanis a képregény fokozott mértékben épít az olvasó aktív részvételére.<sup>9</sup>

E képregényekkel kapcsolatos (olykor nagy hatású, Eco és McLuhan esetében akár mérföldkönek is tekinthető) szövegek azonban nem befolyásolták különösebben a comics studies alakulását. A korábban tárgyalt kettősség (hogy a rajongók, az alkotók és a tudósok együtt formálták a comics studiest) később is megmaradt: az olyan képregényalkotók, mint Art Spiegelman, Will Eisner vagy Scott McCloud, számos képregénytörténeti vagy -elméleti munkát szereztek, miközben az akadémiai életben a populáriskultúra-kutatás, illetve a kritikai kultúrakutatás ernyője alatt egyre többen foglalkoztak a képregénnyel. A kutatók köre azzal párhuzamosan, hogy a képregényt fokozatosan egyre több akadémiai terület kezdte el vizsgálni, exponenciálisan bővült. Ez a kettősség Magyarországon is jelen van (a képregényt egyszerre kutatják a képregényes közegben aktív szerepet vállaló szereplők, mint például Kertész Sándor, Kiss Ferenc, Bayer Antal vagy Szabó Zoltán Ádám, és tudósok, mint Maksa Gyula, Sata Lehel vagy Orbán Katalin, illetve a mindkét területen egyaránt mozgó szerzők, mint Szép Eszter, Demus Zsófia vagy Jómagam).

Hatfield (2017) szerint a korai comics studiest jellemző akadémiaellenes, lázadó, populista nézőpont mára érvényét veszítette, mert az akadémiai érdeklődés már nem olyan szűk látókörű, elitista és konvencionális, mint az 1970-es években volt. Persze ez a változás nem egyik pillanatról a másikra történt: Round és Murray (2017) szerint az Egyesült Államokban és Angliában az 1990-es évek közepéig viszonylag nagy volt a képregények kutatásával szembeni ellenállás egyes tudományos körökben, és ez csak fokozatosan változott meg az évtized során. Bramlett és társai (2017) szerint ebben nagy szerepe volt Scott McCloud 1993-ban megjelent úttörő munkájának, a képregényt formalista szempontból megragadó *Understanding Comics: The Invisible Art*nak (amely magyarul 2007-ben jelent meg *A képregény felfedezése* címmel [McCloud 2007]), ugyanis szerintük ennek a hatására fordultak sokan a képregénykutatás felé. Sok új kutató jelent meg, egyre gyakoribbá váltak a comics studies konferenciák, és megjelentek a területnek

---

9 Részben őt gondolja tovább Scott McCloud 1993-as *Understanding Comics* című munkájában (McCloud 2007).

szentelt peer-review-t alkalmazó folyóiratok. Korábban is léteztek angolszász folyóiratok, amelyek helyet adtak a képregényekkel foglalkozó tanulmányoknak (mint a *Journal of Popular Culture* már a hatvanas évektől kezdve, vagy az 1985-ben indult *Word & Image: A Journal of Verbal/Visual Enquiry*), de az első képregényeknek dedikált folyóiratok indulása csak az 1990-es években történt meg. Az első próbálkozás még nem bizonyult hosszú életűnek: az *INKS: Cartoon and Comic Art Studies* 1994 és 1997 között jelent meg (Hosterman 2017). Az első olyan képregénytudományi folyóirat, amely máig működik, 1999-ben indult *International Journal of Comic Art* (IJoCA) címmel. A John A. Lent által alapított folyóirat nemzetközi fókuszú, multidiszciplináris megközelítésű, és az ezredforduló után számos hasonló képregényes folyóirat követte, mint az online elérhető *ImageText: Interdisciplinary Comics Studies* (2004-ben indult a University of Florida angol tanszékének gondozásában), a *Journal of Graphic Novels and Comics* (2010-től adja ki a Taylor & Francis), a *Studies in Comics* (szintén 2010-től jelenik meg az Intellect gondozásában), és 2017-től az *Inks: The Journal of the Comics Studies Society* (a Project Muse jelenti meg). Ezek mellett két nagyobb csoportját érdemes megemlíteni a comics studies folyóiratoknak: egy részük kifejezetten egy szűkebb területre fókuszál (mint például a *SANE Journal: Sequential Art Narrative in Education*, amely az oktatás és a grafikus történetmesélés metszéspontjára helyezi a hangsúlyt), a másik csoport pedig a nem angolszász (gyakran nemzetközi) folyóiratoké, amelyek egy része azonban angolul is elérhető. Utóbbiak közül érdemes kiemelni a képregénynek is helyet biztosító *Image & Narrative* (2000-), illetve a kimondottan képregényes *Deutsche Comicforschung* (2005-), *European Comic Art* (2008-) és *Scandinavian Journal of Comic Art* (2012-) folyóiratokat (Hosterman 2017). Ez az áttekintés közel sem teljes, de jól illusztrálja a comics studies intézményesülési folyamatát.

A comics studies intézményesülése (szervezetek, kutatók és kutatócsoportok, egyetemi kurzusok, tudományos konferenciák, kötetek és folyóiratok révén) tehát megtörtént<sup>10</sup>, ám annak köszönhetően, hogy a művelői különböző területekről érkeztek és érkeznek a mai napig, nem alakult ki semmilyen diszciplináris identitása (Hatfield 2017). Ahogy korábban jeleztem, a képregény mint kutatási téma köti össze ezeket az elkülönülő területeket, azaz lényegében a kutatás tárgya definiálja a comics studiést. A képregény multimediális (vagy multimodális) jellege miatt összetett (heterogén természetű) médium, így csak interdiszciplinárisan érdemes közelíteni felé: amennyiben maradéktalanul meg

---

10 A képregények iránti érdeklődés növekedésében a filmadaptációk is szerepet játszottak, így ezek is elősegíthették (áttételesen) a comics studies intézményesülését, amire Angela Ndalians is rávilágít a *Cinema Journal* lapjain a *Why Comics Studies?* című áttekintő tanulmányában (Ndalians 2011, 114).

szeretnénk érteni a működését, nem hagyatkozhatunk egyetlen diszciplináris keretre sem kizárólagosan. A képregény ráirányítja a figyelmet arra, hogy az egyes tudományterületek nem önmagukban zárt rendszerek, így nem határolódhatnak el egymástól. Mindez jól illusztrálja a comics studies posztdiszciplinaritását. A következő alfejezetben a comics studiesban jelen lévő jelentősebb tudományos irányzatokat tekintem át röviden.

## 2.2. Az angolszász comics studies irányzatai

A comics studies sokszínűségéről jó képet fest a már említett *The Secret Origins of Comics Studies* (Smith – Duncan 2017) mellett a *The Routledge Companion to Comics* (Bramlett – Cook – Meskin 2017) is. Érdekes módon (minden igyekezetük ellenére) egyik kötet áttekintése sem teljes, egyik sem tárgyal minden kutatási irányzatot. Smith és Duncan (2017) négyes felosztása (az oktatók, a képregénytörténetet írók, az elméletalkotók, valamint az intézmények története) számos szerző, megközelítés, illetve témakör (irodalomelmélet, narratológia, szemiotika, mítoszok, ideológiák, formanyelv, pszichológia stb.) tárgyalását teszi lehetővé, de legalább ugyanennyi területet el is hanyagol (például a rajongókutatás teljes hiánya igencsak szembetűnő), ám mivel a kötet a comics studies története, így értelem szerint a korai kutatások fókuszait és vakfoltjait (esetleg a szerkesztők érdeklődését) is jól adja vissza. Bramlett és társai (2017) szintén négy nagy részre osztják a munkájukat, viszont azokon belül jóval kisebb egységekben gondolkodnak. Az egyes részek mind más-más logikát követnek: az első részben a képregénytörténetet és a különféle képregényes tradíciókat tárgyalják a kötet szerzői, a másodikban az egyes jelentősebb képregényműfajokat, a harmadikban a képregényekhez kapcsolódó vagy bennük érintett legkülönbözőbb témákat és problémákat járják körül az egyes fejezetek, míg az utolsó részben olyan tanulmányokat olvashatunk, amelyek más médiumok (film, karikatúra) vagy egyes diszciplínák (irodalomtudomány, cultural studies) felől közelítenek a képregényhez. A comics studies sokszínűségét jól illusztrálja a kötet 47 fejezete, de azt, hogy melyik irányzatnak mekkora a jelentősége, nem érzékelteti, így egyes hozzáállásokat alul-, míg másokat felülreprezentál.

A következőkben egy olyan rendszerezési kísérletre vállalkozom, amely óhatatlanul leegyszerűsítő. Megpróbálom elkülöníteni és felvázolni az angolszász comics studies legmeghatározóbb irányzatait, kiemelve a fontosabb jellemzőiket és áttekinteni a meghatározó szerzőiket. Az itt tárgyalt irányzatoknál azonban sokkal több nézőpont vagy megközelítés létezik (és ezek sokszor nem is választhatók élesen szét), én elsősorban azokra koncentrálok, amelyekhez képest pozicionálni szeretném a munkám (vagy úgy,

hogy kapcsolódni szeretnék az adott megközelítéshez, vagy úgy, hogy elhatárolódom annak egyes aspektusaitól).

A képregénykutatás egyik nagy irányzatát nevezhetjük narratológiai vagy formalistának, ugyanis a képregényes elbeszélés sajátosságaival, a képregény formanyelvének működésével, esetleg befogadásának módjával foglalkozik. Ennek az irányzatnak előfutára Marshall McLuhan, és fontos képviselői többek között – a nem tudós, hanem képregényalkotó – Will Eisner és Scott McCloud, illetve a francia Thierry Groensteen. Will Eisner 1985-ben publikálta először a *Comics and Sequential Art* című munkáját (Eisner 2008a), amelyben a képregény formanyelvét és működését tárgyalja, Scott McCloud pedig 1993-ban jelentette meg *A képregény felfedezését* (McCloud 2007), amely elméletibb módon gondolta tovább Eisner úttörő, ám erősen gyakorlati jellegű alkotását. Groensteen *The System of Comics* című (eredetileg 1999-ben francia nyelven publikált) műve a 2007-es angol fordítása óta rendkívüli hatást fejtett ki az angolszász comics studiesra. Számos elméletalkotó tárgyalja a képregények egyediségét, többek között W. J. T. Mitchell (2009; 2014), Charles Hatfield (2005, 32–67), Joseph Witek (2009), az angolszász nyelvterületen szintén jól ismert francia Pascal Lefèvre (2009), vagy a képregény vizuális nyelvére specializálódott Neil Cohn (2013). Mivel ők a médium működésének egyediségét ragadják meg, diszciplináris háttértől függetlenül alapvetően médiatudományos szemüvegen keresztül vizsgálják a képregényt, azaz médiatudományos szemléletet képviselnek, és e diszciplína számára releváns kérdéseket tesznek fel. A formalisták, akik a képregényt egy önálló médiumként írják le, és a médiatudósok, akik eleve egy olyan paradigma szerint gondolkodnak, amelynek alappillére a médiumok egyedisége, szemléletmódja értelem szerint összeér.<sup>11</sup> A médiatudományos szemlélet már a korai comics studies munkákban is jelen van, hiszen – ahogy jeleztem – ez a típusú érdeklődés már McLuhannél is feltűnik (1964, 164–169), de angolszász nyelvterületen a kritikai kultúrakutatás paradigmájához kötődő médiatudós, Henry Jenkins az, aki leginkább integrálódott a comic studiesba. Jenkins a média és a populáris kultúra kutatásának meghatározó alakja (akinek a rajongókutatáshoz és a részvételi kultúra leírásához kapcsolódó szövegei szintén megkerülhetetlenek), számos írásában foglalkozott a képregényekkel, a 2010-es évektől pedig aktívan részt vett a comics studies alakításában

---

11 A narratológiai megközelítés és a médiatudomány határán jött létre a frankofón médianarratológiai irányzat, amely annak ellenére sem fejtett ki különösebb hatást ezen a területen, hogy van olyan munka, amely kifejezetten a képregényt is tárgyalja, ráadásul angolul is olvasható (Gaudreault – Marion 2005). Az irányzatot Magyarországon Maksa Gyula honosította meg az akadémiai életben (Maksa 2008). Annak ellenére, hogy ez az irányzat nem fejtett ki komolyabb hatást a tárgyalt közegben, és ritkán köszön vissza angolszász comics studies munkákban, jelen dolgozat szemléletmódját egyértelműen alakította.

(Jenkins 2012a és 2017; Davis – Beaty – Bukatman – Jenkins – Woo 2017). 2020-as könyve (*Comics and Stuff*) új irányt jelöl ki a comic studieson belül: behozza a tárgyantropológiai megközelítést a képregényelméletbe.

Egy másik fontos irányzat (és az egyik legrégebbi) a comics studieson belül a képregénytörténeti. Az egyik első tudományos kötet, a már említett David Kunzle kétkötetes monográfiája (a *History of the Comic Strip*), is képregénytörténeti munka (Kunzle 1973). Ez az a terület azonban, ahol a legnagyobb a nem tudós kutatók (rajongók, alkotók, gyűjtők) szerepe. Smith és Duncan (2017) szerkesztett kötete okosan választja szét a képregény története megírásának három részterületét: elkülönítik egymástól az alkotók és alkotások történetét, a képregényipar történetét, illetve a képregény mint kifejezésforma történetét megíró szerzőket. Mindezek mellett külön fejezetet kapnak azok, akik a képregényekkel kapcsolatos archiválási munkát végezték. Érdemes kiemelni Roger Sabin – aki a brit kritikai kultúrkutatáshoz kötődik (Hague 2017) – 1996-os képregénytörténeti áttekintését, a *Comics, Comix & Graphic Novels – A History of Comic Art* című monográfiáját, amelyben megpróbálja szintetizálni a különféle képregénytörténeti hagyományokat, és (ha csak nagy vonalakban is) minden területet érinteni (Sabin 2006), illetve Paul Lopes *Demanding Respect – The Evolution of the American Comic Book* című munkáját, amelyben a comic book társadalomtörténetét írja meg (Lopes 2009). Utóbbi nagy hatást gyakorolt a dolgozatban alkalmazott megközelítemre, ám nem képregénytörténetet írok. A képregénytörténeti hagyomány mindössze háttérrel szolgált jelen dolgozathoz: több ponton is segítségül hívom, amikor az általam vizsgált képregényes jelenségeket, iparági trendeket igyekszem a történeti kontextusukkal együtt bemutatni.

Kifejezetten domináns irányzat az angolszász képregénykutatásban az irodalmi vonal, amelyre jellemző a képregények irodalmi megközelítésből való elemzése, a képregény irodalmi formaként vagy egyes – reflektálatlan esetekben – műfajként való megközelítése – az utóbbit komoly kritikával illet Singer [2018, 26]<sup>12</sup>). Jellemző rá a

---

12 Singer egyik fő példája Orbán Katalin egy szövege (Orbán 2014, 169), ahol Orbán a graphic novel-t nevezi műfajnak, miközben az alapvetően a kiadvány formátuma (Singer 2018, 26). Ezt a fajta felkészületlenséget, a területet érintő ismeretek hiányát és a részleges vakságot veti számos comics studies szerző szemére Singer. Hatfield szerint Richard Kyle rajongó-képregénytörténész használta először a graphic novel kifejezést 1964-ben, amelyet Will Eisner tüntetett fel elsőként az *A Contract With God* című rövid történeteket tartalmazó kötete borítóján 1978-ban (Hatfield 2005, 165). Ezt a mainstream képregények is elkezdtek használni már az 1980-as évek elejétől kezdve: a Marvel kiadó 1982-ben jelentette meg az első graphic noveljét, a magyarul is olvasható *Marvel Kapitány halálát* (Starlin 1982). A Marvel korai graphic novel stratégiájáról írt Clarke (2014). A nyolcvanas évek második felétől pedig már nemcsak az eredetileg könyv formátumú képregényeket, hanem az olyan gyűjteményes köteteket is graphic novelnek nevezték, mint a *Watchmen*, a *The Dark Knight Returns*, a *Maus* vagy később a *Persepolis*. Azért, hogy megkülönböztessék az eredetileg is kötet formátumban megjelenő

részletekbe menő (általában hermeneutikai szemléletű) műelemzés, a szerzőség kérdéseinek, illetve a szerzői jegyeknek a vizsgálata. Az irányzat egyik központi alakja és programadója Charles Hatfield (2005), aki későbbi munkáiban már részben visszako­zott a kezdetben általa is propagált markáns irodalmi szemlélettől, és jóval árnyaltabb programot fogalmaz meg a comics studiesszal kapcsolatban, interdiszciplináris megközelítést hirdetve (Hatfield 2010; 2017). Ehhez természetesen köze lehetett annak is, hogy az irodalmi megközelítés eltorzította a comics studiést, amivel számos, nem ehhez a paradigmához kötődő szerző haragját kiváltotta, hiszen az irányzat képviselői nem egyszerűen az irodalmi szemléletet honosították meg a képregények elemzésében, hanem egyben leszűkítették a vizsgált munkák körét is, egy speciális és szűk akadémiai kánont teremtve, amelyet Beaty és Woo részletesen tárgyal a képregények kanonizációjával foglalkozó *The Greatest Comic Book of All Time* című munkájában (2016). Az irodalmi (és részben a művészeti) megközelítés<sup>13</sup> mellékesen magával hozta azt, hogy a tudósok a kiemelkedő alkotásokat, a nagy műveket keresik és vizsgálják, elhanyagolva a populárist, a hétköznapi, azaz a képregények jelentős többségét. Az irodalmi megközelítés másik hozadéka, hogy az írókkal szemben a rajzolókat kevésbé tárgyalják, másodlagos jelentőséget tulajdonítanak nekik. Az irodalmi megközelítés mindem­llett egyes műfajokat preferál másokkal szemben (Beaty – Woo 2016, 50): például a nem-fikciót, a memoárt, az önéletrajzi képregényeket vagy az irodalmi fikciót a műfaji képregényekkel szemben (lásd például: Hatfield 2005; Versaci 2007). Az egyszerűs művek felülreprezentáltak ezekben a tudományos munkákban, mivel ezek esetében jól vizsgálható a szerző, miközben a képregényiparra a többszerzős (kollaboratív) munkák jellemzőek (Beaty – Woo 2016, 50). A Hatfield mellett leginkább Hillary Chute nevéhez köthető (Chute 2008) ez a comics studiesra ideiglenesen rátelepedő irodalomtudományos paradigma, amely Beaty és Woo kritikája szerint azért, hogy szándékoltan szűk kánont hoz létre, torz képet fest a képregényekről: sokszor magaskulturális elvárásokat támaszt a képregények felé, és csak azokat a műveket vizsgálja, amelyek megfelelnek ennek az elvárásrendszernek, amelyek tematikailag illeszkednek a diszciplína hagyományaihoz, vagy amelyek elemzéséhez rendelkezésre áll egy adott elméleti keret. Sok szerző nem a képregényeket ismeri el általában, hanem csak egyes képregényeket: az elismerés tehát szűk körű. Ez a comics studies hagyomány a populáris (zsáner-)képregényeket (hacsak nem tekinti azokat kivételes munkának, mint

---

képregényeket a gyűjteményes kötetektől, egyes képregényipari szereplők elkezdték az előbbiekre az OGN (original graphic novel) kifejezést használni.

13 Nem tudós comics studies szerzőként (fan-scholar) Art Spiegelman ennek az irányzatnak az egyik fontos hirdetője. Spiegelman számára fontos az alternatív kánon, az esztétikai (művészeti, irodalmi) értékek, és nem foglalkozik a fősodorbéli képregényekkel (Jenkins 2012a, 3–5).

Alan Moore vagy Neil Gaiman képregényeit) jellemzően marginalizálja, így egészen más paradigmát képvisel a képregénytudomány – PCA-hoz és rajongókhöz kötődő – formálódási szakaszára jellemző antielitista, a populáris kultúrát éltető hagyományához képest.

Az irodalmi megközelítés térnyerése éles törésvonalat teremtett a képregénykutatáson belül. Ez részben egybeesik a comics studies területén ma is jelenlévő populista/elitista ellentéttel, amelyet Singer (2018) is tárgyal – ezt *A comics studies ma* pontban mutatom be részletesen. Az irodalmi irányzat korlátaira hívja fel a figyelmet Hannah Miodrag (2011), aki megkérdőjelezi a képregény irodalomként való kezelését abban a formában, ahogyan azt a szerzők többsége teszi. A képregény – a gondolatmenete szerint – pont annyira irodalom, mint a film, a színház vagy a televíziós sorozatok. A képregény egy narratív forma, amely az esetleges irodalmi igénye ellenére sem irodalom. A képregény lehet irodalmias (literary), és az ilyen képregényeket kiemelten is kezelik az irodalmárok, de az irodalom és a narratíva nem szinonimák (Miodrag 2011, 264). A képregény egy történetmesélő médium, míg az irodalom (az ő megközelítésében) egy minőség. Miodrag szerint azt, hogy valami irodalom-e, az írás (azaz az írott szöveg) minősége, jellemzői alapján lehet eldönteni, nem az általános művészeti értékek, a karakterfejlődés kérdései vagy a feldolgozott téma alapján, ugyanis a cselekmény, a téma vagy a karakterizáció minden narratív forma sajátja – ezektől nem lesz valami irodalom. Azt is felveti, hogy van-e értelme az irodalmi minőséget számonkérni a képregényen, hiszen összetett médiumként annak számos saját (nem irodalmi) minősége is létezik. Miodrag arra jut, hogy a comics studies munkákban megjelenő érvek a képregény irodalom státusza mellett túl tágak, bármilyen művészeti vagy narratív formára igazak – ezektől a képregény nem válik irodalommá (2011, 277). Szerinte el kell különíteni az általános művészeti és narratív jellegzetességeket az irodalmiaktól, és amennyiben irodalomként akarjuk kezelni a képregényt, az írásban (az írott nyelvben) kell megjelenni annak irodalmiasságát (277–278). Az irodalmi szemlélet mérlege azonban nem annyira negatív, mint az eddigiekből kitűnhet, hiszen – visszásságai ellenére – számos új vizsgálati szempontot hozott be a képregények elemzésébe. Például azzal, hogy ráirányította a figyelmet a szerzőség kérdésre (Uidhir 2012; Mitchell 2017), háttérrel biztosíthat több olyan jelenség megértéséhez, mint a képregényiparban a hatvanas évektől létező sztárkultusz, amelynek kialakítása és felvirágoztatása nem kis részben Stan Lee érdeme (erről bővebben lásd: Fingerroth 2020), és amelyre az 1990-es évektől akár egy egész

alkiadót (mint a *Vertigo* – erről lásd: Licari-Guillaume 2017) vagy kiadót (*Image*) is fel lehetett húzni.

A comics studies kezdetei óta (Kunzle 1973) létezik egy művészetelméleti/-történeti megközelítés is a területen, de a csaknem folyamatos – a kilencvenes évektől némiképp erősödő – jelenléte ellenére mindig is marginális maradt az angolszász comics studiesban. A művészetelméleti megközelítés egyik fontos alapirodalma Bart Beaty *Comics versus Art* című munkája (Beaty 2012). Beaty ebben a monográfiában a művészeti világ és a képregényes színtér viszonyát mutatja be. Arra koncentrálna, hogy az előbbi milyen módon fedezte fel a képregényeket, miként adott egyre nagyobb teret számukra a galériákban és múzeumokban azóta, hogy a pop-art megadta a képregény számára a kezdőlökést: azt az utat mutatja be, hogy a képregény miként válhatott "nem művészetből" elismert művészetté. Beaty magyarázata összetett: a képregény fokozatos fejlődése és a művészeti világ átalakulása egyaránt szerepet játszott abban, hogy a képregényt el- és befogadták a galériák, az aukciós házak, a múzeumok és a területen tevékenykedő szakemberek. Érdemes kiemelni, hogy mint ahogy irodalmias képregények is léteznek, úgy a művészképregényeknek is megvan a maga hagyománya (erről lásd például: Beaty – Woo 2016, 133–142; Molotiu 2017). Ez a terület kérdésfelvetéseit tekintve a dolgozatomból szempontjából nem releváns, így további vagy mélyebb ismertetésétől eltekintek.

A reprezentáció és a tartalom kérdéseivel foglalkozó comics studies munkák részben az irodalmi hagyományból táplálkoznak, ám más diszciplináris kereteket is megmozgatnak (mint a kritikai kultúrakutatás eredményeit). Ezekben jellemzően egyes csoportok vagy jelenségek reprezentációja kerül előtérbe: például a nők, egyes etnikumok vagy más kisebbségek reprezentációja, vagy az olyan kérdések, hogy milyen ideológiák húzódnak meg az egyes képregényekben (McRobbie 1991; Rogers 2001). Angela McRobbie például a képregényeket is tartalmazó lánymagazint, a *Jackie*-t vizsgálta (1991), Trina Robbins (2002), Carolyn Cocca (2014) vagy Mel Gibson (2017) pedig kiemelten foglalkoztak a nők reprezentációjával. Számos téma, mint a multikulturalizmus, a globalizáció, a feminizmus stb. mentén vizsgálták már a képregényeket. Ezek a kutatások egyaránt foglalkozhatnak populáris és alternatív alkotásokkal is, hiszen például az etnikai kérdések vagy a rasszizmus (ezekkel kapcsolatban lásd például: Kunka 2017) éppúgy tematizálódhat egy mainstream képregényben (például az *X-Men*ben vagy a fekete hősök – mint *Luke Cage* és *Fekete Párduc* – sorozataiban), mint az olyan alternatív művekben, mint a *Maus* vagy a *Persepolis*. A reprezentációval foglalkozó szakirodalmak nem mindig állnak meg a tartalom elemzésénél, olykor összekapcsolódnak az alkotók és az olvasók vizsgálatával is.



A cultural studies (interdiszciplináris iskolaként) értelem szerint jó háttérrel biztosít ezen területek összekapcsolásához (lásd például: Gibson 2012). A reprezentáció kérdései mindössze érintőlegesen kerülnek elő a dolgozatomban egyes jelenségek és folyamatok megvilágításánál, ám a kritikai kultúrakutatás szemléletmódja – reményeim szerint – enélkül is tetten érhető.

Az alkotók vizsgálata révén a képregényipar kutatásának, az olvasók vizsgálata révén pedig a közönségkutatás (a képregények esetében kiemelten inkább a rajongókutatás) területére lépünk át. Ezek egyaránt jelentős területek az angolszász comics studiesban. A dolgozatomban a képregényipart és -piacot érintő változásokat vizsgálom, így számos munkáról részletesen is értekezem a későbbi fejezetekben, így most csak előzetesen vetek fel néhány gondolatot. A képregényipar vizsgálatára kevés példát találunk a korai kutatások között (lásd például: McAllister 1990), a terület csak 2010 óta tett szert nagyobb jelentőségre a comics studiesban (Beaty 2010; Murray 2013; Perren 2016; Brienza – Johnston 2016a; Licari-Guillaume 2017; Hionis – Ki 2018 – ezek közül csak az utolsó kimondottan média-gazdaságtani szemléletű). A képregényipar vizsgálatának egyik legfontosabb képviselőjévé az elmúlt években Benjamin Woo vált (Woo 2015; 2016; 2018). Az ipar történetének és/vagy működésének leírása ma már nem kizárólagosan médiatörténeti vagy média-gazdaságtani kérdés: a területen megjelent a szociológiai érdeklődés. Casey Brienza 2010-es programadó szövegében (*Producing comics culture: a sociological approach to the study of comics*) a szociológia és a kritikai kultúrakutatás szemléletének meghonosítását propagálja a képregényiparral foglalkozó munkákban, amely a későbbi, részben általa szerkesztett kötetben (*Cultures of Comics Work*) jól tetten érhető (Brienza – Johnston 2016a), amelynek előszavában a szerzők is elhatárolódnak mindenféle kánonalkotási kísérlettől (Brienza – Johnston 2016b, 7). A médiaipar kutatása olykor összekapcsolódik a rajongókutatással, mint Woo 2011-es tanulmányában (*The Android's Dungeon: comic-bookstores, cultural spaces, and the social practices of audiences*), ahol a képregényboltokat írta le a rajongók számára kiemelten fontos kulturális térként, vagy a 2015-ös *Erasing the Lines between Leisure and Labor: Creative Work in the Comics World* című munkájában, ahol a képregényalkotók rajongói státuszával magyarázza azt, hogy a többségük alacsony fizetés mellett is megmarad az iparban, mivel örömet leli a munkában. Perren és Felschow hasonló megközelítésű – a dolgozatom szempontjából ihletadó – 2018-as szövege (*The Bigger Picture: Drawing Intersections between Comics, Fan, and Industry Studies*) összekapcsolja az alkotások, a rajongók és az ipar tanulmányozását. Dolgozatomban a képregényekkel kapcsolatos változásokat egy

hasonlóan összetett keretben mutatom be, és elsősorban a médiaipar, a médiaszövegek és a közönségük közti aktív viszonyokra koncentrálok: az iparági trendek, a képregények formanyelvi és tematikai változása és a közönség összetételének megváltozása közti kapcsolatokat keresem.

Ahogy a fejezet elején jeleztem, a comics studieson belül számos megközelítés létezik, és ezek közül ebben a pontban igyekeztem a legjelentősebbeket (illetve a dolgozatom szempontjából legrelevánsabbakat) kiemelni. Számos itt felvetett kérdést vagy röviden ismertetett szakirodalmat a dolgozat során részletesebben is tárgyalok majd. A következő alfejezetben az angolszász comics studies jelenlegi törésvonalait tekintem át.

### **2.3. A comics studies ma**

Az angolszász comics studies, ahogy az eddigi – korántsem teljes – áttekintés alapján is látszik, igen szerteágazó. A comics studies számos szervezet próbálja összefogni. A *Popular Culture Association*ön belül még ma is létezik a *Comics and Comic Art Area*, amely keretet ad a kutatásoknak. Ennél nagyobb jelentőségre tett szert évtizedeken keresztül a Tristan Fonlladosa és Guy Spielmann által 1995-ben a Georgetown Universityn létrehozott *The International Comics Art Forum*. Évtizedekig ez volt az az amerikai fórum, amely összefogta a terület kutatóit és comics studies konferenciákat szervezett (Larance 2017). Peter Coogan 2008-ban alapította az *Institute for Comics Studies*t, amelynek célja hasonló módon a kutatók összefogása és a konferenciák szervezése volt. 2009-ben létrejött a *Modern Language Association*ön belül a *Discussion Group on Comics and Graphic Narratives*, amelynek Charles Hatfield (aki már az ICAF központi bizottságában is pozíciót töltött be) és Hillary Chute is alapító tagja volt (Larance 2017). Ez az MLA-s vitafórum elsősorban a comics studies irodalmi irányzatát fogta össze. Charles Hatfield 2010-es tanulmányában (*Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies*) rávilágít, hogy milyen diszciplináris feszültségek léteznek a comics studieson belül. Felveti, hogy a comics studies fő problémája, hogy hiányzik a közös nevező: egy olyan kidolgozott, stabil fogalmi bázis, amelyet a művelői egységesen használnak és elfogadnak. Ehelyett mindenki a saját diszciplinája fogalmi keretei közt vizsgálja a képregényt, és ez akadályozza a párbeszéd kialakulását a kutatók között, ami pedig feszültségekhez vezet. Ha a kutatók nem nyitottak az interdiszciplinaritás irányában, akkor a comics studies nem fejlődhet. Hatfield programot hirdet: szerinte a különbségek tematizálása a sikeres kollaboráció előfeltétele, és csak így teremthető meg egyfajta kohézió ezen a területen, amely egyébként sem illeszkedik sehova sem pontosan. A programja megvalósításához 2014-ben

megalapította a *Comics Studies Societyt*, amely a korábbi szervezeteknél formálisabb akadémiai intézményként jött létre (Larance 2017; Hatfield 2017). Bár Hatfield szerepe a területen belül létező diszciplináris feszültségek megteremtésében nem elhanyagolható, ezek csökkentéséért is rengeteget tett, és azon dolgozik, hogy a comics studieset más diszciplinákkal egyenrangúként pozicionálja.

A comics studies alakításába azonban más körök is aktívan részt vesznek (mint Henry Jenkins vagy Hillary Chute), akiknek saját elképzeléseik vannak a területről. Marc Singer 2018-as *Breaking the Frames – Populism and Prestige in Comics Studies* című munkájában részben az általuk is képviselt populista, illetve elitista nézőponttal helyezkedik szembe, mindkettőt elítélve a tudományos standardok be nem tartása, illetve szakmai hiányosságai miatt.

Jenkins nyíltan szembehelyezkedik a comics studies diszciplinává alakítási kísérleteivel. Már 2012-es írásában (*Should We Discipline the Study of Comics?*) amellett foglal állást, hogy nem szabad diszciplinává alakítani a comics studieset (Jenkins 2012a). Munkáiban, megszólalásaiban tudatosan területként („field”), és nem diszciplinaként hivatkozik a comics studiesra (lásd például: Davis – Beaty – Bukatman – Jenkins – Woo 2017, 58, 63). Ez a nézőpont logikusan következik a pozíciójából, hiszen alapvetően médiatudósként tekint magára, aki egyszerre járatos valamelyest a film, a television, a game, az internet és a comics studies területén<sup>14</sup>, amelyek lényegében mind egy-egy médiummal foglalkoznak. A médiatudomány szemszögéből ezek tehát alapvetően kutatási területek, nem önálló diszciplinák (médiatudósként lényegében a médiatudomány egy-egy részterületeként tekint rájuk). Jenkins másik fontos pozíciója a rajongói attitűd felvállalása. Magára rajongó tudósként (academic fan) tekint, amit a blogja címével is hirdet (*Confessions of an Aca-fan*), és ami visszaköszön a teljes munkásságában. Azt vallja, hogy a tudása jelentős része, és az, hogy releváns kérdéseket tud feltenni, épp annak köszönhető, hogy rajongója az adott területnek/médiumnak, és képes beavatottként vizsgálgatni (Davis – Beaty – Bukatman – Jenkins – Woo 2017, 72; Jenkins ONLINE). A munkái ezért mindig valamennyire személyesek, ám épp a rajongói és a tudományos szerep összemosása miatt kritizálják gyakran az általa felvett pozíciót, hiszen ezzel a kettős identitással szembehelyezkedik a hagyományos akadémiai elvárásokkal – Matt Hills ezt a problémakört járja körül a *Fan Cultures* előszavában: *Who’s Who? Academics, fans, scholar-fans and fan-scholars* (Hills 2002, xvii–xxxvii). A fent tárgyaltak a problémás elemek Singer számára is. Ám ahhoz, hogy a kritikáját megérthessük, röviden bemutatom

---

14 Itt a mondat logikai egysége miatt hagytam meg az eredeti angol kifejezéseket.

Jenkins 2012-es írását, amelyben lefekteti a comics studiesszal kapcsolatos gondolatait.

Jenkins olyan területként képzei el a comics studiest, (1) ahol komolyan veszik a képregényt mint kutatási tárgyat, (2) amelynek saját tradíciói és fogalmai vannak, (3) ahol a képregényekkel foglalkozók ismerik a képregényt övező kontextusokat (hogyan gyártják és fogyasztják őket), és (4) ahol a kutatóknak nem kell minden egyes alkalommal magyarázkodniuk vagy megvédeniük magukat, hogy képregényekkel foglalkoznak – vagy megmagyarázniuk, mi az a comics studies (2012a, 2). Mindezzel Singer is egyetért. Azzal viszont nem, hogy Jenkins a rajongói attitűdöt állítja be ideálisként, és a comics studies képviselőit magához hasonló rajongó tudósaknak tekinti (Jenkins 2012a, 2 és 4; Singer 2018, 5–6). Jenkins ugyanis azt vallja, hogy a (képregény)kutatónak mindenekelőtt rajongónak kell lennie, és ismernie kell a rajongókat, olvasókat.

Jenkins számos kérdést feltesz a comics studiesszal kapcsolatban. Át kell gondolni, hogy a comics studies valóban kizárólag akadémiai területté akar-e válni, vagy továbbra is teret enged azoknak a kutatóknak is, akik a rajongás, a gyűjtés vagy az alkotás felől érkeznek (őket írja le Hills fan-scholarként [Hills 2002])? A comics studies a művészettörténet és az irodalom útjára akar lépni, amely csak egyes kiemelkedő munkákat vizsgál? Vagy inkább a kritikai kultúrakutatás és a médiakutatás útját járja, ahol a marginális és a populáris jól megfér egymás mellett? Arra jut, hogy a diszciplínává válás óhatatlanul határok meghúzásával és veszteségekkel jár, amit ő nem szeretne megfizetni. Úgy gondolja, hogy ez túl magas ár. Jenkins megengedő a módszerek, a fogalmak és a résztvevők kérdésében egyaránt, nem szeretné, ha a comics studies mint kutatási terület hagyományos diszciplínává válna (2012a, 5–6). Jenkins figyelmeztet, milyen csapdahelyzeteket érdemes elkerülni: nem szabad elhatárolódni a rajongóktól és az alkotóktól, nem szabad saját kánonokat és ízléskultúrát teremteni<sup>15</sup>, nem szabad végtelen vitákba bonyolódni egyes fogalmakkal kapcsolatban, nem szabad túl előíró, korlátok közé szorított diszciplínát létrehozni. Az itt is tetten érhető populista hozzáállás Jenkins egész pályáját jellemezte, így nem meglepő a hozzáállása. Az indoklása az, hogy ha valamit kizárunk a comics studies területéről, azzal elemzési szempontokat, megközelítéseket veszíthetünk, amelyek segíthetnének megérteni a komplex munkákat. Jenkins alapvetően komparatív nézőpontot képvisel, valamint a multidiszciplinaritás híve (2012a, 10).

Singer elutasítja Jenkins populista hozzáállásának több elemét: azt, hogy

---

15 Jenkins gyanakodva tekint azokra, akik csak bizonyos – értékesnek gondolt – munkákat (kánonokat) vizsgálnak, és minden alkotóra és kritikusra, aki olyan esztétikai kánont hoz létre, amelyből kizárja a képregények egy részét. Kifejezetten gyanúsak találja a tradicionális irodalmi presztízis vagy értékek alapján összeállított kánont (2012a, 2–5).

természetesnek veszi a képregénykutatók rajongói hozzáállását, Jenkins rajongói (a fegyelmetlenség, a kikapcsolódás, a szórakozás, az élvezet kategóriáival leírható) olvasási módja helyett a tudományos (professzionális, szakmai, fegyelmezett) olvasási módot preferálja, és szerinte igenis professzionális akadémiai diszciplínává kell válnia a comics studiesnak (Singer 2018, 5–6). Míg Jenkins szerint a képregénykutatónak mindenekelőtt rajongónak kell lennie, Singer szerint ahhoz, hogy a comics studies komoly diszciplínává válhasson, nem megfelelő a rajongói attitűd.

Jenkins pozícióját Singer a kritikai kultúrakutatás nézőpontjával azonosítja (Singer 2018, 9), tegyük hozzá, helyesen. Jenkins Singer szerint antielitista, aki némiképp gyanakvó a tudományos közeg egyes jellemzőivel szemben. Ekként jellemzi Jenkinst: komparatív médiatudományos szemléletet képvisel, inkluzív (a közönséget és az alkotókat is bevonja az elemzésbe), gyanakvó a kánonokkal és a hierarchiákkal szemben, valamint gyakran vádol más tudósokat elitizmussal (izgalmas megfigyelni, hogy lényegében Singer is ezt teszi Hillary Chute-tal, bár saját meglátása szerint jogosan). Jenkins Singer szerint ortodox cultural studies hozzáállásból (mellyel kapcsolatban Singer érezhető ellenérzéseket táplál) tekint a képregényekre (Singer 2018, 9). A cultural studies a kulturális populizmus egyik fő akadémiai megjelenési helye, melynek fontos képviselői többek között John Fiske, Ien Ang vagy Jim McGuigan (lásd például: Fiske 2010; Ang 1995; During 1995, 171–172, 176–177; McGuigan 1992). A kulturális populizmus Jenkins teljes munkásságában, így az itt megjelenő nézőpontjában is tetten érhető. De ezt a nézőpontot képviselte a PCA is, amelyben (mint láthattuk) a mai angolszász comics studies is gyökerezik. A kulturális populizmus ünnepli a populáris kultúra alkotásait és megnyilvánulásait, a kritikájukat pedig sokszor az elitizmus vádjával utasítja el. A kulturális populizmus Singer szerint hasznos, amennyiben nyitottságot eredményez: egy sok mindent megbecsülő, értékesnek látó, nyitott gondolkodást vagy attitűdöt tesz lehetővé. De problémás, amennyiben az eredménye a kritikátlan, reflektálatlan hozzáállás, a szakmai standardok semmibevétele. Singer lényegében a McGuigan által leírt kritikai populizmust<sup>16</sup> (McGuigan 1992, 5) propagálja mint a kulturális populizmus vállalható

---

16 Érdekes, hogy McGuigan a kötet előszavában mindössze egyszer használja ezt a kifejezést (critical populism), és valójában nem szeretne bevezetni egy új kifejezést a kulturális populizmus helyett, hanem jóindulatú kritikája révén lényegében annak tartalmi megújítását tűzi ki célul. McGuigan a kulturális populizmust a kritikai kultúrakutatás kommunikáció- és médiatudománnyal kapcsolatos területén azonosítja be (1992, 4), és az akadémiai konzervativizmussal állítja szembe. A kulturális populizmus esetében a kutatók a hétköznapi emberek által fogyasztott populáris kultúrával foglalkoznak: pozitívan viszonyulnak hozzá, értékelik azt, nem ítélik meg felette. McGuigan a reflektálatlan kutatásokat (uncritical populism) látva írta meg a munkáját, lényegében a kulturális populizmus megújítójaként lép fel (1992, 4–5).

irányzatát (Singer 2018, 9–10). Ez egy olyan populista hozzáállás, amely nem egyszerűen a műveket elemzi, valamint a befogadók interpretációs szabadságára, az öröm és az élvezet kategóriáira koncentrál, hanem érzékeny a kulturális, a történeti és a gazdasági kontextusok iránt, figyelembe veszi a háttérben meghúzódó gazdasági folyamatokat, a kultúr- és médiaipar működési mechanizmusait is. Singer szerint a comics studies nem képzelhető el a kritikai kultúrakutatás értékei nélkül (mint a korábbi határok átlépése, az emancipáció, az antielitizmus vagy a szolidaritás a populárisal), de meg kell őrizni a kritikai szemléletet (2018, 10). Singernek, bár Jenkins alapján fejt ki a kritikáját, mégsem elsősorban vele van problémája: Jenkins (a munkái személyessége ellenére) igyekszik megfelelni a felsorolt kritériumoknak, például a *Comics and Stuff* bevezető fejezetében is (Jenkins 2020, 1–40). A dolgozatomban én is ezt a kritikai populista alapállást képviselem, és igyekszem az általam vizsgált jelenségeket komplex – azaz a kulturális, a gazdasági és a történeti kontextusokra egyaránt érzékeny – módon bemutatni.

Singer szerint Jenkinsszel az a gond, hogy túl megengedő, ugyanis az általa vázolt comics studiesba olyan művek is beleférnek, amelyek Singer szerint nem számítanak komoly tudományos munkának: Singer Jenkinset érintő kritikáját követően oldalakon keresztül tárgyalja azokat a comics studies alkotásokat, amelyek szerinte nem felelnek meg a tudományos standardoknak (2018, 12–18) – mivel a felsorolásával egyetértek, ezen szövegek egyikét sem mutatom be a dolgozatban. Ezt követően azonban egy izgalmas jelenséget kezd el vizsgálni: a képregényeket érintő kisajátítási aktusokat. Ennek egyik fő példája, hogy egyes kutatók újra el akarják nevezni a médiumot (vagy annak egy-egy általuk kiemelt figyelemben részesített változatát), mert a comics szót nem tartják megfelelőnek (a képregények eredetileg humorosak voltak, ma viszont már sokkal szélesebb skálán mozognak, így a comics szó helyett új elnevezést javasolnak). Ilyen kifejezés például a graphic narrative, a graphia, a graphica, a comix, a commix vagy a co-mix (Singer 2018, 19). Ezek gyakran nem a teljes médiumra, hanem annak egyes irányzataira használatosak. Singer szerint az újraelnevezéseket több dolog motiválhatja: (1) az adott kutatók nem ismerik különösebben jól a (teljes) médiumot, (2) félnek annak negatív (kulturális-történeti) konnotációitól, (3) el szeretnék ismertetni, azaz magasabb pozícióban akarják elhelyezni a képregényt (vagy annak valamely fajtáját) a meglévő kulturális hierarchiában, vagy (4) egyszerűen akadémiai területfoglalás, kisajátítás motiválja őket (2018, 20). A háttérben gyakran húzódik meg az, hogy úgy gondolják, ez egy felfedezetlen terület, amelyet meg kell hódítani, miközben nem ismerik a korábbi kutatásokat (nem véletlenül neveztem a comics studies történetét a vakfoltok és

újralfedezések történetének): a felfedezett területet pedig rögtön el is nevezik. Az újralfedezések jelenségét Hatfield is pontosan beazonosítja (2017). A kisajátítási gyakorlatok Singer szerint leginkább a kánonokat felállító irodalmi irányzatra jellemzőek, és egyik fő képviselőjének Hillary Chute-ot nevezi meg, aki a graphic narrative fogalom megalkotója is (lásd például: Chute 2008), és akire jellemző, hogy ignorál egyes comics studies alkotókat (Singer 2018, 27), vagy hogy az alternatív kánont részesíti előnyben a mainstreammel szemben (Chute – Pagoda 2014). Chute szűk irodalmi kánonalkotó tevékenységét kritizálja Paul Willis is a *Dreaming the Graphic Novel* előszavában (2020). Bár W. J. T. Mitchell teljes életművét a képek és a kép-szöveg-viszonyok tanulmányozása tette ki, 2014-ig nem jegyzett kizárólag a képregénynek dedikált tanulmányt, csak érintette a médiumot a munkáiban. A Hillary Chute és Patrick Jagoda (2014) által szerkesztett *Critical Inquiry* szám utószavát mégis megírta. Ebben jelzi, hogy különösebben nem járatos ezen a területen, nem ismeri a kutatások jelentős részét, és nem is akar sok vitás kérdésben igazságot tenni (Mitchell 2014, 260), mégis egy olyan válogatáshoz adja a nevét, amely a képregények rendkívül szűk kánonját vizsgálja, csak az alternatív képregényeknek enged teret, azaz lényegében az elitista-irodalmi diskurzust képviseli. Mitchell számos kérdésben Jenkinshez áll közel, ám egy teljesen más közegben. Ezt a *Comics & Media* lapszámot erősen áthatja a Hillary Chute által képviselt irodalmi irányzat szempontrendszer és kánonalkotó tevékenysége: számos alkotó, teljes képregényirányzatok, a korábbi comics studies szerzők többségének, illetve mérföldkönek számító munkáiknak a figyelmen kívül hagyása jellemzi a szövegeket (miközben a válogatás inkluzívnak tünteti fel magát). Ez joggal tűnhet fel a terület kisajátítási kísérletének, amely egyébként is áthatja a comics studies irodalmi-elitista irányzatát. Chute és Pagoda úgy írják le a képregénykutatás helyzetét (Chute – Jagoda 2014), hogy McLuhan és Jenkins kivételével alig említenek kutatót, kutatást vagy munkát (ezzel lényegében úttörőként pozicionálva a válogatást), sőt, még a comics studies lapok egy részét sem ismerik, hiszen azt állítják 2014-ben, hogy minden képregénnyel foglalkozó akadémiai lap az elmúlt 10 évben jött létre (Chute – Jagoda 2014, 3). Az ehhez hasonló kisajátítási kísérletek (bár jellemzőek a tudományos diskurzusokra) nem szolgálják a tudomány fejlődését. Chute később már teret enged a mainstream alkotásoknak is a *Why Comics? From Underground to Everywhere* lapjain, de a kötet fókusza nem ezeken van, és az alternatív kánon továbbra is felülreprezentált nála (Chute 2017).

A képregénykutatáson belül is jól megfigyelhető tehát a tudományos életet évtizedek óta átható populista-elitista dichotómia. Ennek sajátossága a comics studies területén, hogy

itt a populizmus és az elitizmus megjelenése éppen fordított más tudományterületekhez képest. A 1960-as éveket megelőzően ugyan a tömegkultúra-kritika dominált a képregényekkel foglalkozó munkákban, ám ettől az évtizedtől kezdve a terület elsősorban a populista diskurzus jellemezte. A szűk kánonokat és a magaskulturális elvárásokat a képregényekkel kapcsolatban meghonosító irodalmi diskurzus évtizedekkel később jelent meg a comics studiesban, és valójában csak az ezredforduló után kezdett el dominálni a területen. Ez az irodalmi megközelítés részben az olyan művek tanulmányozásával kezdődött, mint a *Maus* vagy a *Persepolis*, és az elismert alkotások és alkotók szűk körén túl alig-alig igyekezett bővíteni a kánont. A *Maus* sokat tett a képregény emancipációjáért vagy elfogadásáért, és a vele való foglalkozás legitim tevékenységnek számított az akadémiai közeg a képregények iránt korábban nem érdeklődő szegmensében is. Erre a közegre azonban nem jellemző a kritikai kultúrakutatás kulturális populizmusa, egyértelműen elitista nézőpontból tekintett a képregényre. A magaskultúra (az irodalom vagy a művészetelmélet által ápol) értékeinek számonkérése hierarchiákat teremt, de nem segíti (sőt, gyakran akadályozza) a megértést. A kánonalkotó tevékenység természetes jelenség a képregényolvasók körében (számos rajongói kánon létezik, amelyek a képregények esetében jórészt megelőzik a kritikusok és az akadémikusok kánonjait), de az akadémiai közegben károsnak találom. A képregénynek számos kulturális változata létezik (mint a japán manga, a frankofón bande dessinée, az olasz fumetti vagy az angolszász comics), és ezek mindegyike, köztük az angolszász képregény is, számos rendkívül eltérő irányzattal rendelkezik, amelyek alkotásai más-más körülmények között születnek, más-más jellemzőkkel bírnak, más-más célközönséget szólítanak meg, más-más értékekkel rendelkeznek. A képregényt csak akkor ismerhetjük meg, ha a kivételes alkotások mellett a legtipikusabb képviselőivel is foglalkozunk, és ha egyik irányzatot sem részesítjük előnyben, illetve egyikre sem erőltetünk külső elvárásokat. Abban határozottan egyetértek Jenkinsszel, hogy a comic studiesnak a kritikai kultúrakutatás és a médiakutatás útján kell haladnia, ahol megfér egymás mellett a populáris és a marginális (2012a, 5). Bár igyekszem távol maradni minden kánonalkotó tevékenységtől, személyes ízlésem, preferenciáim és értékítéleteim természetesen nekem is vannak, és ezek biztosan visszaköszönek a következő fejezetekben.

A kultúrával kapcsolatban a pluralista populáris esztétika elveit vallom és tartom érvényesnek, amelynek kompakt összefoglalását adja a kritikai kultúrakutató Ien Ang. A Pierre Bourdieu által leírt populáris „(...) esztétika lényegét tekintve pluralista és feltételes jellegű, hiszen azon a feltevésen nyugszik, hogy egy kulturális termék jelentése egyénről



egyenre, helyzetről helyzetre változó lehet. (...) Vagyis ami a populáris esztétikában számít, az az élményszerűségnek és annak elismerése, hogy az élmény egyéni dolog” (Ang 1995, 214). Lényegében ugyanezt a nézetet képviseli és az egyéni élmény elsődlegességét hangsúlyozza Henry Jenkins is a *Wow!* című tanulmányában (Jenkins 2011a). Azért nem vagyok érdekelt a kánonalkotásban, mert elfogadom, hogy a különböző olvasóknak a különböző képregények mást-mást jelentenek, ennek ellenére igyekszem árnyaltan közelíteni az általam tárgyalt munkákhoz, mert nem hiszek a kritikátlan vagy reflektálatlan olvasásban – ez valahol a kritikai populizmus lényege.

### **3. A comics studies Magyarországon – Az angolszász képregényekkel kapcsolatos kutatások**

Mielőtt áttekinteném a magyar angolszász képregényekkel kapcsolatos munkákat, röviden szót kell ejtenem a képregénystudomány magyarországi helyzetéről. Ennek intézményesüléséért két személy dolgozott az elmúlt években a legtöbbet. Az egyikük Maksa Gyula, aki nemcsak összefoglalta 2018-as *Elvégzendő feladatok és ígéretes lehetőségek* című tanulmányában a hazai képregénystudomány eredményeit, hanem lépéseket is tett az elmúlt években azért, hogy intézményesülhessen Magyarországon a comics studies (például a pécsi Képregénystudományi Kutatóközpont 2017-es megalapításával). A másikuk Vincze Ferenc, aki a Szépirodalmi Figyelő Alapítvány segítségével elindított egy egyelőre három alkalmat megélt képregénystudományi vándorkonferenciát, és Maksa Gyulával közösen szerkeszti a Képregénystudomány-könyvsorozatot. Vincze azzal kezdi a sorozat első kötetének, a 2017-es általa szerkesztett *Képregényen innen és túl* előszavát, hogy „magyar képregénystudomány nem létezik” (Vincze 2017a, 7) – diszciplínaként talán még valóban nem (bár ezen a területen történtek előrelépések épp kettőjüknek köszönhetően), kutatási területként azonban biztosan.

A hazai képregénystudomány történetét vagy fejlődését nem célozom bemutatni, de arra rámutatnék, hogy nagyon hasonló tendenciákat mutat az angolszászhoz. Egyrészt Magyarországon is számos ún. fan-scholar, azaz nem tudományos pályán mozgó, de a képregények iránt elkötelezett kutató tevékenykedik a területen (mint Kertész Sándor, Bayer Antal, Kiss Ferenc vagy Szabó Zoltán Ádám), akik leginkább a képregénystudomány történet megírásában érdekeltek. Másrészt Magyarországon is más-más diszciplínák felől érkeznek a szerzők (Vincze az irodalom-, Maksa a médiatudomány felől). Ráadásul sokszor más-más képregénystudományi hagyományokat mozgatnak meg: Vincze Ferenc például leginkább a magyar képregényekre koncentrál, Maksa Gyula a frankofón

képregénykutatáshoz kötődik, Sata Lehel és Trippó Sándor a német hagyományhoz kapcsolódik, míg Orbán Katalin vagy Szép Eszter az angolszász comics studiesszal ápol szoros kapcsolatot. Az eltérő diszciplináris háttér és a különféle kutatói közösségekhez való kapcsolódás miatt valamivel nagyobbak tűnnek az eredendő távolságok, mint az angolszász képregények kutatói között. Viszont a magyarországi képregénytudományos közösség egy kis közeg (az elkötelezett kutatók mellett legfeljebb pár tucat olyan szerzővel, aki képregényekkel kapcsolatos publikációt jegyez), így a *Szépirodalmi Figyelő* és a Képregénytudományi Kutatóközpont által szervezett konferenciákat alapvetően nyitott attitűd jellemzi.

A dolgozatom fókuszában az angolszász hagyomány áll, így a következőkben elsősorban azokat a kutatókat mutatom be, akik ehhez a területhez kapcsolódnak. Két olyan magyar szerző van, aki angol nyelvű munkái révén a kortárs angolszász comics studiesban is aktív szereplő: az egyikük Orbán Katalin, a másikuk Szép Eszter – mindkettőjük elsősorban az alternatív képregényekkel foglalkozik, és leginkább a korábban tárgyalt irodalmi-elitista irányzathoz kapcsolódik. Orbán Katalin főként a trauma képregényes ábrázolásával (olyan munkákat tárgyalva, mint a *Maus* vagy az *In the Shadow of No Towers* [lásd például: 2005; 2007]), illetve a képregény sajátosságaival foglalkozik munkáiban (2014; 2018). A trauma Szép Eszter *Comics and the Body. Drawing, Reading, and Vulnerability* című kötetében szintén kiemelt szerepet kap (2020a). Ebben Szép Eszter is az alternatív kánon önéletrajzi ihletésű műveit vizsgálja (Linda Barry, Ken Dahl, Joe Sacco, Miriam Katin és Katie Green képregényeit elemzi), ám az ő érdeklődése is tágabb, ezen a munkáján túlmutat (lásd: 2018a; 2020b), ráadásul a hazai képregényes színtér aktív alakítójává vált az elmúlt években. Izgalmas módon kapcsolódik a munkáihoz Bacsadi Zsófia *A golyóálló bőr mit sem ér a gyásszal szemben – Jessica Jones és a trauma nyelve* című tanulmánya (2020) ugyanis szakít az alternatív hagyománnyal, és egy mainstream amerikai superhősképregény (*Alias*, és annak televíziós adaptációja, a *Jessica Jones*) traumaábrázolását vizsgálja.

Bacsadi tanulmánya azonban inkább kivétel, Magyarországon viszonylag kevés szöveg foglalkozik fősodorbeli amerikai képregényekkel (lásd még: Dabrowsky 2010; Tóth 2011), ráadásul a superhősök vizsgálata is inkább a filmekhez kapcsolódik, mint a képregényekhez (lásd például az *Apertúra* folyóirat 2019-es őszi tematikus számát). A populáris angolszász képregényekkel kapcsolatos Magyarországon megjelent szövegek túlnyomó többségükben nem tudományos érdeklődésűek, hanem kritikák vagy ismeretterjesztő esszék. A angolszász képregényeket Magyarországról kutatók tehát

jellemzően az önéletrajzi ihletésű és az alternatív képregényes kánonnal (lásd például: Gregor 2020) foglalkoznak. A korábbi képregénytudományos publikációim jelentős részében (ahol nem a médium helyzetét, formanyelvét vagy egyes hazai képregényeket és irányzatokat tárgyaltam) szintén elsősorban az amerikai alternatív kánonnal foglalkoztam: kiemelkedő alternatív képregényekkel (Dunai 2008), önéletrajzi képregényekkel (Dunai 2013d; 2014b; 2016) vagy történelmi képregényekkel (Dunai 2017 – bár itt már igyekeztem egyenlő hangsúlyt adni a fősodorbeli és az alternatív képregényeknek). A hazai képregénykiadás (amelyben felülreprezentáltak a fősodorbeli szuperhős és szerzői képregények) és a hazai képregénytudomány (amelyben viszont rendkívül alulreprezentáltak) közt húzódó szakadékot igyekeztem áthidalni az elmúlt években (Dunai 2018b; 2018c; 2020). A hazai comics studies ugyanis megfeledezett a populárisról, miközben a hazai kiadványok jelentős része ide sorolható: a pozícióm, az olvasottságom és az akadémiai háttérrem egyaránt arra predesztinált, hogy a mostani munka elkészüljön. A helyzetem olyannyira tipikus a comics studies kutatói közt, hogy Singer kiemelten foglalkozik ezzel a hozzáállással. Szerinte kezdetben számos kutató meg akar felelni az akadémiai közeg (vélt vagy valós) elvárásainak: azokkal a képregényekkel foglalkozik, azokat kanonizálja, amelyek illeszkednek az adott tudományterülethez, és úgy vizsgálja az alkotásokat, ahogy azt az adott diszciplína megköveteli. Ez szükséges ahhoz, hogy az adott tudományterület elismerje a képregényt mint legitim kutatási területet (Singer 2018, 238). Egyes korai kutatások mögött tehát ott bujkál a félelem és a megfelelési kényszer, így a kutatók az akadémiai vizsgálatra alkalmas/megfelelő műveket keresik és részesítik előnyben. Ez azonban hamis képet fest a képregényekről, hamis kánonokat generál (Singer 2018, 238). Mindenesetre ez az attitűd kezdő kutatóként bennem is ott munkálkodhatott: mindig is rengeteg populáris képregényt olvastam (nagyságrendekkel többet, mint alternatív műveket), mégis a nagyobb presztízzsel rendelkező munkákat kezdtem el vizsgálni, ezzel hozzájárulva a hazai képregénykiadás és a honi képregénykutatás közti asszimmetria megteremtéséhez. A kritikai kultúrakutatás paradigmáját egyre inkább magaménak érezve kezdtem el korrigálni az elmúlt években ezt a helyzetet: ennek az útnak az eredménye ez a dolgozat. Mivel a magyar képregénytudomány gyakran karolja fel a – Magyarországon – marginálist vagy akár ismeretlent, dolgozatom céljai közt szerepel az akadémiai életben marginalizált populáris (azaz az angolszász fősodorbeli képregények) emancipációja a hazai képregénytudományban: a dolgozatomban egyenrangúként kezelem a különféle amerikai képregényes hagyományokat.

## 2. fejezet

### Az észak-amerikai képregény helyzete

Az előző fejezetben az angolszász comics studies helyzetét tárgyaltam, ebben az áttekintő fejezetben a képregények pozíciójával foglalkozom. Nem a képregény hagyományos értelemben vett története érdekel, hanem az amerikai képregény kultúrában elfoglalt helye, megítélése, presztízse. Azt a folyamatot vázolom fel, ahogy a képregény eldobható szórakoztató termékből megbecsült művészetté vált. A fejezet során számos olyan koncepciót és fogalmat ismertetek, amelyet később segítségül hívok az egyes képregényes irányzatok és jelenségek tárgyalásánál.

#### 1. Gazdaság- és kultúrtörténeti áttekintés az intézményesülés dimenziója mentén

A fejezetben az angolszász képregény történeti áttekintését új perspektívából szeretném felvázolni. Ehhez Gaudreault és Marion az intézményesülésre is nagy hangsúlyt fektető kettősszületés-elméletének egyes meglátásait használom fel, így elsőként az elméletük használhatóságáról értekezem. Gaudreault és Marion az angolszász comics studiesra nem fejtett ki különösebben nagy hatást, bár a vonatkozó szövegek (Gaudreault – Marion 2005; 2013) angolul is olvashatók.<sup>17</sup> A koncepciót felvető és a képregény helyzetét is tárgyaló *A medium is always born twice...* 2005-ben jelent meg angol nyelven. A tanulmány fordítása azonban némiképp problémás, a bande dessinée kifejezés lefordítása gondot okozott a fordítóknak, és a képregényt nem comicsként használják, amely a médium angol elnevezése, hanem a comic strip és a graphic novel kifejezések együttes használatával (azaz két képregényformátum nevével) írják körül (Gaudreault – Marion 2005).

A kettős születés elmélete szerint az első születés kriptomédium mint új technológia létrejötté (Maksa Gyula fordításában a médium megjelenése [2008, 86]), amelyet a protomédium szakasz követ, amelyben a médium más médiumokkal keveredve, intermediális viszonyokban létezik, a második születés (Maksa fordításában a médium eljövetele [2008, 86]) pedig az, amikor a médium autonóm médiumként intézményesül: nyilvánvalóvá válnak egyedi médiumjellegzetességei, kialakul a saját formanyelve, létrejönnek a rá jellemző tartalmak és műfajok, intézményesülnek a hozzá kapcsolódó előállítási és gyártási folyamatok, valamint befogadási gyakorlatok (Gaudreault – Marion

---

17 Ennek oka lehet, hogy az érdeklődésük tárgya inkább a mozi (vagy film), mint a képregény, és a film studies területén erősebben kanonizálódott a munkájuk, amit fő művük, a *The End of the Cinema?* is igazol (Gaudreault – Marion 2015). Másrészt az is okozhatta, hogy radar alatt maradt, hogy az elméletük helytállóbbnak tűnik a globálisan jól intézményesült médiumok esetében (mozi, fotó), mint egy olyan kulturálisan erősen meghatározott médiumra vonatkozóan, mint a képregény.

2005). A kettős születés elmélet erénye, hogy összetett módon gondolkodik a médiumról, felismeri, hogy a médium nemcsak egy technológia (illetve nemcsak a médiumspecifikus narratív jellegzetességek), hanem a hozzá kapcsolódó előállítási és befogadási gyakorlatok összessége is. Az elmélet legfőbb problémája azonban az, hogy összetett nézőpontja ellenére nem gyakorlatias. Az intézményesülés ugyanis egy állandó, ráadásul kultúrspecifikus folyamat – Gaudreault és Marion az előbbivel részben, az utóbbival nem különösebben foglalkozik, ebben közel állva a torontói iskola képviselőihez (Harold Adams Innis, Marshall McLuhan, Walter J. Ong), akik szintén a technológiai vagy médiakörnyezet globális nagy változásait részesítik előnyben a kultúrspecifikus elemekkel szemben. A szerzőpáros elmélete egy sokdimenziós modellt kínál, egy komplex, összetett nézőpontot vet fel, amelyben helyet kap a médiaipar, a médiaszövegek és a közönség is, ám végeredményben mégiscsak a médianarratológiai aspektusokat tárgyalja kiemelten, minden más szempont ennek legfeljebb a háttérül szolgál. Gaudreault és Marion az intézményesülés szót tehát viszonylag tág értelemben használja, és az elméletük egészen jól alkalmazható az olyan globálisan jól intézményesült médiumokra, mint a mozi vagy a televízió (persze ezeken a területeken is léteznek kulturális különbségek). Ám minél kisebb jelentőségű egy médium (ahogy a világ számos pontján a képregény), annál érzékenyebb a kulturális kontextusra. A képregénynek nem alakult ki olyan léptékű globális piaca, mint a filmnek vagy a televíziónak, így az intézményesülése is jóval több kultúrspecifikus elemet tartalmaz. A japán manga és az európai BD például jól intézményesült a saját kulturális közegében, az amerikai változathoz képest mindkettő valamivel egyenes vonalúban fejlődött, így amennyiben ezeket vizsgáljuk, a frankofón elmélet hiányosságai nem szembetűnők. Az angolszász változat története azonban válságok és kényszerpályák sora, így az elmélet (bár jó szempontokat kínál) korlátozottan használható. Mivel a dolgozatomban az angolszász képregényt vizsgálom, így a következőkben a kettősszületés-elmélet szemléletét igyekszem árnyalni azzal, hogy figyelmet fordítok a kulturális környezetre is.

A kettősszületés-elmélettel kapcsolatban azonban egy másik problémát is felvetek: a fentiek mellett azért is problémás ez a megközelítés, mert minden olyan tényező, amelynek meglétéhez a szerzők a második születést kötik, állandó mozgásban van. Kijelölhető ugyan egy pont, amelytől kezdve autonómnak tekintjük a médiumot, de valójában mind a médium formanyelve, mind a történetmesélési eszközei, mind a rá jellemző tartalmak, mind az ipara, mind az alkotóinak helyzete, mind a közönségének összetétele és fogyasztási szokásai folyamatosan változnak: ráadásul az sem elképzelhetetlen, hogy a

fejlődésének valamely szakaszán épp az autonómia részleges feladása biztosítja a médium túlélését, ahogy ezt egy későbbi tanulmányukban maguk a szerzők is felvetik a mozi kapcsán (Gaudreault – Marion 2013). A médiumok identitása tehát folyamatosan változik, ahogy azt a szerzők is érzékelik, ezért eleve egyfajta dinamikus identitásról beszélnek: a médium (amennyiben fenn akar maradni) folyamatosan formálódik, és úgy épít magába új elemeket, hogy az ne zavarja különösebben az identitását (Gaudreault – Marion 2005, 7). Az amerikai comics története jól illusztrálja, hogy egy médium identitása dinamikusan változhat, ám a változások száma és mértéke olyan fokú, hogy az megkérdőjelezi a kettős születés mint elméleti keret használhatóságát. Maksa Gyula nem véletlenül zárja ezzel a kettős születés elméletét a hazai tudományos életben meghonosító *A médianarratológia mint második generációs médiumelmélet* című tanulmányát, hogy ez az elmélet „nem univerzális médiatörténeti megoldóképlet, sokkal inkább egy olyan lehetséges kiindulási pont, illetve elméleti keret, amelyhez egyrészt viszonyíthatunk, másrészt amelyet finomítanunk, alakítanunk is kell, figyelembe véve a különböző médiumok történeti sajátosságait” (Maksa 2008, 92).

Az amerikai képregény (comics) rengeteget változott, amióta felbukkant a 19. század végén, sokkal több átalakuláson menve keresztül, mint amit a kettősszületés-elmélet (Gaudreault – Marion 2005) alapján megmagyarázhatnánk, hiszen a képregényipart számos válsághelyzet sújtotta: az újabb és újabb tömegmédiumok térnyerése, mint a mozi intézményesülése, a rádió, a televízió vagy a videójáték megjelenése, amelyekkel meg kellett küzdenie a képregénynek a közönség figyelméért, a képregényt övező morális pánik, amely az 1950-es években tetőzött, és amelynek következménye a kiadványok tematikai szűkülése és a példányszámok visszaesése volt, vagy az iparág saját belső válságai, amelyek részben az autonómmá válásából (az elkülönülő képregényipar létrejöttéből) fakadtak, és amelyből a kiutat épp az autonómia részbeni feladása jelentette. Az ezredforduló után az iparág belső válságai többnyire megoldódtak, de ez az amerikai képregényipar más médiaipar szegmensektől elkülönülő különutas fejlődésének részleges feladásával is járt: a nagyobb képregénykiadók (DC, Marvel) nagy médiakonglomerátumok részei, illetve az új terjesztési trendeknek (a képregénykötetek egyre nagyobb jelentőségének) köszönhetően a képregényipar szorosabbra fűzte a kapcsolatait a könyvpiaccal is, így ma már ezer szállal kötődik más média- és kultúripari szereplőkhöz.

A kettős születés elmélete, amely eredetileg a médiumok születését összetett folyamatként igyekezett leírni (amelyben az intézményesülés is fontos szerepet kapott),

valójában maga is leegyszerűsítő (ahogy minden elmélet, amely komplex folyamatokat modellszerűen igyekszik megragadni). Felveti ugyan, hogy a médiumok születése nem pontszerű, hanem egy folyamat, ám a második születés kijelölése csak önkényesen valósítható meg minden médium esetében (főként, ha ennyi eltérő dimenziót kell figyelembe vennünk). Ez nem azt jelenti, hogy a képregényt ne tekinteném önálló médiumnak, csak éppen nem tudok – és nem is szeretnék – kijelölni egy pontot, amikor a képregény autonóm médiummá válása megvalósult, hiszen ennyi szempont (és a számos eltérően fejlődő kulturális változat) esetén ez óhatatlanul is redukcionizmus lenne. Ez a nehézség az elmélet megalkotói előtt is ott tornyosulhatott, hiszen az egyik fő példájuknak a képregényt választották, amelynek második születését – igen megengedően – a 20. század első felére teszik (Gaudreault – Marion 2005, 11). A médium eljövetele tehát maga is egy folyamat, ám a végpontjának meghatározása problematikus. A 20. század első felének képregénye sok szempontból nem az, amit ma képregénynek tekintünk. Az amerikai képregény története tökéletesen illusztrálja, hogy nincs egyszer és mindenkorra megtalált médiumidentitás (ahogy azt Maksa is felveti [2008, 91]): a médiumok nem kétszer születnek, hanem folyamatosan alakulnak, változnak, alkalmazkodnak, újjá- és újjászületnek: minden válság következtében, a technológiai fejlődés révén, a társadalmi-kulturális és a médiakörnyezet átalakulásának hatására. Minden médium sokszor születik. Mindezzel a kritikával nem kisebbíteni szeretném Gaudreault és Marion érdemeit, hiszen az elméletük nemcsak releváns, hanem egyes aspektusaiban helytálló is, itt csak az alkalmazás korlátaira igyekeztem rávilágítani. Mindezt természetesen a szerzők is belátták, ahogy azt a *Measuring the 'double birth' model against the digital age* című tanulmányuk bizonyítja (Gaudreault – Marion 2013). Ebben arról értekeznek, hogy a digitalizáció, a hibridizáció és az új média kihívásai identitáskrízisbe taszítottak számos hagyományos médiumot (egyebek mellett a mozit, a televíziót és a rádiót – ők ezek közül kiemelten a mozit tárgyalják). A kiindulópontjuk a válság: azt a helyzetet vizsgálják, amikor sok olyan kommentár jelenik meg, amely temet valamely médiumot (például a mozi, a tévé, a rádió, a nyomtatott sajtó vagy a képregény halálhírét kelti). Ez szerintük jellemzően valamilyen indentitáskrízist jelöl: az adott médium médiumidentitása veszélybe kerül, újra kell definiálnia magát, meg kell találnia a helyét az új médiakörnyezetben. Ezek a krízisek azt mutatják, hogy a médiumidentitás az új kihívások hatására változhat. Gaudreault és Marion a jelen kihívásait tárgyalja (médiakonvergencia, digitalizáció, hibridizáció), ám hozzátenném, hogy nem csak ezek az ezredforduló utáni folyamatok okozhatnak válságot, hiszen minden új médium megjelenése hat a többi médiumra (erről lásd például: Shanze

2001; Szajbely 2005; Tófalvy 2017a), és minden (akár egészen más okból fakadó) válság lényegében újraintézményesüléshez vezethet.

A kihívásokra adott válasz az új identitás megelégedése az újraintézményesülés révén. Erre a szerzők a posztintézményesülés (Gaudreault – Marion 2013, 167) kifejezést javasolják (hiszen a médium egyszer már intézményesült, ez egyfajta intézményesülés utáni újraintézményesülés), és felvetik a harmadik születés (vagy újjászületés) lehetőségét, amely során a médium másokkal keveredik, hibridizálódik (nem véletlenül a digitalizáció és a médiakonvergencia kapcsán gondolják újra a korábbi elméletüket), és ezt a mozi esetében példákkal is illusztrálják. A három születés azonban továbbra is leegyszerűsítés, amire maguk is utalnak, ugyanis a szövegben eljutnak ahhoz a felismeréshez, hogy a harmadik születés igazából megismétlődhet, minden médium folyamatosan újjá- és újjászülethet, és maguk is kidomborítják, hogy nincs örökre megtalált médiumidentitás. Mindig érkezik egy új kihívás, egy új krízis, amire reagálni kell, amihez alkalmazkodni kell (Gaudreault – Marion 2013, 168). A médiumok története lényegében krízisek és az ezekre adott válaszok története, és ezen a ponton válik használhatóvá az elmélet, csak éppen az már igen távol áll az eredeti formájától, és jelen változatában nem több, mint egy gondolat kísérlet, egy lehetséges megközelítés. A médiumok története tehát leírható válságok (és az ezekre adott válaszok) történeteként is, ahogy részben én is teszem az angolszász képregény esetében. De az, hogy csak angolszász képregényekről beszélek, visszavisz minket a korábban felvetett problémához: az intézményesülés nemcsak médiumspecifikus lehet, hanem kultúrspecifikus is. A képregény különféle kulturális változatai (mint az angolszász comics, a francia-belga bande dessinée, az olasz fumetti, a japán manga stb.) mind-mind más kulturális környezetben intézményesültek, amelyben más jelentőséggel bírnak, eltér a formanyelvük, mások az előállításuk feltételei, más az alkotók státusza, mások a terjesztési modellek, más a kiadványok formátuma, eltérnek a hozzájuk kötődő fogyasztási gyakorlatok, és folytathatnánk a sort. Vannak egy médium intézményesülésének általános dimenziói, de az intézményesülés jellemzően olyan terület, amely kultúránként máshogy megy végbe.

A kettősszületés-elmélet tehát érzékeny a mediális környezet iránt, de nem különösebben érzékeny a kulturális/társadalmi környezet iránt, miközben a médianarratológia által használt médiumfogalomban nagy szerepet kapnak azok a médiumon túli dimenziók, amelyek esetében erős a kulturális meghatározottság – a képregény esetében különösen, hiszen kultúrkörönként eleve más pozíciót élvez: Japánban például tömegmédium, Amerikában a fejlődése különböző pontjain volt tömeg-, niche és



marginális jelentőségű peremmédium<sup>18</sup> is. Az intézményesülésre a következőkben nem médiumspecifikus, hanem kulturális elemként tekintek. Az amerikai képregényt érték olyan kihívások, amelyek globálisan minden kulturális változatot érintettek, mint az új médiumok megjelenése, intézményesülése. Olyanok is, amelyek több kulturális változatot érintettek (mint a tömegkultúra-kritika, amely Magyarországon is erősen jelen volt [Kiss – Szabó 2005, 101–102; Kertész 2007, 98–107]). A kihívások jelentős része azonban kultúrspecifikus, azaz az amerikai képregény sajátja. Mint látni fogjuk, az amerikai comics sok szempontból csak az ezredforduló után intézményesült olyan önkifejezési formaként, amilyennek Scott McCloud 1993-ban leírta *A képregény felfedezésében* (McCloud 2007).

Az utolsó problémás dimenzió a kettősszületés-elmélet kapcsán a képregény esetében a különféle formátumok kérdése. Minden kulturális változatnak, így az amerikai comicsnak is számos különféle formátuma létezik (comic strip, comic book, graphic novel, webcomic), amelyek különböző időpontokban (évtizedes különbségekkel) tűntek fel, tartalmilag nagy eltéréseket mutathatnak, új alkotók előtt nyitották meg az utat, hogy képregényt készíthessenek, ráadásul más befogadási gyakorlatok kötődnek hozzájuk (más-más olvasást feltételeznek, részben más közönség olvassa őket), így jól illusztrálják a médium újraintézményesülési folyamatait.

A 20. század első fele a képregény sikertörténete: a 19. század végén a tömegsajtó lapjain feltűnő comic strip (képsor) formátum sikerének köszönhetően az 1930-as években létrejött a comic book (képregényfüzet) változat, így a képregény kiszabadult a sajtó lapjairól, ám a terjesztése évtizedekig továbbra is lappiacon történt. A comic book ebben az időben tehát továbbra is sajtótermék, de nagy lépést jelentett az önállósodás útján a saját kiadványok megjelenése az újságok lapjain futó (egyfajta sajtóműfajként kezelt) comic stripek mellett. A comic book formátum révén az Egyesült Államokban a képregény az 1950-es évekre tömegmédium státuszra tett szert. 1952-t tekinthetjük a zenitnek, amikor 3161 önálló kiadványt adtak ki, összesen több mint egymilliárd példányban (Beatty 2010, 203), ám ez a hirtelen jött népszerűség morális pánikhoz vezetett, a képregény az 1940-es és 1950-es évek tömegkultúra-kritikájának egyik fő célpontjává vált – ahogy azt még Herbert J. Gans is megjegyzi a tömegkultúra-kritika működését (is) tárgyaló *Népszerű kultúra és magaskultúra* című, eredetileg 1974-ben tanulmányában (Gans 2003, 115). Ennek oka részben abban keresendő, hogy a korai comic book kiadóinak, szerkesztőinek, íróinak és rajzolóinak jelentős része a ponyvamagazinok felől érkezett (Lopes 2009, 3–5).

---

18 Bár jó ideje használom a peremmédium kifejezést magyarul, Henry Jenkins 2020-as könyvében találkoztam vele először angolul (“fringe medium”). Jenkins a képregények ‘80-as évekbeli helyzetét írta le a fogalommal (Jenkins 2020, 4).

A ponyvák öröksége tehát a képregények oldalain élt tovább, amelyek azok narratíváit, illusztrációit, műfajait (horror, fantasy és bűnügyi történetek) is átvették, ám megrajzolva azok tartalma (szexualitás, erőszak, vér) sokkal explicitebbé vált, amely beindította a képregényellenes indulatokat. Egy születő médium mindig kölcsönöz elemeket a korábitól, mire megtalálja a saját identitását, ahogy erre Gaudreault és Marion is felhívják a figyelmet (2005). A korai amerikai comic book Paul Lopes szerint lényegében ponyva volt képregényként újracsomagolva (Lopes 2009, 26). Persze a képregénynek létrejöttek saját zsánerei is, mint az állatos és a szuperhősképregények (utóbbiak a második világháborút követően egy időre tetszhalott állapotba kerültek), és a fentiekén túl a képregényt széles műfaji paletta jellemezte (tinédzser, romantikus, western, sci-fi, háborús stb. történetek).

A comic bookot az első évtizedeiben, amikor tömegmédiumnak számított, nem tekintették elismert formátumnak: gyanakodva figyelték a népszerűségét, a kulturális értékeit megkérdőjelezték, a társadalmi hatását pedig negatívnak látták. A comic book formátumú képregények szerzőit nem becsülte meg a szakma, alacsonyabb rendű dolognak számított, mint a lapokban megjelenő comic stripeket készíteni, amelynek akkor már közel fél évszázados hagyománya volt (Lopes 2009, x). A comic book szerzők többsége anonim módon (vagy álneven) dolgozott (Lopes 2009, x). A Timely Comicsnál munkát vállaló Stanley Lieber is Stan Lee és más álneveken publikált. A comic book sikere számos támadáshoz vezetett (vö.: Fingerth 2020, 53–74).

Sokan – köztük kiemelten Fredric Wertham pszichológus – követelték a képregények szabályozását, amely a Comics Code (a képregénykiadók önként vállalt cenzúrája) bevezetéséhez és teljes műfajok eltűnéséhez vezetett. Az amerikai képregény története az ötvenes évektől kezdve a válságok története. A tematikai szűkülés miatt kényszerpályára kényszerültek azok a kiadók, amelyek talpon tudtak maradni. Wertham vádjai abból az elképzelésből indultak ki, hogy a képregényeket gyerekek olvassák, miközben a történetek jelentős része nem nekik való. Arra jutott, hogy a képregény negatív hatással van rájuk, így a szenátusi meghallgatásokig is eljutó képregényellenes hadjárat hatására minden olyan tartalom és műfaj (horror, krimi) eltűnt a médiumból, amely az idősebb olvasók számára is érdekes lett volna (Lopes 2009, 43, 49–53).

A képregényellenes kirohanások nem voltak egyediek, más tömegmédiumokat (filmeket, könyveket, magazinokat) is érték hasonló támadások az ötvenes évek Amerikájában. A képregény esetében ez a hadjárat azért lehetett különösen sikeres, mert egy új médiumról volt szó. A képregény a kulturális hierarchiában legalul helyezkedett el,

így minden más médiumot (és formátumot) könnyebb volt megvédeni, mint a comic bookot. Minden médium esetében megjelent a cenzúra, ám minél újabb egy médium, minél kevésbé kanonizálódott, minél kevésbé ismerik el, illetve minél népszerűbb, annál fenyegetőbbnek, veszélyesebbnek tűnik, valamint annál védtelenebb, annál jobban ki van téve a cenzúrának, amely eleve tetőfokára hágott a korban. A Comics Code inntől kezdve évtizedekre meghatározta a képregény fejlődését (Lopes 2009, 37–40). 1954 szeptemberében jött létre a Comics Magazine Association of America (CMAA), amely 1954 decemberére kidolgozta a Comics Code-ot, amelyet 1955 januárjában vezettek be, és amelyet a tömegmédiá-ipar területén valaha létező legszigorúbb etikai kódexként jellemeztek (Lopes 2009, 54). A Comics Code gyerekeknek szóló médiumként bélyegezte meg a képregényt, így a hatására eltűnt a bűnügyi és a horror képregény, és a többi képregény is gyerekbaráttá vált. A médium általános kulturális megítélése az volt, hogy azt gyerekek olvassák, így a tartalomnak is ehhez kellett igazodnia. Ennek meg is lett a következménye: már 1955 év végére a havi 80 millió eladott füzet helyett havi 40 milliósra zsugorodott a piac, a CMAA-t alapító 29 kiadóból 24 bezárt 1958-ra (Lopes 2009, 57). Az ötvenes évek második felében leszálló ágba került a képregény. A médium térvesztésében az öncenzúra és egyes zsánerek elvesztése mellett a televízió elterjedése is szerepet játszhatott, illetve már ekkor elkezdődtek a képregények terjesztési gondjai, amelyek később a rajongói piac (direct market) kialakulásához vezetnek.

A képregény társadalmi státusza megváltozott a képregényellenes hadjárat és az öncenzúra következtében. A képregény hiába szólt korábban minden korosztályhoz (számos felnőtteknek szóló sci-fi, horror, fantasy vagy krimi történet is létezett, sőt, ilyenekre szakosodott kiadók is, mint az 1956-ban a tevékenységét felfüggesztő EC Comics), a közvélekedés szerint gyerekeknek szóló médium volt. A társadalmi percepció realitássá vált: az öncenzúra miatt a képregény évtizedekre valóban gyerekeknek szóló médium lett. A korábbi stigmát, mely szerint a képregény veszélyes a fiatalságra, egy másik stigma váltotta: képregényt csak gyerekek olvasnak. A képregény gyerekeknek szóló szórakoztató médiumként egy időre kulturálisan teljesen irrelevánssá vált (Lopes 2009, x-xi), így a képregényeket övező támadások is csitulnak.<sup>19</sup>

A Comics Code a fejlődés gátjává vált: a médium nem fejlődhetett szabadon, hanem egyfajta kulturális gettóba került. A médium kényszerpályákon mozgott: nem alakíthatta ki a saját identitását, ugyanis az identitását külső szereplők kívülről erőltették rá. Gaudreault

---

19 A hatvanas években akadtak még, lásd pl.: Stan Lee és Hilde Mosse, Fredric Wertham közeli munkatársának rádióvitáját 1968. november 12-én (Fingeroth 2020, 206–209)

és Marion gondolatai a kettős születésről itt válnak használhatatlanná. Persze a képregény intézményesült mint médiaipari terület saját etikai kódexszel, de ez megakasztotta a fejlődés egy lépcsőfokán, évtizedekre visszavetve a médiumot. Egy olyan státuszba került, amelyre semmi sem predesztinálta, hiszen egészen eddig a felnőttekhez is szólt.<sup>20</sup> A képregényt ugyanaz a tematikai sokszínűség jellemezte, mint a ponyvákat, a mozit, a rádiót, csak ezeknél jellemzően explicitebben ábrázolta a tartalmakat (Lopes 2009, 58), ami a vesztét okozta. A képregény innentől kezdve nem szólhatott diverz közönséghez, nem használhatott egyes műfajokat (és másokat is csak erős megkötésekkel). A képregénykiadók a ponyvakiadókhoz nőttek ki, ám a tartalmak egy-az-egyben átültetése egy szöveges médiumból egy vizuálisba hibának bizonyult, ugyanis a képregényt a nagyközönség egy része gyermekmédiumnak tekintette (Lopes 2009, 59), és végül ebbe a pozícióba is került. A médiumban rejlő potenciál kiaknázatlan maradt.

Szűkülő érdeklődés, csökkenő példányszámok, számos kiadó bezárása, forgalmazási gondok (az újságárusok egyre kevésbé veszik be a képregényeket, számos kis vegyesbolt zár be, amely korábban képregényeket is árult) jellemezték a képregényipart, folyamatos útkeresésre ösztönözve a fennmaradó szereplőket. Az új utak keresése lehetett egyrészt tartalmi, mint a Marvelé, amely a kisebb gyermekek helyett a tinédzsereket, fiatal felnőtteket célozta meg az 1960-as években induló új szuperhőssorozataival. Másrészt lehetett forgalmazást érintő: az 1970-es években kezd kialakulni az újságárusokat felváltó alternatív terjesztési mód, amelynek eredménye az 1980-as évekre kiépülő direct market, azaz a képregényboltok hálózata (érdekes módon ez túlnyúlik az Egyesült Államok határain, és Kanadára is kiterjed, ráadásul Nagy-Britanniában is egy hasonló hálózat épült ki, amely az angol képregények mellett amerikai képregényeket is forgalmaz [Lopes, 2009, xxiv]). Ezek mellett a fősodorból kiszoruló hangok is elkezdtek keresni a helyüket. Kezdetben képregényeket is áruló head shopok (drogfogyasztási kiegészítőket áruló boltok) biztosítottak helyet az underground képregényeknek, majd ezek eltűnésével a dedikált képregényboltok biztosítottak helyet a 70-es, 80-as évek alternatív képregényeinek is, amelyek tematikailag sokszínűbbé tették a médiumot, de csak korlátozott közönséget értek el. A direct market egy új forgalmazási rendszert hozott magával: a viszonteladók (a

---

20 1944-ben készült egy felmérés, amelyet az Amerikai Piackutató Társaság (Market Research Company of America) készített, és amely azt mutatta, hogy abban az időben minden korosztály olvasott képregényeket. Erről Dr. Harvey Zorbaugh szociológus számolt be a *Journal of Educational Sociology* lapjain. Eszerint a 6 és 11 év közötti fiúk 95, míg a lányok 91 százaléka, a 11 és 17 közötti fiúk 87, míg a lányok 81 százaléka, a 18 és 30 közötti férfiak 41, illetve nők 28 százaléka, és az ennél idősebb férfiak 16, illetve nők 12 százaléka olvas rendszeresen képregényeket (Zorbaugh 1944, 197–199).

képregényboltosok) nyomott áron kapták meg a füzeteket, ám a remittenda visszaküldésének lehetősége nélkül. Ez a képregénykiadók és az underground, majd az alternatív/független képregényesek számára is biztonságot (és stabil, kiszámítható bevételt) nyújtott, ugyanis a viszonteladók vállalták annak kockázatát, hogy el tudják-e adni a képregényeket, ők vállalták annak felelősségét, hogy jól mérték-e fel a kiadványok iránti érdeklődést. A direct market lényegében egy rajongói piac: a dedikált, tőkével rendelkező rajongók siettek a kiadók segítségére, így a részvételi kultúra működésének egy korai példjaként tekinthetünk rá, hiszen a médiumot a közönségének a forgalmazásban való aktív bekapcsolódása mentette meg. A direct market révén a képregények terjesztése végre függetlenné vált a lappiactól, de a függetlenség eredménye a bezárkózás lett: a képregényboltok (és így áttételesen a kiadók is) elsősorban a rajongókat szolgálták ki, hiszen őket érték el ezen a rajongói (vagy szubkulturális) piacon. A szuperhősképregények sikere a képregények fősodrában végül tematikai szűküléshez vezetett, ezek kezdték dominálni a piacot (amely a női olvasók elvesztéséhez vezetett). A történetfolyamok egyre inkább az elkötelezett rajongóknak szóltak, azokba egyre nehezebb volt bekapcsolódni. Azzal, hogy egyre inkább a fokozatosan felnövő rajongókat szolgálták ki, a gyerekeket (azaz az új olvasókat) is elveszítette a médium. Mivel az alkotók korábban többnyire maguk is rajongók voltak, így a szuperhősképregények világa fokozatosan egyre belterjesebbé vált. Mindez az alternatív terjesztési hálózattal kombinálva (amely szintén megnehezítette a bekapcsolódást, hiszen nem volt szem előtt a potenciális közönség jelentős része számára) egy niche (egyes megközelítésekben szubkulturális [Lopes 2009, xi]) médiumot eredményezett, aminek volt egy (többnyire fogyatkozó, és egyre idősödő, de stabil) rajongói közönsége, amelyet igyekezett minél inkább kiszolgálni.

A kései underground, illetve az alternatív képregények szerzői és kiadói szintén ezen a rajongói piacon voltak jelen, és ugyanúgy egy szűk (sőt, jóval szűkebb) és felnőtt közönséghez szóltak, így valójában ezek sem bővítették (érdemben) a képregény közönségét (hiszen nem is érték el más közönséget). Bart Beaty szerint a képregényipar függetlenedésének és elkülönülésének eredménye, hogy a válságai évtizedeken keresztül nem estek egybe a nagy gazdasági válságokkal, hanem azok a terület sajátjai voltak (2010, 204). Gyakori jelenség például, hogy egy-egy váratlan sikert követően elárasztják a piacot ahhoz hasonló, ám eladhatatlan termékekkel (Beaty 2010, 204). Az 1990-es évek elején például az új első számok, alternatív borítók, gyűjthető kártyák és hasonló fogások révén felpörgetett piac bizonyult lufinak. Azt követően, hogy ez 1993-ban kipukkadt, a direct

market az évtized során fokozatosan zsugorodott, és az ezredfordulóig nem tudott kimászni a gödörből.

Az 1960-as évektől kezdődött meg a képregényalkotók és -kiadók több évtizedes harca az elismerésért. A Marvel (majd a DC is) megpróbált valamivel idősebb korosztályt megszólítani azzal, hogy menőként pozicionált, a társadalmi problémák iránt érzékeny képregényeket adott ki – nem kis részben Stan Lee személyes ambíciói miatt (vö.: Fingerroth 2020). Az underground képregények (comix) is comic book formában születtek, profán, politikai, társadalomkritikus tartalommal töltve meg a formátumot (Lopes 2009, xi). A képregény a direct market kiépülésének köszönhetően azonban bezárkózóvá vált, a médium rajongói koreloszlásukat tekintve egyre idősebbek voltak, akik igényelték a felnőtteknek szóló alkotásokat. Ebben a begubózott státuszban fokozatosan felnőtt a médium, de ezt a nagyközönség nem érzékelte, ugyanis nem találkozott vele. Az amerikai társadalom továbbra is előítéletesen viszonyult a képregényhez, az elkötelezett képregényolvasókat stigmatizálta (Lopes 2006). A direct market az olvasók stigmatizáció-érzését tovább erősítette, ugyanis mind a médium, mind a körülötte szerveződő szubkultúra marginalizálódott. Ha valami nincs jelen a kultúra fősodrában, akörül a stigmák jellemzően felerősödnek. Hiába alakult át és nőtt fel a képregény tartalmilag, a kívülállók számára a képregény még őrizte azt az elképzelést (vagy sztereotípiát), hogy gyerekeknek szól, hiszen nem érzékelték a médium fejlődését (Lopes 2009, 108). A rajongók, az alkotók vagy a kiadók hiába követelték a képregény elismerését, ha ebben a szubkulturális státuszban a nagyközönség jelentős része számára a médium láthatatlan és elérhetetlen volt. Lopes szerint a képregényt az 1980-as évekre csak egy marginális szubkultúra olvasta (2009, xi), amely persze meg volt győződve annak értékeiről, de ahhoz nem voltak eszközei, hogy ezt a megítélést megváltoztassa. Ebben az időszakban tehát a comics idősebb rajongókat kiszolgáló szubkulturális médiumként intézményesült újra. Ahogy a gyermekmédium státuszban, úgy ekkor sem aknázhatta ki a médiumban rejlő potenciált.

A képregényipari szereplők folyamatosan keresték a megoldást az olvasóközönség fogyásának problémájára. Az egyik próbálkozás a graphic novel formátum bevezetése volt. Ez a kifejezés már 1964 óta létezett, de csak a rá következő évtizedekben terjedt el (vö.: Willis 2020), amelynek fontos lépcsőfoka, hogy Will Eisner 1978-ban feltüntette *A Contract With God and Other Tenement Stories* című rövid történeteket tartalmazó kötete borítóján, majd a nagy kiadók (mint a Marvel) is elkezdtek használni 1982-től. Ez eleinte nem hozott érdemi változást, hiszen ekkor még a képregényboltok forgalmazták a graphic noveleket is, de hosszútávon lehetővé tette azt, hogy a képregények bekerüljenek a

könyvesboltokba (először az 1980-as évek második felében kis számban, hogy az 1990-es évekre csaknem eltűnjének onnan [Lopes 2009, 132–133], majd az ezredforduló után a manga sikerét követően nagyobb számban). A képregények könyvpiacra való megjelenésével egyrészt új bevételi forráshoz jutottak a régi szereplők, másrészt új szereplők kapcsolódhattak be a képregénykiadásba, akik eleve csak graphic novel formátumban forgalmaznak képregényeket, és olykor nem is jelentek meg a direct marketen (vagy a jelenlétük mindössze szimbolikus) – erről bővebben a 6. fejezetben írok. A graphic novel formátum kulturális presztízse (függetlenül a tartalomtól) nagyobb a comic book formátumnál, ahogy a könyveké is egy eldobható újságnál. Ha az ebben a formátumban publikált művek jellegzetességeitől eltekintünk, akkor sem véletlen tehát, hogy a comics studieson belül akkor jelent meg az irodalmi-elitista megközelítés, amikor ez a formátum elterjedt.

Singer a graphic novel kifejezést némiképp problémásnak látja. Egyrészt amiatt, mert az irodalmi irányzat igyekezett ezt a kifejezést kisajátítani, ám eredeti jelentésétől eltérően (amely a kötet formájú képregény) csak a művek szűk körét értve alatta. Ilyesmivel próbálkozik (igen erőltetett és önkényes módon) például Jan Baetens és Hugo Frey is a *The Graphic Novel – An Introduction*<sup>21</sup> lapjain (2015), amelyet Kunka a kötetéről szóló kritikájában alaposan helyre is tesz (Kunka 2015). Ebből fakad a második probléma: ez az irányzat épp a történelmi, önéletrajzi, illetve valóságon alapuló képregényekre kezdte el használni a kifejezést (kizárva belőle számos populáris alkotást – köztük a szuperhősképregények és zsánerdarabok többségét – függetlenül attól, hogy akár eredetileg is ebben a formátumban jelentek meg [lásd: Clarke 2014]), nem véve tudomást arról, hogy a novel szó eredetileg regényt jelent, amely fikcionalitást konnotál. Singer szerint nem szerencsés tehát sem a kisajátítási kísérlet, sem az, hogy a novel szó konnotációja ellenére éppen a nem fiktív (non-fiction) képregények számára szerették volna fenntartani a kifejezést (Singer 2018, 19). Mások a graphic novel problémáját máshol látják (lásd: Hatfield 2005, 152–163), ez pedig a szerialitás kérdése. Hatfield a 2005-ös könyvében (ekkor még az irodalmi irányzat fő szószólójaként) a regény felől közelíti meg a graphic novel, és problémásnak látja, hogy a szerializált képregények gyűjteményes változatai

---

21 Annak ellenére, hogy 2015-ben jelent meg, a munka meglepően elavult, mintha a szerzők nem ismernék (vagy egyszerűen nem veszik figyelembe) az amerikai képregényipar szignifikáns részét. Az érvek jelentős része kifejezetten ingatag: a graphic novel például összekapcsolják a felnőtt képregényekkel (Baetens – Frey 2015, 10–13), miközben eddigre kiterjedtnek számított Amerikában a gyerek- és YA-képregényes fősodor is, ahol szintén graphic novel formátumban jelennek meg a képregények – erről a 6. fejezetben értekezek. A mű részletes kritikájától eltekintek, bár az 5. és 6. fejezet számos gondolatmenetet cáfolja a kötet állításait.

nem mindig (sőt gyakran nem) rendelkeznek a regény koherenciájával (Hatfield 2005, 29). Vannak eredeti graphic novelek (ráadásul a számuk egyre növekszik), ám számos képregény (még az olyanok is, mint a *Maus*, a *Persepolis*, a *The Dark Knight Returns* vagy a *Watchmen*) eredetileg rövidebb epizódokban (utóbbi kettő comic bookként) jelent meg, ám később graphic novelként kanonizálódott, mert az olvasók többsége már ebben a formátumban találkozott vele. Ezek azonban mind limitált sorozatok voltak. A graphic novel formátum bizonyos típusú sorozatok – mint a korlátozott számú epizódból álló mini- és maxisorozatok – esetében általában jól illik az alapanyaghoz (ilyen újabb graphic novel például Tom King és Gabriel Hernandez Walta eredetileg 12 füzetes *Vízió*-sorozata), ám mivel a comic bookok többsége megjelenik graphic novel gyűjteményként, így ez a belső koherencia nem lehet a graphic novelek sajátja, ami miatt az irodalmi irányzat kisajátítási kísérlete eleve kudarcra volt ítélve. Ehhez a kérdéskörhöz hozzátenném, hogy érdekes módon ezekben a szövegekben jellemzően nem utalnak arra, hogy a 19. századi tárcaregények és a folytatásos regények is eredetileg részletekben jelentek meg (ezzel kapcsolatban lásd például: Krigler 2008, 14–15; Szajbély 2016; Kálai 2019), amelyekkel számos gyűjteményes graphic novel rokon vonásokat mutat – az összekapcsolás hiánya csak részben magyarázható azzal, hogy a tárcaregény nem terjedt el angol nyelven (lásd: Hansági 2016, 386), hiszen a folytatásos regények jelen voltak. Egyébként arra is akad példa, hogy egy eredeti graphic novel szembemenjen a koherenciával, és épp a gyűjteményes kötetek sajátosságait mímelve (erre jó példa a *Firefly: The Sting* című OGN, amelynek minden – körülbelül egy-egy füzetnek megfelelő hosszúságú – fejezetét más szerző rajzolta, ám ezt az is indokolhatja, hogy mindegyikben más karakter szemszögéből követhetjük az eseményeket).

Azelőtt, hogy a graphic novel formátum (majd a webcomic) elterjedt volna (a graphic novel sikere valójában csak az ezredforduló után következett be a manga elterjedésének köszönhetően, addig marginális jelentőségű volt a könyvpiacra), a képregényipar évtizedeken keresztül viszonylag zárt volt és belterjes módon működött, amely sok potenciális alkotó számára megnehezítette a piacra való belépést: a szerzői kiadások egy részét befogadták ugyan a képregényboltok, de csak néhányan tudtak így bármiféle sikert felmutatni. A direct market ráadásul nem is működött tökéletesen, 1993-tól egymást érték a terület működési válságai. Azonban az új kiadók, illetve az internet (és az ott való publikálás) megnyitotta a médiumot olyan szereplők számára is, akik a nyolcvanas években nem tudták volna a műveiket eljuttatni a közönséghez. A graphic novel, majd a webcomic formátum tehát kinyitotta, demokratizálta a médiumot, és új lehetőségeket



teremtett számos alkotó számára. Az új alkotók pedig új perspektívákat, megközelítéseket, témákat, stílusokat hoztak, és mindez segített megreformálni a médiumot, amelyet jelenleg épp a nyitottsága tesz sokak számára vonzóvá. Új szerzők, új témák, új műfajok tűnhettek fel, hiszen nem kell igazodni a kialakult konvenciókhoz (a 6. fejezetben részletesen tárgyalom az új területek jellemzőit). A nagyközönségnek szóló sajtó és az akadémiai világ is egyre inkább elismerte a képregényt, amelynek köszönhetően a nagyközönség előítéleteinek egy része is eltűnt (amit részben a képregény-adaptációk sikere is bizonyít). Lopes (Will Eisnert szabadon interpretálva) így foglalja össze a képregény változó helyzetét: a képregény szerény körülmények közt született, hosszú időre kulturális gettóba kényszerítették, majd innen kitörve helyet követelt magának a többi művészeti forma mellett (Lopes 2009, xii, az eredeti itt olvasható: Eisner 1990). Az ezredforduló után az amerikai képregény kulturális státusza megváltozott, egy szélesebb közönséget megszólító (és elérő), kreatívan megújuló, de a hagyományait is továbbvivő médiumként intézményesült újra.

Az Egyesült Államokban a képregény azonban sosem nyerte vissza a tömegmédium státuszát. A populáris kultúrát az elmúlt évtizedekben előzönlötték a képregények lapjain született tartalmak (képregényfilmek, videójátékok, televíziós sorozatok), de ezek kevés olvasót hoznak a képregényeknek (a média-gazdaságtani vizsgálatok szerint ezek ráadásul többnyire csak rövid távú fellendülések [Hionis – Ki 2018]), így a képregény Amerikában (időnkénti sikerei ellenére) nem számít tömegmédiumnak. Ellenben megtalálta a helyét más médiumok között: a képregény azáltal, hogy viszonylag olcsó médium, egyfajta IP-inkubátorként működik a konvergens médiaiparban (az itt létrejött tartalmak más médiumok számára alapanyagul szolgálnak). Henry Jenkins szerint egyfajta kutatás-fejlesztés történik a képregényiparban: a relatív alacsony költségek miatt lehetőség van a tartalmi és stilisztikai kísérletezésre, olyan kockázatvállalásra, amelyre más, nagyobb költségigényű médiumok esetében nincs lehetőség (Jenkins 2020, 7). Hionis és Ki a képregénypiacot niche piacnak nevezi, amely körülbelül egymilliárdos bevételt produkál a képregényekből (2018, 546), az azonban azóta valamelyest nőtt, a piac bevétele 2020-ban 1,28 milliárd dollár volt (Griep – Miller 2021, lásd: **1. melléklet**). Egyes kiadók megmaradnak ezen a piacon, de a nagy kiadók bevétele csak részben származik a képregények eladásából, a licencek teszik ki a bevételeik jelentős részét a merchandise, a játékok, a videójátékok, a ruházat, a televíziós programok (rajzfilmek, sorozatok) vagy a filmek révén.

Az amerikai képregény tehát többször született újjá a 20. század első fele óta (amikorra Gaudreault és Marion a médium eljövételét teszi, és amikor kiszabadult a sajtó lapjairól): az ötvenes évek közepéig széles tematikájú tömegmédiumként, ezt követően gyerekeknek szóló niche médiumként, az 1980-as évekre szubkulturális rajongói médiumként, az ezredfordulót követően pedig széles tematikájú elismert művészeti formaként intézményesült újra – mindeközben a képregényipar működési logikája is átalakult, ahogy arra a következő fejezetekben Paul Lopes (2009) kapcsán utalni fogok. David K. Palmer arra hívja fel a figyelmet, hogy bár a terjesztés látszólag a kreatív ipar legkevésbé izgalmas területe, a tárgyalt újraintézményesülési folyamatokban kiemelt szerepet játszott a képregények terjesztése. A képregények forgalmazásának változása pedig áttételesen rányomta a bélyegét a képregények tartalmára, illetve kulturális pozíciójára is (Palmer 2016). Az 1950-es évek képregényellenes támadásai miatt a viszonteladók és a terjesztők nem akarták bevenni az ellentmondásos tartalmú képregényeket, ezzel helyezve nyomást a kiadókra, hozzájárulva a fent tárgyalt folyamatokhoz. A hagyományos terjesztési csatornák összeomlása miatt az 1980-as évekre kialakult direct market is nagyban átalakította a képregényipart: leszűkült a közönsége, és elsősorban a mainstream kiadókat szolgálta ki, de lehetővé tette a kis kiadók belépését. A terjesztés újabb átalakulásai, mint a manga megjelenése a könyvesboltokban az ezredfordulót követően, illetve az online publikálás lehetősége és a digitális terjesztés elterjedése pedig ismét megnyitotta a médiumot a nagyobb közönség számára, ami hozzájárult a tartalom diverzifikációjához is (Palmer 2016, 241–248). A képregény terjesztési sajátosságai minden korszakban meghatározták a médium lehetőségeit: azt, hogy az alkotók és a kiadók kiket érhetnek el, így kinek és mit publikálhatnak.

A dolgozatomban az angolszász képregény jelenlegi trendjeit (és azok gyökereit) mutatom be, amelyhez szükséges a történeti dimenzió. A fenti rövid történeti áttekintés azonban nem kerek Paul Lopes gazdaság- és kultúrtörténetét keretbe foglaló elméleti háttére nélkül (2009). A disszertációmban lényegében az ő megközelítéséből indulok ki, az ő korszakolását gondolom tovább. Lopes a képregényipar jellemzőit, a képregény kulturális megítélését és a szerzői autonómiát helyezi történeti megközelítése középpontjába. Előtte azonban tekintsük át, hol tart ma az angolszász képregény, mi mindenben változott meg az elmúlt évszázad során.

## 2. Miben változott a képregény és annak kulturális megítélése?

Az angolszász képregény története számos narratívára felfűzhető. Egyetlen kutatás vagy monográfia sem tárgyal mindent: a kutatók sokszor csak egy-egy szegmenst (mondjuk a szuperhős- vagy az alternatív képregényeket), egyes szempontokat (ipar, alkotók, kiadványok, közönség) vagy egy-egy formátumot (comic strip, comic book, graphic novel) vizsgálnak. Azok, akik pedig össze igyekeznek szedni a változások sokaságát (mint Jenkins a *Comics & Stuff*ban [2020]), és egy összetett szempontrendszert vázolnak fel, sokszor épp ezeknek a változásoknak a történetét nem tárgyalják. Miben változott meg tehát az amerikai képregény? A következőkben Henry Jenkins áttekintéséből indulok ki (2020, 2–12).

A képregény hosszú ideig eldobható, tünékeny, mulandó terméknek számított. A képregényeket is tartalmazó újságokat jellemzően nem rakták el/gyűjtötték, hanem olvasás után eldobták, később a comic bookokat évtizedekig rossz minőségű papírra nyomták, hiszen ezekre a képregények iparszerű termelésére berendezkedett kiadók is eldobható termékként tekintettek. A gyűjtők azonban elkezdték őket megőrizni: műanyag védőzacskóba tenni, kartonnal kitámasztani, bedoboizolni. Az amerikai képregény az 1950-es években még tömegmédiumnak tekinthető, az 1980-as évekre azonban peremmédiium státuszba jutott, amit a rajongók és a gyűjtők tartottak életben. Eddigre már tartalmilag szűk paletta jellemzi a médiumot, számos műfaj eltűnt, a szuperhősök történetei domináltak. Ahhoz, hogy újra nagyobb teret kapjanak, új közönséget tudjanak megszólítani, bővíteni kellett az elmesélt történetek körét. Ahhoz, hogy a képregény társadalmi presztízsét biztosítsák, az alternatív képregényes közeg számos alkotója (különösen Art Spiegelman) megpróbálta a médiumot eleven művészet (lásd: Seldes 2004; Jenkins 2011b) helyett a kortárs irodalmi és művészeti hagyomány területén újrapozicionálni (Jenkins 2020, 5). Az eleven művészet lényegében a populáris kultúrát takarja, Spiegelman szerint azonban a képregénynek (nagy)művészetté kell válnia (ugyanis ez biztosíthatja a képregény számára a hön áhított, ám korábban megtagadott elismerést). Az ezen ambíciókkal rendelkező alkotóknak emiatt el kellett határolódniuk a képregények többségétől: az alternatív képregényesek elkezdték kritizálni a populáris képregényeket. Megjelent a képregényes közösségben a sznobizmus és az elitizmus: az alternatív szerzők egy része ugyanazokat a stigmákat sütötte rá a fősodorbéli képregényekre, amelyek a képregényt is körbevették (gyerekes, komolytalan, értéktelen) (Lopes 2009, 186). Az amerikai képregénynek az underground születése óta versengő identitásai léteztek, és az

alternatív képregényesek elitizmusa meghonosította a képregénykultúrán belüli (tehát már nem kívülről érkező) tömegkultúra-kritikát. Lényegében ezekkel az elhatárolódási kísérletekkel indult meg az az új kanonizáció, amelyet a comics studies esetében az irodalmi-elitista irányzat karolt fel és támogatott. Ez az új kanonizáció segített elválasztani egymástól az értékest és az értéktelent, a megőrzésre érdemest és az eldobhatót. Ez a kanonizáció szembement mind a rajongói, mind a korábbi akadémiai (ám populista) kánonokkal. A képregények szűk körének (mint a *Maus*, a *Persepolis* vagy a *Fun Home*) azonban magas társadalmi elismerést biztosított. Ezek a művek már többnyire graphic novel formátumban jelentek meg, így nemcsak az egyes képregények, hanem maga a formátum is kanonizálódik, hiszen hozzáférhető (bekerült a könyvesboltokba és a könyvtárakba), jól tanítható, kutatható, elemezhető, a kritikák és egyéb paratextusok révén pedig (az alkotások kezdeti relatív ismeretlensége ellenére) könnyen a kortárs kultúra részévé tehető (létezik comicbook-kritika is, de ezt a szegmenst erősebben áthatja a rajongói attitűd, jellemzően nem az akadémiai és nem is a nagyközönséghez szól [lásd például a *Comic Book Roundup* kritika- és véleményaggregátor oldalt]).

Az, hogy a képregényre ma nem eldobható szórakozásként, hanem tartós, elismert kulturális formaként tekintünk, több szereplőnek köszönhető. Egyrészt a rajongóknak és gyűjtőknek, akik nemcsak lehetővé tették a képregény túlélését a részvételi piac által, hanem segítettek megnövelni a képregények élettartamát is (a megőrzés révén), emellett jelezték azt, hogy jobb minőségű kiadványokra van szükség, illetve szükség van újraelkiadásokra is, amelyek jellemzően már tartósabb csomagolásban, graphic novel formátumban jelennek meg. Másrészt azon alkotóknak, akik szerint a képregénynek művészetté kellett válnia. Az alternatív vagy független szcéna sikerének köszönhetően új típusú szerzők (nők, melegek, színes bőrűek) jelentek meg, akik új történeteket is hoztak magukkal: a képregények egyre több emberről és egyre több emberhez szólnak. A tematikai szélesedés lényegében mind az öt általam vizsgált képregényipari szegmensben bekövetkezett, amit a dolgozatomban 5. és 6. fejezetemben részletesen is tárgyalok. Harmadrészt a kiadóknak, akik keresik a tehetségeket, az új hangokat (legyen ez a fősodor vagy az alternatív szcéna), illetve egyre jobb minőségű kiadványokat és egyre több presztízskiadást forgalmaznak. Negyedrészt a tudományos életnek, amelynek elismerése nélkül mindez nem következhetett volna be: ők szentesítették ezt a státuszt. Nem véletlen, hogy számos comics studies kutató (Beaty – Woo 2016; Singer 2018) esett vehemensen neki az irodalmi-elitista irányzatnak amiatt, hogy az csak egy szűk képregénykánont ismert el – torz képet festve a médiumról. Természetesen nem minden képregény egyforma, vannak

kreatív, előremutató alkotások, szórakoztató művek és közhelyes darabok egyaránt, de minden irányzatnak és zsánernek megvannak a maga kiemelkedő alkotásai, és abban a termékeny közegben, amely ma az amerikai képregényt körbeveszi, minden nap születnek újak.

Jenkins öt pontban foglalja össze a képregényt övező legfőbb változásokat (2020, 11). Megváltozott a képregény formátuma (füzet mellett könyv), forgalmazása (képregénybolt mellett könyvesbolt és könyvtár), az olvasóközönsége (az elkötelezett képregényrajongók [fehér tinédzserek és felnőtt férfiak] mellett széles olvasóközönség nem, kor és rassz tekintetében egyaránt), kulturális státusza (népszerű kultúra helyett middlebrow [vagy midkult] státusz, amely valahol a populáris és a magaskultúra<sup>22</sup> közt helyezkedik el) és műfajai (a szuperhősképregények mellett széles műfaji skála, ráadásul képregényekben egyre jellemzőbb a mindennapi élet tematizálása – amellyel Jenkins a kötetében leginkább foglalkozik). Ezt később két elemmel egészíti ki (2020, 41): a társadalom képregényekhez való viszonyulása is megváltozott (eldobható helyett egyre inkább tartós formaként tekintenek rá), illetve a képregény narratív struktúrái is megváltoztak (egyre komplexebbé válnak, amit részben a nagyobb terjedelem tett lehetővé). Jenkins szerint a képregényeknek a formátum szintjén könyvekké, kulturálisan pedig regényekké kellett válniuk, hogy elismerjék őket (2020, 5), és bár ez egy rendkívül leegyszerűsítő állítás (hiszen számos trendről nem vesz tudomást, mivel a képregények többsége ma sem könyv, és a legkevésbé sem regényszerű), mégis van benne igazság, mert ez az újrapozicionálás valóban hozzájárult a médium szélesebb akadémiai és társadalmi elismeréséhez.

Az elismerés iránti vágy és küzdelem meghatározó elem a képregény története során. A friss comics studies munkák (Singer 2018) szerint mára okafogyottá vált a képregényt védelmünkbe venni, ám a képregény története megírható az elismerésért folyó küzdelem történeteként is, ahogy azt Paul Lopes 2009-es *Demanding Respect* című munkájában teszi. A könyv azt mutatja be, hogy a képregénykiadás ipari szakaszát követően, amikor sem a médiumot, sem az alkotókat nem becsülték meg, hogyan nőtt meg a képregény presztízse, az alkotói pedig miként válhattak megbecsült, autonóm szerzőkké.

---

22 Bár szívósan él akadémiai körökben, én magam igyekszem kerülni ezt az értékhierarchián alapuló populáris és magaskultúra dichotómiát, ez itt Jenkins helyzetértékelése.

### 3. Az észak-amerikai képregény története Paul Lopes nyomán

Lopest az angolszász képregény státusza érdekli, de gyorsan leszögezem, Lopes nem a comics, hanem elsősorban a comic book<sup>23</sup> történetét írja meg. Lopes a comic book társadalomtörténetével foglalkozik. Egyszerre írja meg a hivatalos kultúrában elfoglalt helyének történetét (azaz azt, hogy a képregény milyen helyet tölt be a szélesebb társadalmi diskurzusban), valamint a szubkultúra történetét (2009, xii). Emellett egyszerre érdeklik a gazdasági és a kulturális szempontok. Lopes elméletét (és az általa felvázolt összefüggéseket) azért mutatom be részletesen, mert a dolgozatom részben az ő megközelítésének továbbgondolása. Lopes két szakaszra osztotta az amerikai comic book történetét, amelyek közt a határt a nyolcvanas évek közepén húzta meg: ipusztériális korra, amely során az iparszerű gyártás logikája a meghatározó, és heroikus korra, amelyben az alkotók heroikus küzdelmet folytatnak a szerzői autonómiáért. A dolgozatomban amellet érvelek, hogy mára egy harmadik korba léptünk, amelyet szerzőinek nevezek, ugyanis az alkotók küzdelme többnyire beérett, az angolszász képregény számos válság és újjászületés után napjainkra egy nyitott, tematikailag sokszínű, műfajilag változatos és könnyen hozzáférhető médiumként intézményesült (miközben most is számos változás zajlik a területen). Az alfejezet során felvázolom Lopes kiindulási pontját és megközelítésének egyediségét, majd röviden ismertetem a történeti áttekintésének vázát. Lopes megközelítése attól markáns, hogy megjelenik nála az igény egy olyan korszakolásra, amely egyszerre veszi figyelembe a gazdasági és a kulturális szempontokat, miközben alapvetően a szerzői autonómiát helyezi a vizsgálata középpontjába. Azt tekinti át, hogy mely tényezők akadályozták, és mely mozgalmak, csoportok, változások segítették elő vagy tették lehetővé a képregényalkotók autonómiájának megjelenését és elterjedését. Lopes épp azt bontja ki részletesen, ami Gaudreault és Marion elméletében marginális, a médiumot övező kulturális, társadalmi és gazdasági kontextust.

#### 3.1. Az ipusztériális kor

Lopes tehát két korszakot különít el az amerikai képregény történetében: az ipusztériális kort és a hőskort (2009, xiii-xvi). Utóbbi elnevezést Pierre Bourdieu-tól kölcsönzi, aki *A művészet szabályaiban* az utóbbi jelzővel jellemezte azt az időszakot, amikor a 19. század második felében a francia irodalmi mezőben az írók megalkották az autonómia alapelveit

---

23 Lopes fogalomhasználata nem szokványos: a kötetében a comic bookot nevezi médiumnak (élesen elkülönítve a comic striptől, amely azonban szerinte nagy hatást fejtett ki rá az animáció és a ponyvماغazinok mellett [Lopes 2009, 2–17]). A graphic novelt viszont a comic book egyik formátumának tekinti (Lopes 2009, xvi).

(Bourdieu 2013, 68–133). A 19. század végén a szerzői autonómia visszatérő téma volt a francia irodalomban, ahogy az 1960-as évektől kezdve egyre gyakrabban az amerikai képregényes színtéren is. Lopes szerint az 1980-es évekig tartott az amerikai képregény ipusztriális (vagy ipari) szakasza, és ebben az évtizedben kezdődik annak hősies kora<sup>24</sup>, amelyben a szerzők autonómiát követelnek maguknak. Ezt a korszakolást kiegészíteném egy újabb szakasszal, amelyben napjainkban járunk: szerzői kornak nevezve azt, hiszen mára beértek a Lopes által regisztrált folyamatok, minden tekintetben sokkal nagyobb fokú autonómiát élveznek az alkotók, mint bármikor korábban. A dolgozatomban lényegében azt mutatom be, 1) hogy a Horkheimer és Adorno által 1947-ben leírt kultúripar (2011, 153–207) sajátosságait magán hordozó korai képregényipar<sup>25</sup> miként alakult át a médiumot övező változások hatására (például azáltal, hogy tömegmédiumból niche médiummá vált), 2) hogy miként vívták ki a képregényalkotók egyes képregényipari szegmensekben a szerzői autonómiát, másokban annak magasabb fokát, valamint 3) hogy mi jellemzi 2010 óta az amerikai képregényeket – mindennek az alapjait pedig ebben a fejezetben fektetem le. Horkheimer és Adorno kapitalizmuskritikája<sup>26</sup> valójában csak egy pillanatképet ír le, és az általuk felvázolt kultúripar egyes jellemzői ugyan ma is jelen lehetnek, de a kultúripar drasztikusan átalakult az azóta eltelt időben: ezeket az átalakulásokat mutatom be a képregényipar területén. A képregény ugyan a kultúripar gyermeke, hiszen ebben a közegben született (vagy legalábbis intézményesült először), ám folyamatosan változott a társadalmi, a kulturális és a mediális környezetével együtt, így az amerikai képregényipar a 21. századra egy dinamikusan megújuló, magas fokú művészeti autonómiát és kreatív szabadságot kínáló kultúripari szegmensevé vált.

Az ipusztriális kor Lopes szerint az 1930-as évek közepétől (az első comic book kiadványok megjelenésétől) az 1980-as évekig tartott. Itt jött létre az a logika, amely még ma is jelen van a comic book piacon: a képregényipart a profit hajtja, így a kiadók számára értékes képregény az, amelyiket el tudják adni. Lopes azért nevezi ezt ipusztriális kornak,

---

24 Nem véletlenül használom a magyar fordítás hősikora (Bourdieu 2013) mellett a hősies (vagy heroikus) kort is: az angol kiadás (Bourdieu 1996), amely alapján Lopes dolgozott, ugyanis a heroic jelzőt használja, amely hősies jelent. A magyarban a heroic age fordítása hősikor, ám a hősies kor egy árnyalatnyival kifejezőbb fordításnak tűnik, mert kevésbé általános vagy aluldefiniált. A hősies kor nem egyszerűen a nagy küzdelmek időszakát takarja, és nem a hős(öke)t emeli a középpontba, hanem a hősies kiállásra is vonatkozhat, ezáltal az önállóságért folytatott küzdelem jelzője is lehet, ahogy Lopes is használja.

25 Bár Horkheimer és Adorno elsősorban a film és a rádió kritikáját adja, a képregényt egyetlen alkalommal említik esszékükben (2011, 173).

26 A neomarxista Horkheimer és Adorno gondolatai úttörőnek számítottak 1947-ben, ám mai szemmel rendkívül ideologikusak és számos tekintetben elavultak, hiszen a társadalom, a mediális környezet és a kultúra is drasztikusan átalakult a 20. század közepe óta. Ennek ellenére szövegük korrajzként, a korabeli állapotok kritikájaként máig izgalmas, és hatása a kritikai kultúrakutatásra elvitathatatlan.

mert nincsenek más szempontok, csak az ipar igényei: az, hogy a képregény művészeti forma, fel sem merült, az anyagi siker az egyetlen mérce. A korai ipari korszakban a mennyiség és a sebesség voltak az elsődleges szempontok mind a kiadók, mind az alkotók számára, nem a művészeti érték. Minél rövidebb idő alatt minél több kiadvánnyal elárasztani a piacot a minél nagyobb bevétel reményében (Lopes 2009, 2). A piaci logika tehát felülírt minden más szempontot, a szerzőket nem becsülték meg, jellemzően bér munkában (work-for-hire modellben) dolgoztatták, akik – részben a munka presztízsének hiánya miatt – sokszor anonim módon vagy álneven publikáltak. A képregény az első évtizedekben javarészt számos író és rajzoló együttes munkája, akik kizsákmányoló körülmények között dolgoztak. A kiadók jellemzően nem ismerték el az egyéni teljesítményt: mivel folyamatosan cserélődtek az írók és a rajzolók, nem is tüntették fel őket. Bárkit lecserélhettek, más projektekre tehetek, olykor pedig a készítőket kerestek jobb munkát maguknak. A kiadók részéről így eleve nem is volt értelme feltüntetni őket (Lopes 2009, 12–15). Tehát sem a társadalom (amelynek éles bizonyítéka az 1950-es évek képregényellenes hadjárata), sem a munkaadó nem becsülte meg az alkotókat.

A korszakban piacra lépő kiadókat csak a profit hajtotta, így amikor egy műfaj sikeresnek bizonyult, mindenki az aktuális trendet kezdte el másolni. Emiatt a képregény története ebben az időszakban a zsánerröbbanások története is. Miután a National (a későbbi DC Comics) megjelentette Supermant 1938-ban és Batmant 1939-ben, felfutott a szuperhőszsáner (1943-ban már 36 kiadó adott ki szuperhősképregényt [Lopes 2009, 22]). A világháborút követően ezek csaknem teljesen eltűntek, de más műfajok (tinédzser, romantikus, western, horror, sci-fi, bűnügyi és más zsánerek) hasonló röbbanásokat produkáltak. Ez a logika a Comics Code megjelenése után sem tűnt el (bár sok műfaj megszűnt vagy marginálissá vált): a hatvanas évek elejének új szuperhősrobbanása (a DC akkor jól futó szuperhősképregényeinek hatására a Marvel is elárasztja ilyenekkel a piacot) is jól illusztrálja a képregényipar ezen sajátosságát.

A kiadóknak végzett bér munka (az alkalmazotti viszony ritkaságszámba ment) miatt a szerzői autonómia hiányzott a területről, emiatt Lopes a kor alkotóit a craftsman (iparos, mesterember) szóval jellemzi, nem művészként írja le (2009, xiv-xv). Sok autodidakta, munkásosztálybeli fiatal (majd ebben a közegben megöregedő) alkotó jellemezte ezt az időszakot, akik kevés pénzért dolgoztak rossz körülmények között, a munkájuk tulajdonjoga pedig a kiadóké volt (Lopes 2009, 2). Az ipari korszak közepéig a képregény tömegmédiumnak számított, a képregényipar folyamatos és gyors növekedést produkált. Utána viszont válságok sora (mint a korábban tárgyalt képregényellenes hadjárat



vagy a forgalmazási nehézségek) követte egymást, amely szükségessé tette a gazdaságos működést, így az ipari szemlélet csak lassan változhatott meg.

Már a hatvanas években megjelentek az első repedések az ipari működési logikáján. A szerzői autonómiáért folytatott küzdelem ugyanis nem az 1980-es években kezdődött, hanem már ebben az évtizedben többen kétségbe vonták a képregényipar működésének szabályait. Egyrészt a rajongók, akik számára a képregény nem egy egyszerű, eldobható fogyasztási cikk volt, hanem fontos szerepet töltött be az életükben. Emiatt figyelemmel követték a számukra kedves alkotók munkásságát, így már ebben az évtizedben megjelennek a területet máig átható sztárkultusz első csírái. A rajongói közösségek is egyre nagyobb figyelmet szenteltek az alkotóknak, és a Marvel is egyre jobban reklámozta a szuperhősképregényei szerzőit, mint Stan Lee a képregényfüzetek paratextusaiban – *Bullpen Bulletins*, levelezési rovat stb. (vö.: Fingeroth 2020). Az underground képregény (comix) pedig szembement azzal az elvvel, hogy az anyagi siker legyen egy képregény értékének egyetlen mércéje, és bebizonyította, hogy nem csak könnyed tartalmak kaphatnak helyet egy comic book oldalain (Lopes 2009, xiii). Ez a kettő ekkor még külön mozgalom volt, amely csak a nyolcvanas években kapcsolódott össze (Lopes 2009, xiv).

A rajongók megváltoztatták az alkotók státuszát: a művészeket tekintették a fő szerzőknek, így megjelentek a médiumot máig jellemző sztárrendszer kezdetei. A rajongók tehát – a kiadókkal ellentétben – elismerték az alkotókat. Ebben az időszakban a rajongók egy része azon munkálkodott, hogy a korábban anonim alkotókat nevesítsék, érdemeiket elismerjék (Lopes 2009, 96; Smith 2012, 180). A korai rajongók közül kerültek ki az új alkotók is, akik már megbecsülték a médiumot, és a maguk számára is megkövetelték a megbecsülést (Lopes 2009, 91–92). A rajongó típusú szerzők (fan-artists) az elvárt megbecsülést a késő ipari korban még többnyire nem kapták meg: továbbra is az elismerés hiánya, rossz körülmények és alacsony fizetés volt a jutalmuk a kiadótól (Lopes 2009, 92). Mindenesetre valami megváltozott: a rajongó típusú szerzők számára már fontos volt az önkifejezés, akkor is, ha a régi karaktereket kellett újragondolniuk (azaz saját képükre formálniuk), akkor is, ha új alkotásokat készítettek. Ők már megbecsülték és szerették a képregényt (Lopes 2009, 97). Korábban tehát sok autodidakta alkotó jellemezte a képregényipart, akiknek ez csak egy megélhetési lehetőség volt. A hatvanas évek végétől kezdve azonban megjelennek a jobb végzettségű, a médiumot értékes művészetnek tekintő, elkötelezett alkotók. Ez a generáció már nem anonim iparosként (egy ipari termék előállítójaként) tekintett magára, hanem egy népszerű művészeti forma alakítójaként. Más

attitűdöt, hozzáállást képviselt: ez nemcsak egy munka volt a számára, hanem mélyen elköteleződött a képregények iránt. Ezek az alkotók revitalizálták a médiumot (Lopes 2009, 97), bár ennek gyümölcsei csak évtizedekkel később értek be. A munkakörülményeik ugyan változatlanok maradtak, ám általuk megjelent a művészi öntudat a képregényipar fősodrában (Lopes 2009, 98).

Az iparszerű termelési logikát egy másik csoport is megkérdőjelezte: az underground alkotók egészen más szemléletet képviseltek. Az underground comix lényegében egy ellenkulturális mozgalom, amely kizárólag felnőttek számára készített radikális, explicit, politikai és társadalomkritikus képregényeket. Az underground szerzők elvetették a mainstream konvencióit és szabályait, hittek a szerzői önkifejezésben és az alkotói autonómiában (kevés kollaboratív munka jellemezte ezt a szegmenst, persze antológiakiadványok léteztek). Felvetették, hogy a képregény is ugyanolyan művészeti forma, mint a többi (Lopes 2009, 75). Ez a lázadás azonban csak félig bizonyult sikeresnek: megvalósult a teljes alkotói szabadság, ám ez a szegmens is iparszerű keretek között működött. Akadtak ugyan szerzői kiadások, de a kiadványok többségét underground kiadók (San Francisco: Print Mint, Apex Novelties, San Francisco Comic Book Company, Rip Off Press, Last Grasp Eco-Funnies; Chicago: Bijou Enterprises; Milwaukee: Krupp Comic Works) forgalmazták (Lopes 2009, 77), és a kor ellenkulturális mozgalmait által fenntartott head shopokban, lemezboltokban és más alternatív üzletekben terjesztették (Lopes 2009, 78), ugyanis a hagyományos kereskedelmi csatornák az explicit tartalom (nyílt szexualitás, erőszak, droghasználat ábrázolása) miatt elérhetetlenek voltak számukra. Az underground piac méretét tekintve egyáltalán nem volt kicsi. Több száz kiadvány jelent meg évente, átlagosan 20 ezres példányszámban. Az underground kiadók gyakran alig bírták kielégíteni az igényeket: a Zap Comics (a Robert Crumb által indított képregény-antológia) 1972-ben egymillió feletti példányszámban fogyott, míg Denis Kitchen Krupp Comics Work kiadója 1973-ban több mint egymillió képregényt adott el (Lopes 2009, 78).

Az underground is iparszerűen működött, így akadtak feszültségek a kapitalista kiadók és a libertariánus alkotók között. Itt is fontos a profit, ám a kiadók jellemzően jobban bántak az alkotókkal: ugyanúgy oldalszámra fizették őket, mint a fősodorban, de megtarthatták a munkájuk szerzői jogait, és az újranyomások után is újra megkapták az oldalárat. Ennek ellenére léteztek konfliktusok: egyes underground szerzők saját kiadókat gründoltak, kollektívákba tömörültek, és még saját érdekvédelmi egyesületet is létrehozottak (United Cartoon Workers of America). Utóbbi elérte, hogy bérminimumot vezessenek be az underground kiadók (Lopes 2009, 79).

Az underground alkotók azonban nem tudták átformálni az amerikai képregényt, ugyanis ez az alternatív képregényipar és -piac szinte azonnal elsüllyedt, amint láthatóvá vált a nagyközönség számára. Az underground láthatóvá válása leginkább Robert Crumbnak köszönhető. A *New York Times Magazine* 1972-ben írt róla, valamint a *Fritz, a macskából* készült animációs film is többek számára láthatóvá tette (Lopes 2009, 79). 1973-ban hirtelen omlott össze a piac: mivel az obszcén tartalmak egyre észrevehetőbbekké váltak és ezáltal fenyegetőnek tűntek, kiújult az underground irányzat körül a képregényt korábban övező morális pánik. A hatóságok felléptek az underground képregények ellen: elkezdték elkobozni és bezúzni őket, illetve letartóztatni azokat, akik ezeket árulták (Lopes 2009, 85). A head shopok jelentős része ettől kezdve nem forgalmazott underground képregényeket (Lopes 2009, 86), és a többségük egyébként is bezárt az évtized során, így piac nélkül maradt az underground comix. Egyesek az 1970-es években megjelenő képregényboltokban helyezték el a kiadványaikat, de ezek az új (sokszor szerzői kiadású) alkotások marginális jelentőségűek maradtak, az underground mozgalom sikere tehát rövid életűnek bizonyult.

A kiépülő direct marketnek (azaz a képregényboltok hálózatának) köszönhetően egységesebbé vált a képregényes szubkultúra (hiszen mind a fősodorbeli, mind az alternatív képregényekhez itt férhettek hozzá az olvasók, akik ezáltal elkülönültek a szélesebb közönségtől, amely számára a képregény láthatatlanná vált). Ez a közeg fokozatosan leszámolt az iparszerű szemlélettel (hiszen ez már inkább egy niche vagy szubkulturális piac, amelynek mások a működési elvei, mint a tömegművelés nagy kereskedelmi piacainak), felemelve és előtérbe helyezve az alkotókat. A kiadók ezen a beszűkült piacon kénytelenek voltak teret engedni a rajongók igényeinek és értékelési szempontjainak (Lopes 2009, xviii). A körülrajongott alkotók persze elsősorban a szubkultúrán belül számítottak sztároknak, kevesen tudtak ismertté válni a képregényes közegen túl, ám felismerve a saját jelentőségüket és értéküket, sokan újratárgyalták a pozíciójukat/szerződésüket a kiadókkal (megjelentek a DC-nél és a Marvelnél is a tiszteletdíjak: ha egy képregény jó eladásokat produkált, a profit egy kis százalékát megkapták az alkotók [Hionis – Ki 2018, 550]). A szerzők lehetőségeit bővítette az is, hogy a direct market lehetővé tette, hogy új, kis, független kiadók jelenjenek meg a piacon (mivel az előrendelések révén biztos, kalkulálható bevételi forráshoz jutottak, hiszen a kockázatot átvállalták a viszonteladók), így az évtizedeken keresztül egyre kevesebb szereplős terület az 1980-as évektől új belépőkkel gazdagodott, számos új lehetőséget kínálva az alkotók számára, amely révén jobb alkupozícióba kerültek. A korszakot az

alkotók autonómiájának (és a szerzői tulajdonú képregényeknek) a folyamatos térnyerése jellemzi, a művek ennek köszönhetően mind műfajilag, mind tartalmilag, mind stílusukban egyre szélesebb skálán mozognak. A képregényeket egyre komplexebb történetvezetés és egyre felnőttebb tartalom jellemezte. Az, hogy megváltozott a képregényipar logikája, nem véletlen, hiszen ebben az időszakban már csak három régi nagy kiadó tudott fennmaradni az ipariális korból: a Marvel, a DC és az Archie Comics (Lopes 2009, xv), az új kiadók pedig egyre nagyobb teret engedtek a szerzőknek. Az Image Comics, amelyet hét, a Marvelles pozíciójával elégedetlen rajzoló alapított 1992-ben, például csak a forgalmazásban segíti a szerzőket, az alkotások jogai az alkotóknál maradnak. A kiadó sikerét a képregényiparban kiépülő sztárrendszer tette lehetővé (ezt részletesen is tárgyalom a 3. és az 5. fejezetben).

Lopes nem kizárólag a szerzői autonómiáért folytatott küzdelmet írja le: azért is nevezi hősies kornak az 1980-as években induló időszakot, mert az alkotók, kiadók és rajongók heroikus erőfeszítéseket tettek azért, hogy a képregény az állandó válságok közepette fennmaradjon. Mindezek mellett a képregényesek a hiányzó elismerésért is küzdöttek, hogy a médium elfoglalhassa a helyét a többi művészeti ág között (2009, xv). Ez a küzdelem részben kulturális sajátosság, más kulturális változatok esetében a képregény szélesebb társadalmi támogatottságnak örvendett: a BD francia nyelvterületen jóval hamarabb kanonizálódott elismert művészetként, és erős akadémiai háttérrel rendelkezik, a mangát Japánban pedig elismeri és megbecsüli a nagyközönség, tömegmédiium státusza nem kérdőjeleződött meg. Az amerikai képregény olyan dolgokért küzdött tehát, amelyekkel más kulturális változatok rendelkeztek: az akadémiai elismertségért és a nagyközönség kegyeiért. Az előbbi küzdelmet mára sikeresnek minősíthetjük (Singer 2018), az utóbbit kevésbé, de a képregényipar niche státusza így is stabilizálódott az elmúlt évtizedekben. Ezek a küzdelmek napjainkra tehát többnyire lezárultak (Lopes monográfiája 2009-ben jelent meg), ezért is vetem fel azt, hogy az amerikai képregény (és nem csak a comic book) azóta új korszakába lépett: a szerzői korba. Ennek a jellegzetességeit mutatom be részletesen a disszertációmban. Először azonban tekintsük át, milyen küzdelmek és megújulási folyamatok zajlottak a heroikus korszakban.

### **3.2. Egységesülő piac, két mozgalom – Az amerikai képregény heroikus kora**

Az 1980-as évekre az amerikai képregényipar egységessé vált, a képregényboltok hálózata fokozatosan átvette a hírlapárusi terjesztés helyét. 1982-ben a Marvel eladásainak fele

ebből az 1970-es évek óta folyamatosan bővülő szegmensből származott (Lopes 2009, 100). Az évtized végére a képregények már csak mutatóban voltak jelen a hagyományos hírlappiacon. A rajongói piac 1993-ra érte el a fejlődési csúcsát: ekkor körülbelül 9150 képregénybolt létezett (Lopes 2009, 110). Ez a zárt piac évtizedekre meghatározta a képregény fejlődését és az alkotók lehetőségeit (akadtak ugyan kitörési kísérletek, de az ezredforduló előtt ezek legfeljebb ideiglenes sikereket hoztak). A direct marketre sok új, kis, független kiadó lépett be, sőt, egyesek szerzői kiadású képregénnyel is a közönség elé állhattak, amennyiben sikerült meggyőzniük az üzletek tulajdonosait, hogy vegyék be a munkájukat. Ez az új, egységes képregénypiac egyszerre szolgálta ki a fősodorbeli zsánereképregények rajongóit, akiknek köszönhetően ez a szubkulturális piac eleve létrejöhetett, illetve a független és alternatív képregények olvasóit, akiket a fokozatosan marginalizálódó (de legfeljebb niche) médium határterületei érdekeltek, így duplán marginalizálódtak (még a képregényolvasók között is egyfajta alternatív szubkultúrát alkottak). Ezen csoportok között természetesen létezett átjárás, de mindkettőnek volt olyan keménymagja, amely a másik típusú képregény elől teljesen elzárkózott. Az alternatív képregényesek gyakran hangoztatták ellenérzéseiket a fősodorbeli zsánereképregényekkel kapcsolatban, azt azonban fontos kihangsúlyozni, hogy az alternatív képregények a fősodorbeli képregények rajongói, valamint a gyűjtők ereje nélkül nem tudtak volna fennmaradni: az ezek által létrehozott és fenntartott piac tette lehetővé a túlélésüket, miután az underground képregényipar összeomlott (Lopes 2009, 104). A képregény vásárlóinak többsége tinédzser és felnőtt férfi volt, a női vásárlók számáról nincsenek pontos adatok, de a becslések jellemzően 5 és 10 százalék közé teszik az arányukat a képregényolvasók között (Lopes 2009, 104). Ez a szűkülés annak is köszönhető, hogy eddigre csaknem eltűntek a gyerekképregények, illetve azok a zsánerek, amelyek a nők számára is izgalmasak lehettek volna (bár az Archie adott ki számukra is képregényt – ilyen volt a *Veronica* vagy a *Sabrina, The Teenage Witch*), a szuperhősképregények világa pedig ebben az időszakban kiváltképp maszkulinnak számított.

Ezen az egységes piacon azonban különféle megújulási stratégiák léteztek, mert az egyes szegmensek más lehetőségekkel bírtak. A fősodorban eddigre nyilvánvalóvá vált, hogy a szerzők felértékelődtek, sokszor ők voltak az eladások motorjai. A fősodorbeli kiadók bevonták a szerzőket a marketingbe, sőt, egyes esetekben fel is tüntették őket a borítón (akár a címben, mint a DC a *Frank Miller's Ronin* esetében 1983-ban). Eleinte ez csak néhány műnél (mint a Marvel Graphic Novel-sorozat) történt meg, a kilencvenes években azonban mind a DC-nél (1993-tól), mind a Marvelnél (1997-től) általánossá vált

ez a jelenség. A művészi ambíciók eddigre a képregény fősodrában felszínre törtek: az új, rajongó típusú szerzők, illetve a brit képregényhagyomány, valamint az alternatív képregények felől érkező alkotók elkezdik feszegetni és kitolni a mainstream zsánerek határait. Ebben a szegmensben minden típusú megújulás a zsánereképregények keretei közt zajlott. Lopes ezt a megújulási módszert ponyvastratégiának (pulp strategy) nevezi (2009, 111). Az új szerzők dekonstruálják a szuperhős figuráját, sőt magát a műfajt is, új zsánerek tűnnek fel, a populáris képregények mondanivaló, tartalom és grafikai stílus tekintetében egyaránt változnak, érettebbé válnak. A fősodorbéli képregények alapvetően realista ábrázolásmódjával szemben többen egyedi utakat keresnek, egyre jobban igyekeznek kihangsúlyozni a saját szerzői jegyeiket, saját stílusukat (jó példa Bill Sienkiewicz vagy Frank Miller, akik markáns vizuális stílusa elütött az addigi hagyománytól). Ez a ponyvastratégia nem csupán a DC és a Marvel sajátja, sok új kisebb kiadó (mint a Dark Horse vagy az Image Comics) ugyanezzel próbálkozik. Viszont utóbbiaknál már nagyobb jelentőséget kap a creator-owned hozzáállás: a képregények jogai a szerző tulajdonában maradnak. Az Image 100 százalékban creator-owned, a kis fősodorbéli kiadók többsége azonban franchise-képregényeket is forgalmaz. A szerzők, amennyiben elégedetlenek a bér munkával, a kreatív szabadság és a művészi autonómia nevében más kiadót kereshetnek maguknak. Ebben az időszakban csak kevés alkotónak (mint Alan Moore, Frank Miller, Neil Gaiman, Todd MacFarlane) sikerül független szerzőként is sikeresnek maradni, ám az ezen úttörők által bejárt út az ezredforduló után tipikus pályának számít, ahogy erre az 5. fejezetben részletesen is kitérek. Az említett szerzők független alkotóként is többnyire a zsánereképregények keretei közt maradtak, a ponyvastratégia tehát az alkotók státuszától függetlenül jellemezte ezt a szegmenst. A kiadók egyes népszerű alkotásokat graphic novelként nemcsak a képregény-, hanem a könyvpiacra is forgalmaztak, ami előkészítette a képregényt arra, hogy a peremmédia státuszából visszatérhessen a kultúra fősodrába.

Míg a fősodor a zsánereképregényeket vitte el új irányba, az alternatív vagy független képregényes szegmensben más stratégia is létezett. Itt is jelen volt a ponyvastratégia: sok alkotó készített zsánereképregényeket szerzői kiadásban vagy független kiadóknál. Ezekre jellemző, hogy a fősodornál is szélesebb tematikai, műfaji és vizuális skálán mozogtak. Azonban megjelent egy másik hozzáállás is, amelyet Lopes alternatív stratégiának nevez (2009, 126). Ezt egyfajta képregényes avantgárdként írja le. Az alternatív megújulási stratégiát követő alkotók az Art Spiegelman nevéhez köthető *Raw* antológia (1980-1991), illetve a 1990-től működő *Drawn & Quarterly* körül csoportosultak. Jellemzően irodalmi(as) képregényeket készítettek, amelyek sokszor a mindennapi életet tematizálták

vagy önéletrajzi ihletésűek voltak. Ebből látszik, hogy a független képregények kifejezetten széles skálán mozogtak: voltak, akik a bevett műfajok keretében alkottak (ponyvastratégia), voltak, akik az underground szellemiségét vitték tovább (alternatív stratégia), illetve a két megközelítés akár szabadon keveredhetett is. Közös azonban ezekben az alkotókban, hogy a mainstreamen kívül mozogtak, illetve hogy kiemelten fontos számukra a szerzőiség, a szerzői vízió (emiat ritkaságszámba mentek a kollektív munkák, amelyek az ipusztriális kor óta jellemzőek az angolszász képregényre). Az alternatív képregényeket két elképzelés hatja át: a teljes művészi szabadság (önkifejezés, önálló munka) képzete, és az, hogy a képregény mint művészeti forma olyan potenciállal rendelkezik, amit még közel sem aknáztak ki. Az alternatív szcéna nemcsak a főszodorral, és annak szabályaival szállt szembe, hanem a képregényes szubkultúra (fandom) sajátosságaival is. Bár a fehér, heteroszexuális férfiak tették ki az olvasók többségét, mégsem csak számukra írtak: az alternatív képregények lehetőséget adtak a női, fekete, illetve meleg alkotóknak is. Ezen szerzőknek köszönhetően megindult a képregények tartalmi diverzifikációja (Lopes 2009, 121–122). Az alternatív mozgalom célja az volt, hogy átformálja a képregényes színteret, a képregényre olyan inkluzív médiumként gondolt, mint a könyv vagy a film, és ugyanazt a sokszínűséget akarta megteremteni ezen a területen is (Lopes 2009, 123). Lényegében a médium újraintézmenyesítését tűzték ki célul. Ez azonban hosszú ideig falakba ütközött, ugyanis a főszodor rajongóinak jelentős része az említett szűk demográfiai csoportba tartozott (fehér heteroszexuális tinédzser és felnőtt férfiak), amelyet nem különösebben érdekelt az alternatív képregények tartalma. Az alternatívok egy része nem érte el a potenciális célközönségét a képregényboltokon keresztül. A fő problémájuk tehát az volt, hogy nem tudták növelni az olvasóik számát. Ennek okát a főszodor rajongóinak érdektelensége mellett abban látták, hogy a képregényeket nem ismeri el a szélesebb közönség, így nem tudják a műveiket más piacon forgalmazni (Lopes 2009, 127). A graphic novel formátum a mainstream sikerek (*Watchmen*, *The Dark Knight Returns*) révén egyesek alternatívoknak is biztosított lehetőséget a képregényboltokon túl, de ez nagyon kevés alkotót és kiadványt jelentett: a *Maus* sikere inkább kivétel volt, mint trend. A kezdeti lelkesedés követően az 1990-es évek elejére szinte nem maradt olyan könyvkiadó, amely forgalmazott volna képregényt könyvesboltban. Az alternatív és független képregények többsége visszaszorult a direct marketre. A független képregénykiadók előtt bezárult ez a szegmens (Lopes 2009, 133).

Az alternatív alkotók kétféleképpen próbáltak kitörni a számukra kialakult csapdahelyzetből: egyrészt megpróbálták elhatárolódni a populáris képregényektől

(sokszor azok – valamint a közönségük – ostromozása révén), magukat valami másként, komolyabb, érettebb, irodalmi, művészeti mozgalomként pozicionálva (a belső ellentétek minden korlátozott termelési mezőben felütik a fejüket [Bourdieu 2013, 261]). Másrészt meg akarták változtatni a képregény megítélését: emögött az az elképzelés húzódott, hogy amennyiben a nagyközönség véleménye, megítélése megváltozik a képregénnyel kapcsolatban, akkor nagyobb közönséghez juthatnak el, nagyobb piacra találhatnak a műveik. A képregény újrapozicionálásban Lopes szerint fontos munkák voltak azok, amelyek a médium működésére hívták fel a figyelmet. Ilyenek például Will Eisner *Comics and Sequential Art* (1985) és *Graphic Story Telling and Visual Narrative* (1995) című művei (Eisner 2008a; 2008b), amelyekben önálló művészeti formaként mutatja be a képregényt. Fontos kiemelni Scott McCloud *A képregény felfedezése* (1993), *Reinventing Comics* (2000) és *A képregény mestersége* (2006) című köteteit (McCloud 2000; 2007; 2008), amelyekben a képregény médium működését és lehetőségeit tárgyalja (Lopes 2009, 129–130).

Az ezredforduló előtt az alternatívok semelyik kitörési kísérlete sem volt (tartósan) sikeres, viszont kiépítettek egy szűk (ám stabil) olvasótábort. Kellemetlen mellékterméke az alternatívok újrapozicionálási kísérletének, hogy behozták a magaskultúra/populáris kultúra dichotómiát a képregények területére (amit aztán – ahogy jeleztem – az őket felkaroló kutatók is reprodukálták), meghonosítva egyfajta sznobizmust vagy elitizmust a képregénykultúrán belül (a maguk ízlését helyezve az ízléshierarchia csúcsára – ebben az értelemben nem sokban különbözve az általuk lenézett rajongóktól, akik jellemzően ugyanezt teszik). Az elhatárolódási kísérlet felszínre hozta, hogy különféle ízlésközösségek léteznek a képregénykultúrán belül. Ennek eredményeként a képregény korábbi egységes (negatív) megítélése (egy időre) kettévál: egyes alkotókat és műveket elismernek, másokat nem, és ezt az alternatív kanonizációt számos comics studies alkotó is magáévá teszi (Lopes 2009, 148–149). Ez ekkor még visszaütött: az alternatívok elidegenítették maguktól a képregényolvasók jelentős részét, viszont (egyelőre) nem sikerült a szélesebb piacot sem meghódítaniuk. Lopes szerint ez a kísérlet azért volt kontraproduktív, mert eddigre a szociológiai kutatások rámutattak: az amerikai értelmiség kulturális fogyasztását tekintve mindenevő, és nem ilyen szempontok alapján válogat. Az alternatívok egy olyan dichotómiát (magas – populáris) elevenítettek fel, amely Amerikában eddigre jelentőségét veszítette (2009, 186). Singen is károsnak tartja azt a jelenséget, hogy egyesek (képregényesek, újságírók, comics studies szerzők) azzal akarták megteremteni az alternatív képregények presztízsét, hogy más képregényeket rágalmaztak és bélyegeztek



meg olyan kifejezésekkel, hogy azok gyerekesek és üzleti érdekből készülnek, miközben ők felnőtteknek szóló művészetet művelnek (2014, 187–188).

Az angolszász képregényipar megújulási nehézségeit jól illusztrálja, hogy egy másik kulturális változat, a manga sikere nyitotta meg előtte azokat az ajtókat, amelyeken egy évtizede csaknem hiába dörömbölt. Az ezredfordulón a direct market éppen mély gödörben volt, a graphic novel piac pedig (az előzetes várakozások ellenére) nem alakult ki. Négy új trend azonban lökést adott a képregénynek (Lopes 2009, 151). Egyrészt megjelent az amerikai könyvesboltokban a manga (amit korábban csak a direct market forgalmazott), és ez hamar népszerűvé vált, sok, új, fiatal és női olvasót hozva a képregénynek. A manga pedig előkészítette a terepet ahhoz, hogy több mainstream és alternatív képregény lépjen be a könyvesbolti graphic novel piacra. Másrészt a graphic novel formátum felfutása révén a könyvtárosok és tanárok elkezdtek felkarolni a médiumot, hiszen ebben látták a fiatal olvasók meg- (vagy vissza)nyerésének kulcsát. A képregények külön részleget kaptak a könyvtárakban, valamint bevonták őket az oktatásba. Harmadrészt (részben az előző két trend következtében) lassan beért az alternatívok munkája, hogy elismertessék a médiumot. Negyedrészt a nagy mainstream kiadók a licencek értékesítésén keresztül (filmek, sorozatok révén) újultak meg, így a képregényes tartalmak egyre többek számára váltak láthatóvá.

A képregény médium hosszú idő óta először ért el tömegesen új olvasókat, aminek következtében egyes alternatívok is mainstream sikereket értek el. A manga ekkor még magasabb eladásokat produkált a könyvpiacra, mint az amerikai képregény (Lopes 2009, 156). A kétezres évek közepén a manga felelt a könyvesbolti graphic novel eladások kétharmadáért (Aoki 2021). Ez jól jelzi, hogy lett volna igény más típusú tartalmakra, mint amit a kiadók kínálni tudtak. Sok fiatal és sok nő kezdett el mangát olvasni, amely rámutat, hogy az amerikai képregényipar miért volt képtelen a belső megújulásra. A direct marketre bezárkózó kiadók (beleértve az alternatívok egy részét is) nem tekintett túl a fehér férfiakra és a kedvenc műfajaikra. A manga képében egy külső erő adott lökést az amerikai képregényiparnak, és nyitotta meg a könyvpiacot a képregény előtt (Lopes 2009, 157). A képregény ezredforduló utáni hirtelen sikerét látva Lopes felveti, hogy a probléma az 1990-es években nem annyira a képregény elismerésével lehetett, azaz nem a kulturális ellenállást kellett leküzdeni, hanem a direct market korlátait. A képregény a nagyközönség számára láthatatlan volt a rajongói piac miatt (2009, 187), azaz hiányzott a kulturális térképről, amelyre a kétezres években visszakerült.

A képregény-adaptációk sikere révén a képregény visszakerült a populáris kultúra középpontjába, aminek mind a mainstream, mind az alternatív képregények hasznélvezői lettek. Sok nagy könyvkiadó (Random House, W. W. Norton, Scholastic, Penguin, Simon and Schuster) kezdett el a kétezres évek első felében képregényeket kiadni (Lopes 2009, 160), és a többségük nem törődik a direct markettel. A könyvtárak graphic novel szekciókat alakítanak ki, megnő a részükről a gyerek- és young adult tartalmak iránti igény, amit a könyvkiadók (főként a Scholastic) elégítenek ki.

Az ezredforduló idején zajló változások utolsó köre az internet elterjedésének következménye. Az internet legnagyobb hatása a fandomra volt: az internet kibővítette a részvételiség lehetőségeit egy olyan médium esetében, amelynél a részvételiség gyökerei erősek és régre nyúlnak. Az internet elősegítette a rajongók egymásra találását, nagyobb fokú interakciót téve lehetővé a rajongók, a művészek és a kiadók közt, eltüntetve a földrajzi távolságokat. Online közösségek jöttek létre, megszorodtak a fórumok és a webfanzine-ok (majd ezek később el is tűntek), a képregényes honlapok, a wikia típusú adatbázisoldalak és a véleményaggregátor-oldalak. Az internet a piacot is kibővítette: megjelenik a webképregény, amelynek egy formája futott fel és terjedt el igazán Lopes szerint: a comic strip (2009, 175). Ez azóta kibővült, rengeteg műfajban születnek webképregények, sok közülük folytatásos, ám a comic strip hagyomány valóban erős. Új alkotók, friss szemlélet, friss témák, új közönség jellemzi ezt a szegmenst (2009, 176). A webcomic demokratizálja a képregényt, hiszen az internet lényegében a szerzői kiadást könnyíti meg azáltal, hogy nem kell nyomtatni. Persze megjelenik a digitális képregény és annak webáruházai is (mint a comiXology), de ez máig kis szegmensét teszi ki a képregénypiacnak – a digitális eladások mindössze 90 millió dollárt tettek ki az 1,21 milliárdos piacból 2019-ben, ami a koronavírus-járvány hatására 160 millióra hízott 2020-ban (Griep – Miller 2020; 2021). Az online felületek ma már más üzleti modelleket is kínálnak, amelyekkel a 6. fejezetben foglalkozom részletesen.

Az új trendek (könyvesbolti terjesztés, online képregényboltok és áruházak, online publikáció, digitális terjesztés) magukkal hozták, hogy az amerikai képregény, amelynek piaca (a direct market) az 1980-as és az 1990-es években zárt (amerikai, kanadai, brit) rendszerként működött, és csak rajongói csatornákon (illetve fordításokon) keresztül volt elérhető a világ más pontjain, globális terméké vált. Ma már egyre kevesebb az olyan képregény, amely egy zárt, nemzeti rendszerbe lenne zárva, a képregénynek nemzetközi piaca van (vö.: Brienza 2010) – bár ennek úttörője is elsősorban a manga (erről Brienza mellett lásd például: Bouissou 2011) volt, mára az amerikai képregény is jelentős

haszonélvezője. Az amerikai képregényipar (és -ipar) az ezredforduló után transznacionálissá vált: az amerikai képregények csaknem mindenhol kaphatók a világon, ahogy más képregények is Amerikában (Woo 2015, 58).

#### **4. Konklúzió**

Lopes korszakai (bár a szerző nem reflektál rájuk ilyen módon rá) akár az angolszász képregény modern és posztmodern szakaszaiként is megragadhatók (vö.: Császi 2008). A modern szakaszt az ipari termelés logikája hatja át, a szerzői autonómia kezdetben nem létezik, később is igen korlátozott, a képregényt lenézik, és a médium többször is a(z elitista) tömegkultúra-kritika célkeresztjébe kerül. Az 1980-as évekre a képregényrajongók, illetve a képregényes színtér ellenkulturális és alternatív mozgalmainak hatására felértékelődik a szerző, és egy új szemlélet kezd meghonosodni: egyre több szereplő (alkotók, rajongók, kiadók, újságírók, kutatók) tekint a képregényre szerzői önkifejezésre alkalmas művészeti formaként. Ennek a posztmodern szakasznak a megértése a cultural studies felől lehetséges: a részvételi (rajongói) piac működése, a rajongók és az alternatív mozgalmak hatása, a szerzők és a közönség közti aktív viszonyok vizsgálata mind interdiszciplináris megközelítést igényel. Ebben a megközelítésben napjainkat (az általam szerzőinek nevezett kort) késő modern szakaszként írhatjuk le: a képregényipar ugyan viszonylag nagy szabadságot kínál a szerzőknek, tehát egyfajta szerzői központú iparként írható le, ám eközben szorosra fűzte a viszonyát más média- és kultúripari szegmensekkel, így a képregényipart erősen áthatja a konvergens médiaipar logikája is.

Az amerikai képregényipar ugyan évtizedekre magára maradt és egyedi módon fejlődött (nagyraoszt a rajongók közbeavatkozásának köszönhetően vészelte át ezt az időszakot), mára megszűnt a kívülálló státusza. Jobban függ más területektől (könyvkiadók és -forgalmazók, audiovizuális médiaipar), így kevésbé önálló, de a többféle értékesítés miatt (képregénybolt, könyvesbolt, digitális eladások, licencing) kevésbé kiszolgáltatott, amely stabilitásra szüksége volt a képregény újrapozicionálásához a kulturális hierarchiában. A lehetőségek bővülése, ahogy a későbbi fejezetekben rámutatok, nemcsak a képregényiparot, hanem az -ipart is tagoltabbá tette, így a fejezetben használt fősodor/alternatív felosztás mára érvényét veszítette.

### 3. fejezet

#### Képregényes munka, képregényszerző, képregénysztár

Az előző fejezetben felvettem, hogy az amerikai képregény egyfajta szerzői korba lépett: a szerzői autonómia jelentős mértékben megnőtt az amerikai képregényipar minden szegmensében. Egyes területein továbbra is a work-for-hire modell (a kiadóknak végzett bér munka) dominál (mint a franchise-képregények esetében), de itt is egyre nagyobb teret kapnak és jobb feltételeket élveznek az alkotók. A képregényipar jelentős részében viszont ma már viszonylag szabadon alkothatnak a szerzők, illetve megőrizhetik a munkájuk jogait. A szerzői kor használata ennyiben tehát helytállónak tűnik, ám a kifejezés sok mindent elfed. Például azt, hogy a szerző eleve egy problémás kifejezés egy olyan médiaipari szegmensben, ahol jellemző a kollaboráció, valamint számos olyan pozíció és munka (kihúzó, beíró, színező, szerkesztő stb.) létezik, amellyel sokszor még a comics studies kutatók sem számolnak. A feladatok jelentős része csaknem láthatatlan a rajongói kanonizációban, a képregénykritikában vagy az akadémiai képregénykutatásokban, miközben az ezekben a munkafolyamatokban dolgozók is rajta hagyják a kezük nyomát az elkészült munkán, nem csak az írók vagy a rajzolók.

A fejezetet a képregényes munka mibenlétének tárgyalásával kezdem, majd rátérek azokra a tényezőkre, amelyek fokozatosan az alkotókra irányították a figyelmet. Az iparági sajátosságok, a rajongói kanonizációra visszavezethető (az ipar által is felismert és ápol) sztárkultusz, a kritikusok kanonizációja, valamint az auteur-koncepciót használó tudósok kanonizációja egyaránt hozzájárult az alkotók (író és rajzoló), de különösen az írók kiemelt szerepéhez. A szerzők kiemelt szerepének tárgyalásakor nem a szerzőiség és a szerzői jegyek érdekelnek elsősorban, hanem a szerző pozíciója a képregényiparban. A szerzői autonómiára tehát nem kizárólag művészeti autonómiaként tekintek, hanem úgy is, mint a szerző szerepének megváltozására, növekvő önállóságára, lehetőségeinek bővülésére. A szerzői tulajdonú (creator-owned) tartalmakat (is) forgalmazó kiadók, valamint a szerzői publikálás módjainak bővülése révén a szerző a korábbi korszaknál jóval önállóbb szereplőként léphet fel. Napjainkra úgy tekintek, mint az ipari és a heroikus korban megindult folyamatok betetőzésre, ahol az angolszász képregény hosszú (és sok szempontból kényszerű) bebábozódását követően a médiumban rejlő lehetőségek realizálódni látszanak, és a képregény identitása már nem (vagy kevésbé) fonódik össze egy-egy műfajjal (mint a szuperhőstörténetekkel), az alkotások (egy-egy – a következő

fejezetekben kiemelt – dominánsabb trend ellenére) tartalmilag, tematikailag, műfajilag, megközelítésükben, célközönségüket tekintve stb. széles skálán mozognak.

## 1. A képregényalkotás mint munka

Az ipariális kor első évtizedeiben (úgy a hatvanas évekig) a képregényalkotás kizárólag (a későbbi szakaszában pedig elsősorban) munka volt, nem művészeti tevékenység. Ráadásul a munka az összeszerelő üzemekre hasonlított (lényegében taylorista elvek alapján működött), ahol a különféle munkafázisokat más-más végezte, hogy a képregény minél hamarabb elkészüljön és a közönség elé kerülhessen. A számos részfeladat különféle pozíciók (szerkesztők, írók, rajzolók, kihúzó, betűbeírók, színezők, borítóképzők, fordítók, terjesztők, viszonteladók stb.) kialakulásához vezetett. A munkafázisok egy része egyes művek (vagy képregényipari szegmensek) esetében hiányozhat vagy egy kézben összpontosulhat, de attól még létezik. Nemcsak az író és a rajzoló, hanem minden munkafázis befolyásolhatja az elkészült művet – még (ahogy azt az előző fejezetben láthattuk) a terjesztők és a viszonteladók (mint a képregényboltosok) is, hiszen tőlük függ, milyen tartalmakat vesznek be, terjesztenek, juttatnak el a közönséghez (lásd bővebben: Palmer 2016). Vannak olyan munkafázisok, amelyeket a szakma sem ismer el különösebben, mint a ceruzarajzot egynemű színekkel kitöltő, így a színező munkáját előkészítő flatter. Nem minden színező használ flattert, de ha gyors munkavégzésre van szükség, gyakran fordulnak hozzájuk. A flatterek láthatatlanságát jól illusztrálja, hogy az anyagi juttatáson túl sehogyan sem ismerik el a munkájukat, nem jelenik meg a nevük az elkészült alkotásban (Ligeti 2019). A flatter helyzete annyiban kivételes, hogy a képregénykiadók ma a munkafázisok többségét elismerik, és a közreműködőket jellemzően névvel (vagy egyes kiadóknál akár rövid életrajzzal) is feltüntetik az elkészült műben. A magyar nyelvű kiadások (mint a DC Nagy Képregénygyűjtemény vagy a *Rick és Morty*-képregények) esetében is tetten érhető az a trend, hogy a kiadványban az író és a rajzoló túl más jelentősebb közreműködőket is bemutatnak, akár rövid életrajzot is megjelentetve róluk. A Kingpin kiadó az általuk forgalmazott *A Hihetetlen Pókember 50.* számában a hazai kiadványok munkatársait is bemutatta, ahol a lokalizáció (Zanettin 2008c) munkafolyamatai is láthatóvá válnak: fordító, szerkesztő, műszaki szerkesztő, lektor, betűbeíró.

A közönség többsége (legyen az alkalmi olvasó, rajongó, kritikus vagy akadémiai pályán mozgó kutató) számára azonban nemcsak egy-egy munkafázis láthatatlan, hanem a képregényiparban dolgozók jelentős részének munkája az, hiszen a szerző-koncepció

elfedi, hogy mások is részt vettek a mű elkészítésében, ahogy erre Brienza és Johnston felhívja a figyelmet a *Cultures of Comics Work* előszavában (2016b, 1–2). A szerző (aki jellemzően az író, esetleg a rajzoló) túldimenzionálása csak részben köszönhető annak, hogy a filmelmélet, az irodalomtudomány és a művészetelmélet felől érkező kutatók a saját területükön meglévő koncepciókat, megközelítéseket hozták át a comics studies területére. Az auteur egy olyan erős romantikus ideál, amely áthatja a kultúra egészét, értelmezhetővé, befogadhatóvá, kezelhetővé téve az alkotásokat a közönség számára (Brienza – Johnston 2016b, 2). A képregényipar azonban már a fokozott akadémiai figyelem előtt úgy intézményesült, hogy a szerző kiemelt pozíciót élvez: az auteur-koncepció a rajongóknak (Smith 2012, 180) és az alternatív szcéna ambícióinak köszönhetően erősen jelen van a képregények esetében, a kritikusok és a kutatók érdeklődésének iránya valójában csak felfokozta a meglévő trendeket – felkarolva egyes alkotókat. Benjamin Woo egyenesen azt állítja, hogy az akadémikusok lényegében ugyanúgy működnek, mint a rajongók: tovább sztárolnak egyes alkotókat, miközben keveset foglalkoznak a piaccal, az iparral és az itt végzett munkával (Woo 2016, 191). A comics studies hajlamos a sztárokra, a kiemelkedő alkotókra, a nagy művészekre koncentrálni, és a munkákból kimarad a szakmában dolgozók többsége. Viszont hiba lenne részemről, ha csupán azért, mert mindez így intézményesült, ebben a keretrendszerben vagy logikában gondolkoznék magam is: nem a szerzőiség, hanem a szerzői autonómia, a szerző lehetőségei és kiemelt pozíciójának intézményesülése érdekel. A megközelítem kontextualista: a médiaipari környezet bemutatása és társadalomtudományos háttér felvázolása nélkül nem beszélhetünk érvényesen a szerzőről és annak kitüntetett szerepéről.

Padmini Ray Murray *Behind the Panel: Examining Invisible Labour in the Comics Publishing Industry* című tanulmányában nem áll meg ott, hogy kimondja, a szerzők (az író és a rajzoló) munkája mellett számos másféle munka létezik a képregényiparban, amely befolyásolja az elkészült végterméket, hanem olyan egyéb társadalmi tényezőket is tárgyal, amelyek hatása tetten érhető az alkotáson (2013). Az irodalmi megközelítés szerinte túlságosan is a szövegek szoros (és zárt) olvasataival van elfoglalva, miközben megfeledkezik a tágabb társadalmi kontextusról (Murray 2013, 337). Ez a textualista hozzáállás a cultural studies felől nem engedhető meg. Az alkotások nem légüres térben születnek: az örökölt vagy egymástól átvett minták, a kiadói gyakorlatok, a rajongóknak való megfelelés mind befolyásolják az elkészült terméket. Murray arról ír, hogy minden szegmensben jelen vannak olyan tényezők vagy szereplők a (tág értelemben vett)

alkotókon túl, akik hatást gyakorolnak az elkészült műre (2013, 341). A fősodorbeli képregények esetében például meghatározó a franchise és a karakterek előtörténete, így a meglévő kánonhoz való igazodás korlátokat szab a megírható sztoriknak, amelyeket szerkesztők felügyelete alatt egy egész csapat alkot meg, amelynek tagjai végül változó mértékű elismerést kapnak. Murray szerint az alternatív szegmens szerzői – akik gyakran egyedül dolgoznak – sem annyira függetlenek, mint gondolnánk: itt is léteznek szerkesztők, akik sokszor tesznek javaslatokat a szerzőnek, és néha egész komolyan befolynak a munkába. A webképregények azok, amelyek esetében a legszabadabban dolgozhat és publikálhat az alkotó, de Murray arra hívja fel a figyelmet, hogy ebben a szegmensben viszont az olvasói visszajelzések formálhatják, alakíthatják, befolyásolhatják számottevő mértékben a munkát (2013, 341–342). Ezek természetesen csak példák, de jelzik, hogy a művek megértése nem lehet teljes, ha az alkotás (Stuart Hall [2002] kódolás-dekódolás modelljét használva a kódolás) körülményeit nem vesszük figyelembe. Ez természetesen nem újszerű gondolat, Raymond Williams már az 1965-ben írt *A kultúra elemzése* című tanulmányában amellet érvelt, hogy „a művészet része a társadalomnak” (2003, 35), és „a megfelelő vizsgálódás” az ezek közti „aktív viszonyokat tanulmányozza” (2003, 35). Hasonló nézőpontot képvisel többek között Stephen Greenblatt, az új historizmus nevű eljárás mód kidolgozója is, aki azt állítja, hogy a „génuszt nem tehetjük meg az értékes művészet egyetlen forrásának” (2002, 456), illetve hogy nincsenek „autonóm műalkotások” (2002, 457), a műveket a keletkezési körülményeik történelmi-társadalmi feltételei közt kell vizsgálni. A gondolataik annak ellenére is relevánsak számomra, hogy mindketten elsősorban az elemzésre, az értelmezésre koncentrálnak, miközben én jelen dolgozatban elsősorban az iparág működését, sajátosságait vázolom fel.

Hall 1980-ban írt *Encoding Decoding (Kódolás, dekódolás)* című tanulmánya elsősorban a jelentésekre és az üzenetekre fókuszál, és erős a szemiotikai meghatározottsága, ám számol a gyártási körülményekkel: az intézményi szervezettel, a produkciós hálózattal és gyakorlattal, a technikai infrastruktúrával, az előállítási rutinokkal, a szakma önképével, a közönségre vonatkozó feltételezésekkel stb. (2002, 426–427). A történetek létrehozása, azaz a kódolás során ezek legalább annyira meghatározók lehetnek, mint a szerzői koncepció. És itt akár túl is tekinthetünk a különböző munkafolyamatokon, hiszen azok a produkciónak mindössze egyetlen dimenzióját képezik, ezen kérdés mellett (ahogy az előző fejezetben tárgyaltam) más iparági meghatározottságok is léteznek. Ahhoz, hogy teljes képet kapjunk egy alkotás készítésnek körülményeiről, vizsgálni kellene a kiadói profilokat és filozófiákat, a szerkesztési stratégiákat, azt, hogy a kiadó(i) gyakorlat)

miként és mennyiben nyomja rá a bélyegét a kész munkára. A szerkesztési gyakorlat vagy filozófia milyen munkákat karol fel, ezáltal a kiadó milyen tematikájú munkákat ad ki, milyen kulturális trendeket támogat (Mitchell 2017, 244) – ezekre a felvetésekre a Vertigo, az Image vagy a kortárs Marvel kiadó kapcsán az 5. fejezetben igyekszem reflektálni. 1980-as évekre kiépülő direct market például erősen befolyásolta, hogy milyen képregények jelenhettek meg. Hiába állítjuk azt, hogy megjelentek az érett munkák, hogy megkezdődött a szuperhősök dekonstrukciója, illetve hogy ebben a közegben felnőtt a képregény, ettől még a médiumra jellemző tartalmak tematikailag vagy a reprezentáció tekintetében továbbra is szűk (noha a korábbiaknál valamivel szélesebb) skálán mozogtak: ezeket túlnyomó többségben (fehér heteroszexuális) férfiak írták és rajzolták férfiak számára elsősorban férfi főhősökkel. A képregényipar helyzete keretet szabott a kiadható és a sikeresen forgalmazható történeteknek. A korlátokat sokan feszegették, ahogy Lopes is tárgyalja (2009), és ez a folyamat az ezredforduló után be is érett, ám az intézményi struktúra, az előállítás és a forgalmazás körülményei, a rajongókkal való szoros kapcsolat erősen rányomta a bélyegét az elkészült alkotásokra. A kódolás körülményei drasztikusan befolyásolták az elkészült műveket. Erről az időszakról akár azt is állíthatjuk, hogy a képregény elsősorban egy férfiaknak szánt, számukra létrehozott, úgymond férfiakra kódolt médium volt mind tartalmát, mind vizuális megjelenítését tekintve (erről lásd: Gabilliet 2009; Orme 2016; Cicci 2018). A produkció körülményeinek megváltozása kellett egyrészt ahhoz, hogy a szerzők nagyobb teret kaphassanak, másrészt ahhoz, hogy más típusú szerzők is lehetőséget kapjanak nagyobb számban. Mielőtt ezt tárgyalnánk, a képregényalkotók egy fontos tulajdonságát mutatom be, amely szintén nagy hatással van az elkészült művekre: az alkotók rajongói státuszát.

## **2. A képregényalkotó mint rajongó**

Nincs olyan terület a képregényekkel kapcsolatban, amelyről teljes képet festhetünk a rajongás tematizálása nélkül. A korábbi fejezetekben kiemeltem, hogy a comics studies jelentős részét is rajongók (fan-scholars) és rajongó tudósok (aca-fans vagy scholar-fans) alakították, ahogy azt is, hogy az amerikai képregényipar 1970-es években gyökerező, de máig létező direct market jellegű terjesztési és viszonteladói hálózata lényegében rajongói piac. Emellett Lopes kapcsán már érintettem azt a témakört, hogy a képregényalkotók egy része maga is rajongó, de ennek mértékét és jelentőségét nem tárgyaltam. A rajongó típusú alkotók más médiaipari szegmensekben is jelen vannak (Quentin Tarantino, Kevin Smith vagy J. J. Abrams egyaránt jól szemléltetik ezt a típust – talán nem véletlen, hogy



mindegyikük jegyez – legalább társíróként – képregényt is), ám a képregénykészítők közt dominál a rajongói attitűd, sőt, sokszor eleve ez fordítja őket az alkotás felé (Woo 2015, 60–61; Perren – Felschow 2018, 315). Az alkotók és a rajongók között mindig szoros volt a kapcsolat a képregényes színtéren, amit jól illusztrálnak a levelezési rovatok, a rajongói klubok vagy a képregényes találkozók (conok). Az alkotók elérhetősége a szubkulturális jellegű direct market keretei közé való bezárkózás után tovább erősödött. A képregényes színtéren gyakori az alkotók és közönségük közti kommunikáció, ezáltal sokszor valós kapcsolat alakul ki köztük. A képregényalkotók (más médiaipari területek dolgozóinál) megközelíthetőbbek, közvetlenebbek, elérhetőbbek (amire az internet csak ráerősített). Mivel az alkotók jelentős része maga is rajongó, így mintául szolgál a rajongók újabb generációi számára: karrierjüket látva reális, elérhető célnak tűnik sokak számára, hogy ők is betörjenek az iparba. A kiadók gyakran lehetőséget is kínálnak nekik: Jason Aaron, Eisner-díjas képregényíró a Marvel tehetségkutató-pályázatán tűnt fel: egy nyolc oldalas *Wolverine*-történetet jegyzett, amely 2001-ben meg is jelenhetett a *Wolverine* Vol. 2. 175. számában.

A karrierminták azonban csalókák. A bővülő lehetőségek ellenére az alkotók jelentős része nem ér el olyan sikereket, mint Kelly Sue DeConnick (ő írta elsőként Carol Danverst *Captain Marvel*ként) a Marvelnél, majd szerzői képregényeivel, Raina Telgemeier a graphic novel-piacon az önéletrajzi ihletésű és fikciós ifjúsági képregényeivel, vagy Sarah Andersen a webképregényeivel, amelyek később könyv formátumban is megjelentek (*Sarah's Scribbles*). Minden fentebb jelzett változás (új piaci szegmensek, több publikációs lehetőség, jobb feltételek, új művek esetén a jogok megőrzése) ellenére a képregényiparba betörni vágyók jelentős része nem (vagy csak nehezen) tud megélni a képregénykészítésből (ami nem amerikai jelenség, Magyarországon is így van – sőt, a képregény szubkulturális helyzete miatt a hazai alkotókra ez fokozottan igaz). A képregényiparra jellemző, hogy egyesek sztárrá válnak, valamivel többen közepes sikereket érnek el, ám a többség nem tud megélni belőle (Woo 2016, 190). A képregényalkotás egy olyan médiaipari szegmens, amely kevesek számára biztosít megélhetési lehetőséget – még ha növekszik is ez a szám. Akkor miért készítenek annyian képregényeket? Erre a kérdésre kereste a választ Benjamin Woo (2015), amikor 2013 és 2014 között 570 képregényalkotót kérdezett a munkakörülményeiről. A válasz igen egyszerű: mert rajongók. A képregényiparban, ahogy Lopes is regisztrálta, már a hatvanas évek végén megjelentek az első rajongó típusú szerzők (2009, 91–92). Mára Woo szerint ez az alapeset: az alkotók kiugró többsége (a megkérdezettek 90 százaléka) azonosította

magát rajongóként, függetlenül attól, hogy mely képregényipari szegmensben dolgozik (2015, 61). Napjaink amerikai képregényiparában túlnyomó többségben vannak a rajongó típusú alkotók. Ám amennyiben csaknem minden képregénykészítő egyben rajongó is, nehéz határt húzni a munka és a szabadidő-eltöltés között: elmosódik a mezsgye a munka és a kikapcsolódás közt. A képregényalkotók többsége benne él a maga ízléskultúrájában, amely eleve jellemző a kulturális alkotást foglalkozásként űzőkre (ezzel kapcsolatban lásd: Gans 2003, 120). A kreatív munka így a rajongás kiterjesztése: valami olyasmi, ami nem egészen munka (Woo 2015, 58).

Erre ráerősít, hogy a képregényalkotás napjainkra jellemzően otthonról végzett munkává vált (Murray 2013, 339–340; Woo 2015, 59), a többség számára nem kötődik egy másik fizikai térhez (iroda, stúdió) – bár létezik ilyen, ez mára inkább a kivétel, és nem tükrözi a képregényalkotók többségének tapasztalatait (erről lásd: Woo 2016). A képregényipar kezdetben New York központú volt (és az alkotók is itt rendezkedtek be), ma már territoriálisan szétszórt az Egyesült Államokban.<sup>27</sup> Az alkotók az otthonukból is kényelmesen bekapcsolódhatnak a munkába a digitális adattovábbításnak köszönhetően. A képregényalkotás tehát mára jellemzően olyan munka, amelyet elkülönülten végeznek. E folyamat eredményeként a képregényipar transznacionálissá vált: mivel nincs szükség fizikai jelenlétre, egyre több külföldi alkotó dolgozik amerikai képregényeken (Woo 2015, 58–59). Más országban élő (ám Amerikában befutott) alkotó többek között az olasz Mirka Andolfo is, akinek szerzői tulajdonú képregényeit az Egyesült Államokban az Image forgalmazza. Magyarországról például Tondora Judit és Futaki Attila rajzolóként vagy Pilcz Roland színezőként számos angolszász képregényen (is) dolgozott. A távolról végezett vagy otthoni munka nehezebben határolható el a kikapcsolódástól: Woo válaszadóinak 70%-a nem tudja pontosan szétválasztani, hogy meddig tart a munka, és hol kezdődik a szabadidő (2015, 60).

Mindennek a következménye, hogy a korai ipusági korra jellemző kizsákmányolást (lásd: Lopes 2009) egyfajta önkizsákmányolás váltotta fel (Woo 2015, 62). A kreatív munka a rajongás miatt egyszerre szenvedély és munka, emiatt az alkotók több kellemetlenséget (például azt, hogy alulfizetik őket, hogy szigorú határidőket szabnak nekik vagy hogy nem tudnak megélni a képregénykészítésből) is elviselnek. Mivel sokan nem kizárólag ebből élnek, hanem más munkáik is vannak, így a képregényalkotás egyszerre hobbi és munka, amikor azzal foglalkozhatnak, amit szeretnek. Woo felveti,

---

<sup>27</sup> Bár a Marvel továbbra is New Yorkban található, a DC központja azonban 2015 óta Burbank, California, míg az Image kiadóé Portland, Oregon (Woo 2018, 30–31).

hogy a rajongói attitűd elfedi, hogy az alkotók sokszor mekkora áldozatokat hoznak: amennyiben munkának fognák fel azt, amit csinálnak, jobban fel tudnák mérni és be tudnák árazni, hogy mi mindent követel meg tőlük a képregénykészítés (2015, 62–63). Woo utalás szintjén megemlíti (2015, 63), hogy a rajongás is lehet munkaszerű: például a scanlation-tevékenység vagy a rajongói oldalak szerkesztése.

Az alkotás és rajongás összemosódására remek példa Jason Fischer, aki Bryan Lee O'Malley rajzolóasszisztense volt a *Repetá* (angolul: *Seconds*) című képregény készítésekor. Fischer később feldolgozta a közös munkával kapcsolatos élményeit a *Seconds Helping – A Drawing Assistant's Memoir Comic* című rövid képregényében (Fischer 2015). A memoárját olvasva nem nehéz felfedezni a mentora, O'Malley iránt érzett háláját és csodálatát. Viszont a mű arra is rávilágít, hogy milyen megfeszített tempójú és kimerítő munkára volt szükség a részéről is ahhoz, hogy a képregény határidőre elkészüljön (rajzasszisztensként főként a hátterek kihúzása volt a feladata, de hogy pontosan mit tett hozzá az elkészült műhöz, nehéz megállapítani, mert a stílusa beleolvadt O'Malley munkájába). A memoár, annak ellenére, hogy a nehézségeket is tematizálja, inkább egyfajta köszönetnyilvánításként értelmezhető: az utolsó oldalakon ki is mondja Fischer, hogy úgy érzi, a *Repetán* dolgozva igazi művésszé vált. Még ha szerzői kreditet ebben az esetben kizárólag O'Malley is kapott.

O'Malley kizárólagos szerzősége jól illusztrálja azt, hogy a kutatók kanonizációja nélkül maga a képregényipar (és annak ezúttal az alternatív szegmense) miként teszi láthatatlanná egyes érdemi hozzájárulók munkáját (a *Repetá* esetében a szerkesztőét, a színezőét és a rajzasszisztensét). Erre a trendre a comics studies rá is erősített azáltal, hogy kiemelten tárgyalja a szerzőket, bár egyes képregénykutatók (többek között M. Thomas Inge, Adrielle Mitchell vagy Christy Mag Uidhir) igyekeztek ezt a képet árnyalni, és a képregényszerzőt kiszabadítani az irodalmi és filmes hagyományból származó szerzőkonceptiók hatása alól.

### 3. A képregényszerző felé

A művészetek területén (mind az irodalomban, mind képzőművészetben) jellemzően egy szerző létezik. Amennyiben az irodalom felől közelítünk a képregényhez<sup>28</sup>, akkor

---

28 Itt tudatosan kerülöm Roland Barthes megközelítését a szerző halálával kapcsolatban (Barthes 1996). Ennek több oka van: egyrészt azért, mert a megközelítése túlságosan textualista. Bár az olvasóra (és annak befogadási szabadságára) ügyel (akárcsak Umberto Eco a *Nyitott múltól* [1998] kezdődően), ám az alkotóról, az alkotás folyamatáról, annak médiaipari kontextusáról elvonja a figyelmet (emiatt Jostein Gripsrud is fenntartásokkal kezeli [lásd: 2007, 186]). Másrészt azért, mert a képregényiparban különösen fontossá vált a szerző: az alkotók, az ipar, a rajongók, a kritikusok és a kutatók egy része a szerző

problémákba ütközünk. Míg az irodalomban jellemzően az írókat tekintik a szerzőnek, a képregények esetében problémás (bár létező tendencia) az írókat (kizárólagos) szerzőnek tekinteni. Egyrészt azért, mert ahogy hangsúlyoztam, a képregényalkotás jellemzően kollektív munka, és ezzel más közreműködők munkáját figyelmen kívül hagyjuk (köztük a rajzolóét, ami egy vizuális médium esetében, amely szöveg nélkül is működik, nem szerencsés), másrészt azért, mert bár azt feltételezzük, hogy az író az ötletgazda, ez nem feltétlenül igaz, egy író is lehet alárendelt pozícióban egy kollaborációban (Uidhir 2012, 63; Vincze 2017b, 89<sup>29</sup>), végezheti a munkáját a rajzoló vagy a plotter (a cselekményt nagy vonalakban felvázoló másik író) megbízásából. Vannak egyetlen szerző által jegyzett alkotások (mint Art Spiegelman *Maus* című munkája, vagy Charles M. Schulz *Peanuts* comic stripje [Inge 2001, 629]), amelyek esetében az irodalmi koncepciók átvehetők, de jellemzően minimum két vagy inkább több szerzővel kell számolnunk.

A hagyományos (az ipari kor gyakorlatában gyökerező) angolszás képregények esetében a kollaboráció az alapvető. A kollaboráció tárgyalása az irodalomtudományban, amint arra M. Thomas Inge 2001-es *Collaboration and Concepts of Authorship* című tanulmányában rávilágít, létezik ugyan, de nem rendelkezik túl kiterjedt irodalommal, miközben számos egyetlen szerzőhöz kapcsolt munka kollaboráció eredménye. Inge Stillinger (1991) nyomdokaiba lépve elsősorban olyan, az irodalomtudomány által kanonizált művekről értekeznek, ahol a munka kollaboratív jellegű, ám erről a tudományos élet nem igazán vesz tudomást (Inge 2001, 623–630). Inge a kollaborációt tág értelemben használja, szerinte mindenki közreműködő, aki valamilyen befolyással bírt az elkészült műre. A szövegében a képregényt is érinti, hiszen a médiumban gyakori eset a kollaboráció. Ő is felhívja a figyelmet arra, hogy ez olykor láthatatlan: előfordul, hogy a szerző nevében asszisztensek végzik a munkát, amelyre Jim Davist, a *Garfield* szerzőjét hozza fel példának (2001, 628), aki mindössze kitalálja a poént, illetve egy rögtönzött vázlatot készít hozzá, amit aztán mások rajzolnak meg, írnak be, húznak ki tintával, valamint színezik ki, Davis pedig a végén az aláírásával látja el a kész munkát, ahogy az a *Pencils, Paws and Ink: Creating the Garfield Comic Strip* (2006)

---

büvöletében él. Bármennyire frappáns is Barthes koncepciója (és jogos a kritikája), a képregényipar és a képregényes közeg társadalomtudományos megértéséhez nem tűnik hasznosnak.

- 29 Vincze a magyar képregényeket tárgyalva az író alacsonyabb presztízsét hangsúlyozza, amely annak köszönhető, hogy az írók sokszor más műveket adaptáltak, így a szerzőségük nem lehetett domináns, mert az írói krediten az eredeti alkotás szerzőjével osztoztak (2017, 89). Az adaptációs képregények íróinak kétes szerzőségére élesen világítanak rá a Képes Kiadó felújított Korcsmáros Pál-képregényei, amelyekben az adaptáció eredeti írójának (Cs. Horváth Tibor) szövegeit lecserélték Rejtő Jenő eredeti szövegrészleteire. E sorozat mellett Korcsmáros Pál szerzőségét is kikezdi, ugyanis a felújításban számos rajza átalakult (és sok új is született a rajzoló stílusában) Garisa H. Zsolt közreműködésének köszönhetően, aki ezáltal legalább annyira szerzője ezeknek a műveknek, mint Rejtő vagy Korcsmáros.

című rövid dokumentumfilmben látható. Inge a kollaboráció tág definíciójával lefekteti azokat az alapokat, amelyek felől a képregényszerzőkhöz közelíteni érdemes: szerinte minden esetben, ha valaki hozzátesz valamit a munkához, egyfajta kollaborációról beszélünk (2001, 629). Mielőtt azonban ezen a vonalon továbbhaladva megnéznénk Uidhir és Mitchell gondolatait, előbb egy másik irányzatból, a filmtudományból érkező auteur-konceptióról, valamint annak korlátairól értekezek. A filmek esetében ugyanis az 1950-es évek óta létezik az a megközelítés, amely a képregénykutatásban is igen elterjedt, hogy sok ember munkáját egyetlen szerzőnek (a filmek esetében a rendezőnek, a képregénynél az írónak) tulajdonítják, aki annak köszönhetően, hogy egyfajta kreatív kontrollt gyakorol a munka felett, képes rajtahagyni a keze nyomát az elkészült alkotáson.

### 3.1. Az auteur-szemlélet korlátai

Az auteur egy olyan alkotó, akinek a munkái jól megkülönböztethetők más, az adott művészeti területen mozgó alkotókétól. Az auteur-szemlélet a francia filmelméletben jelent meg, programadó szövegének Truffaut 1954-es *Cahiers du Cinéma* lapjain megjelent írását tartják, amelyben amellet érvelt, hogy a rendezők képesek otthagyni a kezük nyomát az általuk készített filmen (Smith 2012, 178). Az auteur-szemlélet hamar elterjedt, ám problematikuságát, leegyszerűsítő jellegét a módszertani munkák sem tagadják (még Stokes is kifejezetten kritikusan tárgyalja és fenntartásokkal kezeli *A média- és kultúrakutatás gyakorlatában*, amikor ezt a módszert ajánlja a média elemzéséhez [2008, 101–105]). Az auteur-höz különböző jelzők kapcsolódnak: szabadság, függetlenség, kiválóság, kreativitás (Mitchell 2017, 241). Saját, markáns stílusa van, visszatérő jellegzetességek, elemek – mint például hangulat, tematika – jellemzik a munkáit, és ezek összessége adja ki azt, amit szerzői kézjegynek nevezhetünk (Mitchell 2017, 242). Matthew J. Smith nem lát különösebb problémát ennek a megközelítésnek a képregényekre való alkalmazásával kapcsolatban, és *Auteur Criticism: The Re-Visionary Works of Alan Moore* című tanulmányában ennek használhatóságáról értekezik (2012). Azt ugyan elismeri, hogy nem minden munka esetében használható jól, de ezt néhány megjegyzésen túl nem problematizálja (2012, 179). Viszont kiemeli, hogy a rajongók (főként a Hills-féle fan-scholarok) egy része is alapvetően szerzői kutatást művelt, amikor az általa nagyra tartott alkotók munkásságát írta le, de sokszor nem kritikátlanul téve ezt (2012, 180).

Marc C. Rogers (2006) lehet az, aki révén jól megragadható, mely esetekben használható (valamelyest jobban) ez a megközelítés. Rogers elkülöníti egymástól az ipari termelési rendszert (a nagy kiadók jellemzően felosztják a munkafázisokat) és a kisipari,

kézműves rendszert, amelyben a független képregényalkotók többsége dolgozik (2006, 511). Az utóbbi területen nem (vagy jóval kevésbé) jellemző az, hogy valaki célzatosan egy-egy munkafázisra specializálódik, sokszor több szerepet is egy alkotó tölt be (vagy akár mindegyiket), és emiatt az illető sokkal hosszabb ideig dolgozik egy-egy alkotáson, viszont a szerzőisége is sokkal nyilvánvalóbb (és sokszor csorbítatlan). Az elkészült műveket aztán bármilyen formátumban forgalmazhatják (comic book: Jeff Smith: *Konc [Bone]*; webképregény: *Sarah's Scribbles*; graphic novel: Alison Bechdel munkái), amit azért hangsúlyozok, mert az irodalmi irányzat hajlamos csak a graphic novelekre koncentrálni. Mivel számos vagy minden feladatot egy (vagy kevés) alkotó lát el, nem sérül a szerzői vízió, így az auteur-megközelítés is kiválóan használható az ilyen esetekben – bár itt is megjelenhetnek a kiadók és a szerkesztők a képletben, amelyek szerepét jellemzően nem vizsgálják a kutatók. Természetesen nemcsak az írók és rajzolók kerülhetnek a szerzői kutatások középpontjába, hanem egyes szerkesztők is. Smith az EC szerkesztőjét, William Gainest hozza példának, aki szerinte alkalmas lehetne egy ilyen típusú vizsgálatra (2012, 179). Legalább ennyire releváns szerkesztő Stan Lee is, akinek nem is annyira az írói teljesítménye érdekes, hanem a szerkesztői tevékenysége: az, ahogyan a Marvelt az 1960-as években a superhősképregények megalkotása, írása, felügyelete és PR-ja révén a kortárs populáris kultúra meghatározó szereplőjévé tette (vö.: Fingeroth 2020). Lee egy egész termékvonalat felügyelt szerkesztőként, laza, mégis markáns kreatív kontrollt gyakorolva felette, arcot és arculatot adva a Marvel kiadónak. Ilyen meghatározó szerkesztő Karen Berger is, akinek a Vertigo a szerzőközpontú megközelítését köszönhette (vele kapcsolatban lásd: Licari-Guillaume 2017). A szerkesztők auteurként való vizsgálata ambivalens módon éppen az auteur-megközelítés korlátaira hívja fel a figyelmet: arra világít rá, hogy az alkotók nem légüres térben dolgoznak, hanem más szereplők is befolyással vannak a munkájukra.

Az auteur megközelítés korlátja továbbá, hogy egy olyan szerzőt feltételez, amely kreatív kontrollt gyakorol a teljes alkotás felett: emiatt, ahogy Rogers nyomán láttuk, egyes alkotók munkáinak elemzéséhez jól használható, illetve mások esetében is hozhat érdekes meglátásokat, ám kellő nagyvonalúságot vár el tőlünk, még hozzá azt, hogy szemet hunyjunk a szerzőn kívüli egyéb tényezőkre (ipari környezet, kiadói gyakorlatok, más társalkotók munkája stb.) felett, ami teljesen szembemegy a kritikai kultúrakutatás Williams (2003) és Hall (2002) által lefektetett koncepcióival. A szerzőközpontú megközelítés leegyszerűsítés: a képregény – ahogy az eddigiek tükrében jól látható – csak kivételes esetekben egyetlen szerző műve, bár létezik ilyen. Erre remek példa John

Porcellino, a *King-Cat* szerzője, aki kompromisszumot nem ismerve do-it-yourself alapon készíti, adja ki és terjeszti a képregényeit évtizedek óta, bár a munkássága egy részét később egy alternatív kiadó, a Drawn & Quarterly újryomta, ami komoly erkölcsi dilemmát jelentett számára (minderről bővebben lásd: Johnston 2016). Az auteur-szemlélet leegyszerűsítő, hiszen egyfajta redukciónizmust vár el tőlünk: a koncepció inherens része, hogy a (valamilyen módon kijelölt) szerzőn kívül mások munkáját figyelmen kívül hagyja. Az alkotás egyedi jellegzetességeit a szerzőre vezeti vissza, miközben az elbeszélés egyes elemei más közreműködők hozzájárulásai is lehetnek. A szerző sokszor egy ideológiai konstrukció: annak ellenére neveznek ki valakit (jellemzően az író, esetleg mellette a rajzoló) szerzőnek, hogy sokak munkája állhat az alkotás mögött (Brienza – Johnston 2016b, 15). Az auteur-szemlélet abból indul ki, hogy a műben tetten érhető egy intelligens rendezőelv, létezik egyfajta szerzői szándék, amit az olvasók felderíthetnek (Jameel 2016, 176). Azt azonban a comics studies művelők egy része sem veszi figyelembe, hogy amennyiben nem ugyanaz az író és a rajzó, a képregényben már eleve ezen szándék interpretációjával találkozunk: a rajzó szűrőjén keresztül, az ő értelmezésében láthatjuk az író koncepcióját – ha egyáltalán tőle származik valamely ötlet. A művész ugyanis a vizualitáson keresztül új jelentésekkel, jelentésrétegekkel bővítheti a szöveget, így nem állapítható meg, hogy ki mit tett hozzá pontosan az elkészült alkotáshoz (Jameel 2016, 176), amennyiben nem áll rendelkezésünkre az eredeti forgatókönyv. Ha pedig az író és a rajzoló is szerzőnek tekintjük (ahogy ez egyre jellemzőbb a comics studiesban), még akkor is hamis képet kapunk: a kihúzó, a színező, a beíró új rétegeket ad(hat) hozzá az alkotáshoz, az ő kezük nyomát is erősen hordozza az elkészült mű, ahogy a szerkesztőket (akik munkája sokszor feloldódik az írásban) és a rajzóasszisztenseket is (akik munkája pedig jellemzően összeolvad a rajzóéval). Az író munkája sok esetben rengeteg áttétel révén kerül az olvasó elé, így őt (kizárólagos) szerzőnek tekinteni óhatatlanul is redukciónizmus. Mégis sokan megteszik ezt: egyes alkotókat olyan kreatív rendezőként írják le, akik kontrollt gyakorolnak az alkotás folyamata felett. Ezt jól illusztrálja Alan Moore esete, aki ilyen szerzőként kanonizálódott a comics studiesban, Smith (2012) is így tekint rá.

Egy képregény szerzői karaktere vagy jellege Jameel szerint túlmutat az egyes alkotók szerzői identitásán (2016, 186). Egy új szerzői identitás születik, amelyben feloldódik a különböző alkotók munkája, mégis jellemző, hogy a közönség egy (vagy két) alkotóhoz kapcsolja a művet. Alan Moore, Neil Gaiman, Brian K. Vaughan vagy Mark Millar írók mellett a műveik rajzóira jellemzően jóval kisebb figyelem irányul, miközben

azok nem egyszerű eszközei vagy kiterjesztései az íróknak, netán kivitelezői az elképzeléseiknek, hanem érdemben formálják a végeredményt. Amennyiben a rajongók, kutatók stb. mégis foglalkoznak valamilyen mértékben velük, akkor jellemzően az egyéb közreműködőkre nem jut már figyelem. E jelenség jól megragadható Wayne C. Booth implikált szerző fogalmával (Gripsrud 2007, 187–188). Az implikált szerző lényegében egy elképzelés, amit mi alkotunk a szerzőről a mű alapján. A képregények esetében érdekes megfigyelni, hogy mind a rajongók, mind a kritikusok, mind a tudományos élet szereplői hajlamosak a kollektív munka eredményét (az összes alkotó közreműködését) egy személyhez, az íróhoz kötni, a képregény szerzői karakterét, a kollektív szerzői identitást az írónak tulajdonítani. A közönség egy része az író nevét viselő implikált szerzőnek tulajdonít minden érdemet, aki így mindenki helyett learatja a babérokat, az alkotásban minden az ő zsenijének bizonyítéka (esetleg a rajzolóval osztozik a rivaldafényen). Ez annak ellenére is igaz, hogy sok író kiemeli az interjúiban a társszerzők munkáját. A szerzői kutatások lényegében tehát implikált szerzőket alkotnak és kanonizálnak. A szerző egy konstrukció, ahogy Foucault is írja (1999, 129).<sup>30</sup> A rajongók, a kritikusok és a kutatók tevékenysége/méltatása révén létrejön az a szerző, amely aztán egyfajta kollektív implikált szerzőként kanonizálódik, ezzel kiváló táptalajt biztosítva a sztárkultusz működésének.

Christy Mag Uidhir bukottak nyilvánítja az auteur-megközelítést, de nemcsak a képregény, hanem a film esetében is<sup>31</sup> (2012, 49, 64), Adrielle Mitchell is problémásnak látja (2017, 241–242), Paddy Johnston pedig különösen károsnak találja azt a trendet, hogy a fősodorbéli kollaboratív munkák esetében is dominál az auteur-szemlélet, miközben az alternatív képregények esetében használhatónak nyilvánítja (2016, 156), ahogy Robert C. Harvey (2006, 26) vagy Matthew J. Smith is (2012, 179). Marc C. Rogers nyomán (2006) – mint láttuk – egészen jól kijelölhető azon alkotók köre, akik esetében viszonylag kevés kritikával/fenntartással alkalmazható a szerzői kutatás: nem véletlen, hogy a comics studies irodalmi-elitista szemlélete elsősorban az ilyen típusú alternatív alkotókat kanonizálta. Mitchell az egyszemélyes alkotásokkal kapcsolatban felveti, hogy itt akár dupla szerzőségről is beszélhetünk, hiszen többféleképpen – vizuálisan és szövegesen – is megjelenik a szerző hangja, ami miatt intenzívebb a szerzői jelenlét, és ezért is kedvelik különösen az ilyen

---

30 A szerző-funkció „nem spontánul alakul, hanem egyszerűen úgy, hogy egy diskurzust egy egyénnek tulajdonítunk. E funkció végeredménye egy – komplex – műveletnek, amelynek során mintegy megkonstruáljuk a szerzőnek nevezett észlényt” (Foucault 1999, 129).

31 „As such, the appeal to auteur theory seems capable of nothing more than translating what is a bankrupt theory of cinematic authorship into an equally bankrupt theory of comic authorship” (Uighir 2012, 49).



alkotók (mint Art Spiegelman, Alison Bechdel, Joe Sacco, Guy Delisle vagy Marjane Satrapi) műveit azok, akik szerzői kutatásokat végeznek (2017, 246).

### 3.2. Kollaboráció és szerzőség

A képregények esetében a kollaboráció mindennapos, de nem kizárólagos eset. Mitchell (2017) a szerzőség kérdését tárgyalva elkülöníti egymástól a kollektív, sokszereplős csapatmunkát, két szerző társulását és az egyszerű szerzős alkotásokat. A szerzőség kérdése nem függetleníthető a körülményektől, melyek közt az adott képregény készül: Hányan dolgoznak rajta? Milyen minőségben? Hogyan viszonyulnak egymáshoz és a munkához?

Kezdjük az ipariális korban megjelent és azóta is jellemző alapesettel, a kollektív munkával. Uidhir szerint ezen szegmens vizsgálata rávilágít arra, hogy a képregények esetében ne szerzőről beszéljünk, hanem szerzőről valamiként, valamilyen funkcióban. Egyfajta munkaleírást javasol: az alkotásoknak nem egyszerűen szerzője van, hanem szerzője íróként, rajzolóként, kihúzóként, színezőként stb. (2012, 52–53). Ez ugyan jól hangzik, de nem biztos, hogy a szerepek minden esetben jól elválnak (vagy elválaszthatók) egymástól. Annak ellenére, hogy különböző munkafolyamatok léteznek, sokszor nehéz (vagy lehetetlen) megállapítani, pontosan ki miért felel az elkészült műben (amit jól bizonyít a Stan Lee és alkotótársai – Steve Ditko vagy Jack Kirby – közt többször kiújuló vita a közös történetek szerzőségével kapcsolatban). Ahogy Jameel (2016, 176), úgy Gray és Wilkins is amellet érvel, hogy az elkészült műből nem lehet kikövetkeztetni azt, hogy ki pontosan mit tett hozzá (2016, 127–128).

Emellett Uidhir felveti, hogy az is befolyásolhatja a szerzőséget, hogy megjelenik-e a szerzői intenció vagy akarat az adott alkotó részéről. Példaként azt hozza, hogy a nagyüzemileg készült képregények esetében a színező néha csak megkapta színezésre a művet, nem érzékelhető a részéről szerzői attitűd vagy viszonyulás az alkotáshoz, mindössze dolgozik rajta, mivel ez a munkája (2012, 59). A színezők szerzőségének problémájára különösen élesen világít rá az a kiadói gyakorlat, amely során a digitális színezés előtti korban publikált művek jelentős részét az elmúlt évtizedek újrakiadásában újraszínezették – ez a hazai kiadásokban is jól látható a Hachette Marvel- és az Eaglemoss DC-kiadványai révén, amelyekben számos klasszikus történet jelenik meg újraszínezett változatban.<sup>32</sup> Ezen történetek esetében ugyanúgy szerzőnek tekintjük-e/tekinthetjük-e a

32 Zanettin kiemeli, hogy a képregényipar termékeinek jelentős része újrakiadás, az új kiadás pedig sok esetben nem egyszerű újrányomás, hanem aktualizálás, frissítés, amely esetében nemcsak a paratextusok (például fülszövegek, elő- és utószavak) változhatnak, hanem a képek, a szöveg vagy a színezés is (Zanettin 2008c, 205). Ez a jelenség tovább problematizálja a szerzőség koncepcióját, illetve felveti a felújító szerzőségét is, aki új szereplőként lép be a képletbe (lásd például: Garisa H. Zsolt Rejtő-

színezőt, mint például az író, akinek a szerzői intenciója kétségtelen? Uidhir ezt azzal oldja fel, hogy a kollaborációkat nem tekinti feltétlenül egyenrangúnak: bizonyos esetekben (tehát nem mindig) léteznek elsődleges és másodlagos szerzők (2012, 62–63). A színező gyakran másodlagos szerző, de Uidhir nem zárja ki annak a lehetőségét, hogy egy színező is végezheti a munkáját szerzői intencióval. A Rick Remender által írt *Uncanny X-Force*-történetek esetében például kiemelten fontos a színezés, hiszen az írói koncepción túl Dean White markáns színei teremtenek hidat a különböző rajzolók munkái közt (Jameel 2016, 186), így az író mellett az ő szerzőisége talán a legszembetűnőbb e sorozat esetében. Mitchell (2017, 243) ennek kapcsán felveti azt, hogy kinek (milyen szereplőknek – írók, rajzolók, kihúzó, színezők, beírók) a munkája elég szignifikáns ahhoz, hogy szerzőnek tekinthessük? Erre a válasz szubjektív: lényegében döntés kérdése. A válaszuk természetesen attól is függ, hogy egy adott tudományos paradigma milyen lehetőséget kínál számunkra. A kritikai kultúrakutatás fent vázolt megközelítése alapján, amely tekintettel van az alkotás/kódolás körülményeire, nincs lényegtelen munka: mindenki szerző, aki részt vesz az alkotás folyamatában. Ennek ellenére az iparági, a rajongói, a kritikai és az akadémiai kanonizáció nézőpontja jellemzően mégsem ez, hanem egyes alkotók kiemelten való kezelése (lásd például: Beaty – Woo 2016).

Az Uidhir által tematizált hierarchia az alkotók közt nem az akadémiai vizsgálódások sara – ennek gyökerei már a képregényiparban létrejöttek (a hierarchiát tehát nem a képregénytudomány teremtette meg, mégis átvette, így számos kutató hajlamos megfelekedezni a másodlagos szerzőkről). Az alkotók közti hierarchia kanonizálódását érinti Gray és Wilkins (2016). A szerzőpáros azzal magyarázza azt, hogy az amerikai comics esetében az írókat felülértékelték a rajzolókhoz képest, hogy a rajzolók a Marvel és a DC kiadók gyakorlatában eleve lejjebb helyezkedtek el (2016, 116): gyakrabban cserélődtek, mivel a pontos megjelenés elsőbbséget élvezett (ahogy sokszor még ma is), így a rajzoló, amennyiben nem tudta tartani a megjelenési ütemet, könnyen lecserélhették (ideiglenesen vagy véglegesen), amely nem kedvezett annak, hogy a rajzó az íróval egyenrangú szerzőként kanonizálódjon. Hiába vizuális médium a képregény, az amerikai kulturális változat esetében mégis az írók kerültek domináns pozícióba (2016, 116). A fősodorban az írók jellemzően hosszabb időszakon keresztül írnak egy-egy sorozatot, míg

---

felújításai). Raina Telgemeier (akiről a 6. fejezetben részletesen is értekezem) *The Baby-Sitters Club*-képregényei eredetileg fekete-fehérben jelentek meg. Ezek adaptációk, amelyek újabb kiadásait Braden Lamb színeivel jelentették meg, feltüntetve Lamb nevét. Telgemeier szerzői munkái közül hármat (*Sisters*, *Ghosts*, *Guts*) is Lamb színezett, ezek esetében azonban nem jelölik a borítón a nevét Telgemeieré mellett.

a rajzolók gyakran váltakoznak mellettük.<sup>33</sup> Az író emellett sok esetben jobban beépült a rendszerbe: Stan Lee nem csupán írta a hatvanas évek Marvel-történeteit, hanem szerkesztőként felügyelte is őket. Mivel ő vezette a képregényes részleget, magasabb pozícióban állt mindenkinél: egyszerre volt író és főnök – amely hozzájárulhatott ahhoz, hogy az írók magasabb pozíciója kialakuljon a Marvelnél (és közvetve a képregényiparban). A szerzői tulajdonú képregények esetében is általában az írók kérnek fel maguk mellé rajzolókat – ez Alan Moore-tól Mark Millarig jellemző gyakorlat. Amennyiben az író ötletgazdaként kéri fel a rajzolót, már a produkció/előállítás megkezdése előtt kialakul az elsődleges szerepe, hiszen övé a koncepció, a rajzolót annak kidolgozására kéri fel.

A kiadók (és sokszor maguk az írók is) jellemzően az írókat tekintik a fő szerzőnek, és ezt a közönség is elfogadta, interiorizálta (Gray – Wilkins 2016, 116) – majd a kutatók többsége úgyszintén. Egy olyan médiumban, ahol a kollaboráció csaknem alapeset (Gray – Wilkins 2016, 117), ez a megközelítés nem célravezető. Egyrészt azért, mert ahogy jeleztem, nem mindig választható szét a koncepció és a megvalósítás. Gray és Wilkins emellett felveti azt is, hogy azért sem vonhatjuk ki az írón túli közreműködőket (rajzolót, színezőt stb.) az egyenletből, mert koncepciója bárkinek lehet, ám azt el is kell készíteni, nélkülük így eleve nem is jönne létre a képregény (2016, 118). Gray és Wilkins a kollaboráció három esetét különíti el az alapján, hogy milyen a viszony az egyes alkotók között: az elsőt tanonc (apprenticeship) modellnek nevezik, ahol a tanuló/segéd besegít az alkotónak (mint Jason Fischer Bryan Lee O'Malleynek), de nem igényel szerzői kreditet, hiszen azt majd megkapja akkor, ha maga is elismert alkotóvá válik. A szerző irányít mindent (és aratja le a babérokat), a tanítvány célja pedig az, hogy később maga is szerzővé váljon (2016, 118–120). Tehát ha egy munka egyszerezős, az sem jelenti azt, hogy nem húzódik meg a háttérben valamiféle kollaboráció (és magától értetődően az iparági tényezők/hagyományok is hatással lehetnek a szerzőkre). A második eset a partnerség, amikor jellemzően két fő társul, hogy közösen hozzon létre egy alkotást. A szerzők között (legalábbis papíron) egyenrangú a viszony, még akkor is, ha a recepció során gyakran az író kapja a nagyobb elismerést (2016, 120). A két szerző együttműködése Mitchellnél is megjelenik, aki szintén amellett érvel, hogy ezen együttműködések alkotóit egyenrangú szerzőknek tekintsük (2017, 244–246). Gray és Wilkins harmadik típusa az eddig

---

33 Bár az alapeset valóban az, hogy a kiadók a csúszások elkerülése miatt hamar lecserélik a rajzolókat, számos stabil kollaborációra is akad példa: ilyen Joss Whedon és John Cassaday *Astonishing X-menje*, ahol a csúszások ellenére sem történt rajzolócsere, így 2004-től 2008-ig négy év alatt jelent meg a sorozat 24 száma, illetve a történetet lezáró különszám (*Giant-Size Astonishing X-men*).

legbővebben tárgyalt kollaboratív csapat, ahol bizonyos tagok akár egyenrangúak is lehetnek (sőt, egy pozícióban többen is dolgozhatnak, például társíróként), ám emellett megjelenhet az alkotók közt valamilyen hierarchia: egyes alkotók akár fizetett bér munkások is lehetnek a fő szerzők mellett (2016, 123–126). Ebben az esetben egyfajta kollektív munkáról van szó.

A kollaboráció miatt Gray és Wilkins szerint problémás az író (fő vagy kizárólagos) szerzőnek tekinteni. Az ő munkájának mértékét a legnehezebb pontosan felmérni, ugyanis többszörös áttétellel kapjuk meg. Az övé az első lépés, de a későbbi munkafolyamatok révén feloldódik a kész műben. Egyszerre tűnik erősnek a jelenléte, miközben valójában kiszolgáltatott mások munkájának. A rajzolók, kihúzó, színezők, beírók munkája kézzelfoghatóbb (2016, 126). Az író munkájának csak egy kis része látható (a szöveg), minden más valaki más tevékenységének az eredménye, mégis sokan hajlamosak mindazt (áttételesen) az írónak tulajdonítani (2016, 128).

#### **4. A szerzői tulajdon mint a szerzői autonómia alapja**

Amennyiben eltávolodunk a szerző koncepciójától, és annak jogaira koncentrálunk, egy egészen más diskurzusban találjuk magunkat. A képregénytudományban jellemzően akkor is szerzőről beszélnek, amikor az illető jogilag nem számít annak, azaz nemcsak az adott személy saját, szerzői tulajdonú (creator-owned) képregényeiben, hanem a jellemzően kollaborációban készített work-for-hire munkáiban is vizsgálják a szerzői jegyeit. Ez a (leegyszerűsítő) hozzáállás a művek elemzésekor ugyan hasznos lehet (és a szerzőkre fókuszáló kutatások alapján szép látélet készíthető a comics studies működéséről, ahogy azt Beaty és Woo [2016] meg is teszi), ám az ipar működésének megértéséhez nem segít hozzá. A következőkben a szerzői tulajdon megjelenésére és elterjedésére fókuszálok az amerikai képregényiparban. Ehhez először a creator-owned kifejezéssel kell megismerkednünk.

Az amerikai képregények klasszikus értelemben vett fősodrában a franchise-ok jogaival a kiadó rendelkezik (ún. company-owned), a képregényalkotók többsége pedig bér munkát végez (íróként, rajzolóként, kihúzóként, beíróként, színezőként stb.), és szerkesztők felügyelete alatt dolgozik: ezt nevezzük work-for-hire modellnek. Ezek az alkotók a saját szájuk íze szerint hozhatnak létre új karaktereket (hősöket/ellenfeleket) a DC, a Marvel, a Valiant vagy bármely más univerzumon belül, ám az új karakterek és történetek is (általában) a kiadó tulajdonát képezik. Lehetnek ezek bármennyire is színvonalas történetek, amelyeken gyakran tetten érhető az alkotók kézjegye és világlátása

(így – ahogy jeleztem – akár szerzői kutatásokkal is vizsgálhatók), azonban nem szerzői képregények. Akkor mégis mi a szerzői képregény? A szerzői mű itt jogi kategória: a szerzői tulajdonú (creator-owned) képregény, amelynek jogai a szerző(k)nél, nem pedig a kiadónál vannak, a kiadó legfeljebb a forgalmazásban segíti az alkotókat. A szerző(k) készíti(k) az egyes alkotásokat, és csak az engedélyével/ükkel használhatja bárki más az adott intellectual propertyt (azaz IP-t). Náluk marad a teljes kreatív kontroll, ők gazdálkodnak a bevételekkel, ám jelentős mértékben ők viselik a kockázatokat is (még a marketingbe is bele kell folyniuk). Ez lényegében az Image-modell, amelyet az 5. fejezetben részletesen is tárgyalok.

Az amerikai képregényiparban ezek mellett megjelent egy harmadik út is, a közös tulajdon (co-ownership), amely a szerző és a kiadó partnerségén alapul (Perren – Steirer 2021). Ilyen modell szerint készült 2014 és 2020 között a *Lumberjanes* (*Cserkeszterek*) a BOOM! Studiosnál. A BOOM! Studios közös tulajdonú munkái esetében a kiadó előre fizet az alkotóknak egy alapfizetés jellegű összeget oldalanként, majd a megjelenés után osztoznak a profiton: a bevételekből az előre kifizetett összeg (amely lényegében meghitelezett előlegként funkcionált) a kiadót illeti, a maradékon pedig 50-50%-ban osztozik a szerzőkkel. Amennyiben a képregény nem termeli meg az előlegként kifizetett összeget, az alkotók megtarthatják azt, így a kiadó érdeke, hogy minél jobban promotálja az elkészült alkotást. Az itt leírt alapmodell egyes részleteiben (mint a kifizetett összeg vagy a profit megosztása) ugyan eltérhet, ám ma már számos kiadónál jelen van – például az Avatar Pressnél (Perren – Steirer 2021). Bár a kiadó nagy kockázatot vállal, miközben a kreatív kontroll az alkotóké, hosszútávú előnye, hogy a kiadó is részesülhet az esetleges adaptációk utáni bevételekből. A közös tulajdon tehát rövid távon az alkotóknak, hosszú távon a kiadóknak kedvez. A co-ownership átmenet a work-for-hire és a creator-owned modell között, de sok helyen a közös tulajdont nem kezelik külön kategóriaként, és ugyanúgy creator-ownedként hivatkoznak ezekre a képregényekre, hiszen ezek a munkák is részben a szerzők saját tulajdonát képezik.

Bár a dolgozatban sokszor a szerző szót használom, ez nem a legoptimálisabb választás a részemről. Az author (szerző) helyett elsősorban a creator (alkotó) szóval hivatkoznak az angol nyelvben a képregényalkotókra, amely az íróra és a rajzolóra egyaránt vonatkozhat. Az author (részben az irodalmi hagyományok miatt) az angolban inkább az íróra alkalmazott kifejezés, és elsősorban a már tárgyalt szerzői kutatások használják. A szerzői (tulajdonú) képregények az angolban a creator-owned címkét kapják. Ezek esetében a trademark és a copyright jogok az eredeti alkotó(ka)t illetik. A kiadó a

kiadást, a marketinget és (akár más szereplők bevonásával) a terjesztést intézi, amiért cserébe egy meghatározott összeget vagy részesedést kap a szerzőktől, viszont (elvileg) semmilyen beleszólása sincs a kreatív folyamatokba. A kiadó hivatalosan csak az infrastrukturális háttérrel biztosítja, és mivel az ő érdeke is a minél nagyobb bevétel, így ebben igyekszik a legjobb szolgáltatást nyújtani, valamint a legkedvezőbb feltételeket biztosítani az alkotók számára.<sup>34</sup> Ebben a creator-owned modellben a kiadó alapvetően korlátozott felelősséget vállal a kiadványért, nagy felelősség hárul az alkotókra is a termékük marketingjében (a co-ownership esetében a kiadó ezt a terhet leveszi a szerző válláról, viszont cserébe a tulajdonjogok megosztását kéri, amellyel saját intellectual propertykhez jut). Természetesen naivitás lenne a részünkről azt feltételezni, hogy a szerzők teljes szabadságot élveznek: itt is léteznek kapuőrök, hiszen nem mindenki kap lehetőséget a megjelenésre, és szerkesztők is dolgoznak a szerzői képregényeket forgalmazó kiadóknál, akik a szerzői tulajdon ellenére beleszólhatnak a kreatív folyamatokba (javaslatokat tehetnek, változtatásokat kérhetnek stb.), még ha ezt ritkán is teszik, és relatíve alacsony fokú a szerkesztői kontroll. A szerzői tulajdon csak szerzői kiadással párosítva eredményezhet teljes szerzői kontrollt vagy autonómiát, amely révén nem sérül a szerzői vízió (mint John Porcellino *King-Cat* vagy Jeff Smith *Konc* című képregénye esetében). Ez sosem vált jellemző gyakorlattá (és mindig is inkább kényszermegoldásnak számított) az amerikai képregényiparban, ám az internet mint publikációs felület és mint a közösségi finanszírozást lehetővé tevő eszköz kiterjesztette a szerzői publikáció lehetőségeit.

Ahogy a 2. fejezet során bemutattam, a korai ipari korszakban a szerző (így a szerzői tulajdon sem) létezett. Amennyiben mégis felmerült a szerzői tulajdon igénye egyes alkotók részéről, akkor a kiadók ezeket igyekeztek rövidre zárni, és a maguk számára biztosítani az alkotások szellemi jogait.<sup>35</sup> Hiába dominált a work-for-hire modell az ország képregényiparának főszínpadán, nem így működött a teljes szektor, akadtak ez alól kivételek. Az underground szcénában (amely igyekezett kibújni a Comics Code paternalizmusa alól) a szerzőiség már a kezdetektől erős volt (a kiadók meghagyták a szerzők tulajdonjogát, és az alkotók az újrakiadások után is részesültek a bevételekből). Az 1980-as évektől kezdve a mainstreammel szembeállított, de pontosan sosem definiált, alternatívának vagy függetlennek (indie) nevezett szegmensben is elsősorban szerzői

34 Erről bővebben az Image Comics kiadó honlapjának Frequently Asked Questions pontjában olvashatunk: *What does creator-owned mean?* Elérhetőség: <https://imagecomics.com/faq>

35 A National Comics nagyon kedvezően szerezte meg Superman jogait Jerry Siegeltől és Joe Schustertől, akik később évekig pereskedtek a National (majd DC) kiadóval a karakter jogaiért, de sosem sikerült visszaszerezniük azt (lásd például: Lopes 2009, 15).

tulajdonú képregényekkel találkozunk, mára pedig a fősodorban is fokozatosan egyre gyakoribbá válik az ilyen jellegű tartalom, ahogy erre az 5. fejezetben részletesen is kitérek. A szerzői tulajdon biztosította tehát azt a szerzői autonómiát, amely lehetővé tette, hogy a képregény a nagy kiadók keretein, igényein, szerkesztési és gyártási gyakorlatán, illetve (üzlet)politikáján kívül fejlődjön. Természetesen a kisebb kiadóknak is van saját profiljuk, igényeik, szerkesztési gyakorlatuk, de jellemzően igyekeznek jó (és a vetélytársaknál jobb) feltételeket biztosítani az alkotók számára, ennek is köszönhető, hogy a creator-owned képregények szerzői gyakran váltanak kiadót. Érdekes megfigyelni, hogy az ipusziális kor kezdetén a közönség a képregényeket úgy fogadta be, mint a népmeséket vagy az eposzokat, azaz nem kérdeztek rá a szerzőre (vö.: Foucault 1999). A névtelenség a comic book első évtizedeiben nem jelentett problémát az olvasók jelentős részének, ám a rajongók (akik mindent elkövettek, hogy az anonim szerzőket azonosítsák) és az underground alkotók (akik szerzői ambíciókat ápoltak) életre hívták a szerzőt, aki fokozatosan kivívta a maga autonómiáját. Ez a folyamat (ahogy Lopes is megjegyzi [2009]) nagyban hasonlít az irodalmi mezőben lezajlott folyamatokhoz, ám ahhoz képest exponenciálisan gyorsabban történt. Ez Lopes interpretációjában nem feltétlenül tűnik gyorsnak (sőt, ő számos visszaesést regisztrált), de a 2009-ben megjelent könyve óta is sokat változott a helyzet, ahogy ezt a következő fejezetekben részletesen is bemutatom.

Ahogy jeleztem, a szerzői tulajdon nem jelent teljes autonómiát, csak amennyiben szerzői kiadással párosul – sőt, akkor sem feltétlenül, hiszen a közönség igényeihez való alkalmazkodás ekkor is megjelenhet (Murray 2013, 342). A szerzői kiadás az underground képregényipiac 1973-as összeomlása után vált szignifikánssá és terjedt el alternatív képregényes körökben. Az alternatív mozgalom gyökerei az undergroundban találhatóak: az ellenkulturális piac az összeomlást követően 1975-re lényegében megszűnt, kevés alkotó talált magának állást (Lopes 2009, 123). Megpróbálták szerzői kiadásokat készíteni, ezek voltak az első alternatív képregények, amelyeket az új képregényboltokban (a kialakulófélben lévő direct marketen) helyeztek el vagy postán küldték el az érdeklődőknek. Ezt a szerzői kiadású mozgalmat már a hetvenes évek közepétől többnyire alternatív mozgalomnak nevezték (2009, 123). Ebben az időszakban ezen szerzők számára a képregénykészítés az elkötelezettségről szólt, jellemzően nem kerestek vele pénzt (az underground piacon még igen). Ez az újhullámos underground („newave”) szinte csak szerzői kiadásokat tartalmazott, emiatt nehezen tartható számon, hogy pontosan mik jelentek meg ekkoriban (2009, 123). Ebből a képregényes do-it-yourself-mozgalomból kevesen tudtak sikereseket felmutatni. Az egyikük Dave Sim, aki a *Cerebus* (1977-2004)

szerzője, és 20-30 ezer példányt adott el a képregényéből szerzői kiadásban (Lopes 2009, 124). A korai sikerei ellenére a kései *Cerebus* már jóval kevésbé volt sikeres, ami részben annak köszönhető, hogy az 1990-es évek történeteiben felszínre kerültek Sim nőgyűlölő<sup>36</sup> gondolatai, amelyek sokat ártottak a korábban kivívott pozíciójának és a későbbi kanonizációjának egyaránt. Az ő esetének Beaty és Woo külön fejezetet szentel a kanonizációval foglalkozó monográfiájában (2016, 121–131), kiemelten tárgyalva azt, hogy a kivívott személyes presztízsét miért nem tudta megtartani. A kulturális intézményrendszer szereplői (kritikusok, kutatók, kiadók stb.) biztosíthatták volna a mű hosszú távú fennmaradását, ám mivel kiesett e terület kegyeiből, fokozatosan elkallódott. A rajongói sem tartották életben, de így is hosszú és szép utat járt be: 300 szerzői kiadású comic bookot ért meg a sorozat, és graphic novel kiadása is megjelent.<sup>37</sup>

Hasonlóan sikeres szerzői kiadású képregények Wendy és Richard Pini *Elfquestje* (1978-2018) (Lopes 2009, 124) vagy Kevin Eastman és Peter Laird eredetileg fekete-fehér *Teenage Mutant Ninja Turtles* című képregénye, amely 1984-ben indult, 1986-ban már 125 ezer példányban fogyott, elkezdtek licencelni (rajzfilmek, filmek, játékok, merchandise), és az alkotói csak 2009-ben adták el a jogokat a Viacom/Nickelodeon számára (Cadrette 2016, 100–107). Később is létezett saját kiadás, mint Jeff Smith Magyarországon is megjelenő *Konc (Bone)* című képregénye (1991-2004), amely egy rövid Image kiadónál tett kitérőt leszámítva szerzői kiadásban jelent meg (Lopes 2009, 124). Az itt tárgyalt képregények nem véletlenül mind zsánerképregények. A szerzői kiadásokat nehéz volt forgalmazni, mert meg kellett győzni a boltok tulajdonosait, hogy vegyék be őket, és eleve nem is minden képregénybolt foglalkozott velük. Egy zsánerképregényt ugyan könnyebben befogadtak, mint más típusú műveket, de így kevesek számára volt ez járható út, ezért a legtöbben kis független kiadókhöz szerződtek (2009, 125).

A szerzői autonómia megteremtése (ahogy láttuk) több évtizedes folyamat volt, és ebben fontos szerepet játszott az Eastman és Laird által fémjelzett northamptoni

36 Dave Sim helyzete nem egyedülálló: a nőgyűlölő tartalmak az amerikai underground képregényekre is különösen jellemzőek voltak. Ezeket többnyire fehér férfiak készítették, akiknek egy része a nőket vagy a kisebbségeket sokszor megalázó módon mutatta be (Lopes 2009, 81). A pornográf tartalmak, a rasszista és homofób megnyilvánulások természetesnek számítottak (Lopes 2009, 82). Ez a jelenség egyes alkotók, például Robert Crumb későbbi munkáiban is tetten érhető, ám erre a comics studies alkotók jelentős része nem reflektál, amit Singer szóvá is tesz (Singer 2018, 23–24). Persze létezett feminista underground mozgalom is. Ennek egyik fő képviselője Trina Robbins, akit feszélyeztek a fenti folyamatok (Lopes 2009, 83–84).

37 Hasonló folyamatok zajlanak most Warren Ellis körül, aki számos kultikus képregény alkotója, jól kanonizált szerző a comics studiesban, ám 2020 nyarán napvilágra került, hogy közel 100 nőt (rajongókat és alkotókat) zaklatott vagy használt ki szexuálisan (erről az 5. fejezetben részletesebben is írok), így a szakma, a kritikusok és az akadémiai élet elhatárolódtak tőle. Az ő rajongótábora viszont sokszorosa Dave Simének, hiszen a képregények fősodrában tevékenykedett, így feltehetően a munkássága is elérhető marad.



képregényes színtér, amelynek Scott McCloud is tagja volt (Cadrette 2016). Eastman és Laird egyedülálló sikere egy szerzői kiadású lépregénnyel megteremtette annak a lehetőségét, hogy egyebek mellett saját stúdiót (Mirage Studios) alapítsanak, Eastman emellett egy szerzői képregényeket forgalmazó kiadót (Tundra Publishing), Laird pedig szerzői kiadású képregényeket támogató jótékonsági alapítványt (Xeric Foundation) hozzon létre (Cadrette 2016, 102–104). 1988-ban ők is aláírták a Scott McCloud által megszövegezett *Bill of Rights for Comics Creatorst*<sup>38</sup> (Cadrette 2016, 101). Ebben a kiáltványban a képregényszerzők tulajdonjogai és kreatív kontrollja mellett foglalnak állást (2016, 102). A dokumentum fontos mérföldkő a képregényalkotók autonómiájáért vívott küzdelemben, amely az ipariális korból örökölt gyakorlatok miatt ekkor még veszélyben volt, és bár a kiáltvány valódi hatása megkérdőjelezhető, az nem, hogy a northamptoni szcéna vált az alkotói autonómia egyik fő szószólójává (2016, 102).

Ez a mozgalom abban különbözött az undergroundtól, hogy az underground nem akart javítani a korabeli helyzeten (vagy éppen megváltoztatni azt), hanem kivonult az akkori piacról: új helyet keresett és talált magának, új gyakorlatokat honosított meg. Az underground egy ellenkulturális jellegű mozgalom volt, amely elkülönült a képregény fősodrától: fontos volt számára az ellenállás, az elhatárolódás, amíg az az 1970-es évek közepére a comix buborék kipukkadásával el nem lehetetlenült (Cadrette 2016, 105). Eastman és Laird (illetve McCloud) azonban meg akarta javítani a rendszert, változtatni kívánt a képregényipar meglévő gyakorlatain. Ők nem vonultak ki a fennálló keretek közül, hanem belülről akarták megújítani, átalakítani a képregényipart, nagy hangsúlyt fektetve az autonómiára, és szem előtt tartva a fenntarthatóságot. A meglévő piacon, a képregényboltokban forgalmazták a kiadványaikat, ám emiatt őket is elértek a mainstream válságai: 1993-ban a Tundra (itt jelent meg először Scott McCloud *A képregény felfedezése* című munkája) bezárt, és beolvadt az alternatív képregényeket forgalmazó Kitchen Sink Pressbe, amely 1999-ben húzta le a rolót (Cadrette, 2016, 106). Denis Kitchen hozta létre hivatalosan az alkotók jogait (és a képregényeket) védő Comic Book Legal Defense Fundot is, amely csak 2002-ben költözött Northamptonból New Yorkba (Cadrette 2016, 106–107).

Eastman és Laird egész életükben azért küzdöttek, hogy újraosszák a képregényekből származó bevételeket az alkotók és a kiadók között. Azt a célt tűzték ki maguk elé, hogy a profit mind nagyobb része vándoroljon a kiadók helyett az alkotókhoz, hogy azok minél nagyobb kreatív kontrollt érvényesíthessenek/gyakorolhassanak a saját munkájuk felett.

---

38 A kiáltvány teljes angol szövege (McCloud ONLINE) megtalálható az **2. mellékletben**.

Azt szeretnék volna elérni, hogy a bevételek a kiadók és üzletemberek helyett közvetlenül az alkotókhöz, művészekhez kerüljenek,<sup>39</sup> mivel szerintük a művészi autonómia a gazdasági autonómia révén teremthető meg (Cadrette 2016, 107). Ez nem kizárólag az ő érdemük, de a kitartó munkájuk nagyban hozzájárult ahhoz, hogy a képregényalkotók helyzete napjainkra jóval kedvezőbbé vált a képregényipar minden területén.

A folyamatosan kivívott autonómiának köszönhetően az amerikai képregény rendkívül sokszínűvé vált: számos alkotó számos műfajban a legkülönbözőbb keretek közt alkot képregényt. A következő fejezetekben az amerikai képregényipar egyes részterületein végbemenő változásokat mutatom be. Egyrészt megvizsgálom azt, mennyiben alakult át a képregények fősdorának azon szegmense, ahol még ma is a work-for-hire modell dominál, azaz a két nagy kiadó – a DC és a Marvel – kiadványai és más kiadók franchise-képregényeinek előállítására zajlik. Áttekintem a fősdor szerzői tulajdonú zsánereképregényes szegmensét, amelynek piacvezetőjévé és mintaadóvá mára az Image Comics vált, a hagyományos értelemben vett alternatív (vagy indie/független) szegmenst, valamint a könyvpiacra létrejött új gyerekképregényes fősdort (amelynek jelentős alkotója Raina Telgemeier), valamint a webképregényes szegmenst (ahol többek között Sarah Andersen is befutott).

## 5. A képregényalkotó mint sztár

Mielőtt belefognék az egyes területek tárgyalásába, még egy elméleti keretet fel kell vázolnom a következő fejezetek megértéséhez. A képregényes szcéna, ahogyan minden más média- és kultúrripari szegmens, kitermeli a maga sztárjait, akik kitüntetett és – mint látni fogjuk – meghatározó pozíciót töltenek be a képregényiparban. Érdekes módon azonban a sztárkutató csaknem teljes mértékben hiányzik a comics studiesből. A képregényalkotó mint sztár ugyan megjelenik egyes képregénytudományi munkákban, ám a kutatók jellemzően érintőlegesen, kevésbé körvonalazva, kifejtetlen módon beszélnek arról, hogy milyen rajongás veszi körbe az alkotókat, és ez miként teremtette meg a sztárrendszer alapjait és alakította át az ipart (Lopes 2009; Woo 2016). Ennek oka abban keresendő, hogy a képregény esetében ehhez a területhez két helyről közelítenek: a rajongó kutatás felől (lásd például: Costello 2013), amelynek fősdora jellemzően háttérbe szorította, illetve sokszor meg sem jeleníti a sztárokat, és elsősorban a médiaszövegek iránti rajongásra koncentrál (erről lásd: Duffett 2014), valamint – ahogy fentebb

---

39 A Panel Syndicate valósított meg egy olyan modellt az interneten, ahol minden bevétel az alkotóké. Erről bővebben a hatodik fejezetben a digitális képregények kapcsán írok.

bemutattam – a szerzői kutatások felől, amely az irodalom- és filmtudományos gyökerei miatt többnyire a rajongókat nem tematizálja.

A comics studies-on belül létezik egy törés (amelynek nyomai a tágabb tudományos diskurzusban is tetten érhetőek): a rajongókutatás marginalizálta a sztárokat vagy celebritásokat, míg a sztárközpontú, de inkább szerzői, mint sztárkutatás pedig marginalizálta a rajongókat. Ennek egyik oka az eltérő nézőpont mellett az eltérő módszertan is lehet: a rajongókutatás elsősorban etnográfiai és antropológiai gyökerű módszereket alkalmaz, míg a sztárkutatás (ahogy a szerzői kutatás is) főként szövegelemzést (Stokes 2008, 101–107). Mind a rajongó-, mind a sztárkutatás a kritikai kultúrakutatásban gyökerezik, ám míg egyik a közönséget vizsgálja, a másik az alkotót, és a két nézőpont ritkán ér össze. A comics studieson kívül léteznek olyan szövegek, amelyekben ezek összekapcsolódnak, mint John Fiske *Madonna* című, eredetileg 1989-ben megjelent tanulmánya (2010), de ezek az írások viszonylag ritkák.<sup>40</sup> Abban, hogy ez így alakult, (közvetve) nagy szerepet játszott Henry Jenkins.

A rajongókutatás uralkodó, Jenkins-féle paradigmája egy aktív, idealizált, autonóm médiaszöveg-rajongót ír le. Jenkins elsősorban a rajongók médiaszövegekhez való viszonyára, az értelmezésre, az identitásra, az aktív rajongói gyakorlatokra és a tartalom-előállításra fókuszál. A rajongók önállóságára és médiapraxisaira helyezi a hangsúlyt: az identitás kifejezésére, a rajongói részvételre és kreativitásra, a közösségépítésre, a közös jelentésadásra, a tudásfelhalmozásra, az ellenállásra, a mobilizációra vagy az aktivizmusra (lásd például: Jenkins 1992; 2006a; 2006b; Tulloch – Jenkins 1995; Jenkins – Ford – Green 2013; Jenkins et al. 2016; Glózer 2016; 2019). Lucy Bennett *Tracing Textual Poachers: Reflections on the development of fan studies and digital fandom* (2014) című tanulmányában Jenkins hatását vizsgálva négy olyan domináns területet azonosít be a rajongókutatáson belül, amelyeken Jenkins hatása kikerülhetetlen: az első a rajongók (akár egymás közti, akár a médiaszövegek előállítóival folytatott) kommunikációja. Ezen a területen kap a legnagyobb jelentőséget a sztár vagy a szerző, ezzel kapcsolatban Jenkins is érinti őket (lásd például: Jenkins – Ford – Green 2013). A további három elem a rajongói kreativitás (mint a fan fiction [Jenkins 1992; 2006b]), a tudásmegosztás (amellyel kapcsolatban Jenkins meghonosította a médiatudományban Pierre Lévy kollektív

---

40 Ezzel nem azt állítom, hogy nem is léteznek, hiszen magyarul is született már ilyen, például Guld Ádám „A sztárok mindenhol ott vannak” – *A 360 fokos ismertség jellemzői egy kvalitatív közönségkutatás tükrében* című tanulmánya (2020), ami viszont annyiban nem kapcsolódik a dolgozatomhoz, hogy ott az alkotás vagy a szerzőség kérdése nem tematizálódik. A közösségi média sztárjai esetében egyre gyakrabban jelenik meg a sztárok/influencerek/gyártók és a rajongók viszonya a mobilizáció (Bennett 2014, 10–11), a rajongókkal való együttműködés vagy a marketing kapcsán (Glózer 2019).

intelligencia fogalmát [Jenkins 2006a; 2006b]) és az aktivizmus, mint például a tiltakozás valamilyen program elkaszálása miatt, vagy szerveződés valamilyen (akár politikai) célok elérése érdekében (Jenkins et al. 2016). Jenkins azonban jellemzően nem foglalkozik a szerzővel (vagy amennyiben mégis, akkor nem az őt körülvevő rajongással) és a sztárokkal.<sup>41</sup> A rajongók az ő megközelítésében a szövegekért vannak oda, és jellemzően kihagyja a tanulmányokból az alkotót, vagy ha meg is jelenik, akkor sokszor a vele való konfliktust – szembenállást, kisajátítást –, esetleg kommunikációt tematizálja, ahogy az őt követő szerzők jelentős része is. A szerzőjüktől megfosztott szövegekért való rajongás tematizálásában nem nehéz felfedeznünk Barthes gondolatait a szerző halálával kapcsolatban (Barthes 1996). Matt Hills viszont kiemeli, hogy a média-rajongásban nagy szerepet kap az auteurért való rajongás is (Hills 2002, 99–100), bár nem bontja ki részletesen.

Jenkins kritikai olvasatát nyújtja Lesley Goodman (2015), aki visszahelyezi a szerzőt a kutatások középpontjába, és azt vallja, a szerző ugyan nem halott, de csalódást okoz. Nem a szerző iránti rajongás, hanem a szerzővel való elégedetlenség áll tehát a tanulmánya fókuszában, így nem tér le a Jenkins által kijelölt útról, de új aspektusokkal gazdagítja a rajongókutatást. Ő is elsősorban olyan médiaszöveg-rajongókat vizsgál, akik számára fontosabb az adott fikciós univerzum, mint a szerző (tehát jellemzőek rájuk a kisajátítási gyakorlatok). Fontos gondolata, hogy a rajongói panaszok és viták háttérben nemcsak politikai és hatalmi kérdések állhatnak, hanem esztétikai megfontolások is. A rajongók gyakran keményen bírálják az alkotókat, ha úgy érzik, miattuk sérül a fikciós univerzum integritása. Az integritás nemcsak logikai lehet (az ellentmondások elkerülése és a kontinuitás fenntartása), hanem esztétikai, érzelmi és erkölcsi/morális integritást is elvárnak (bizonyos színvonalat, hangulatot, értékeket stb.). Goodman behozza az aucteurt is a képletbe, szembehelyezve más alkotókkal: egyes rajongók elismerik és nagy becsben tartják az aucteurt, aki az adott univerzumot megalkotta (mások őt is ugyanolyan vehemenciával képesek kritizálni, amire a fő példája J. K. Rowling), ám ha más szerzők folytatják a munkáját, azt sokszor csak profitorientált vállalkozásnak tekintik, és nem tartják ugyanolyan becsben – tehát igenis számít a szerző és a szerzői hang, létezik az őt körülvevő rajongás, ami Jenkins munkásságában legfeljebb érintőlegesen jelenik meg (Goodman 2015, 668–674). A szerző vagy auteur (annak ellenére, hogy némiképp

41 Érdekes módon Jenkins *Comics and Stuff* című képregénytudományi monográfiája szerzőközpontú mű, amelyben az egyes alkotások tárgyantropológiai nézőpontú szoros olvasatát készíti el, ebben azonban a rajongást nem tematizálja a saját rajongói pozícióján túl (Jenkins 2020). Korai munkáiban azonban csak ritkán bukkan fel a szerző (például a *Twin Peaks* körüli rejtvényfejtéssel foglalkozó tanulmányában, ahol David Lynch feltételezett szerzői intencióit is tematizálja [Jenkins 2006c]).

problémás kifejezés) sok rajongó számára fontos, és nem hagyható ki a (képregény)rajongók kutatásából sem. A nagy képregénykiadók nem véletlenül igyekeznek erős szerzői hanggal rendelkező írókat megnyerni work-for-hire munkára: a Marvel az író/újságíró/politikai aktivista Ta-Nehisi Coateset kérte fel a 2016-ban indult Black Panther-sorozata írására, míg az alternatív YA-képregényeivel befutott Mariko Tamaki a kiadó 2018-ban indult X-23 sorozatát jegyezte.

Mark Duffett (2014, 163) úgy véli, hogy annak köszönhetően, hogy Jenkins megközelítése uralkodó paradigmává vált a rajongókutatásban, a fan studies főszereplője a rajongói részvétel vizsgálata mellett megfedkezett a celebritásokról. Duffett kritikusan viszonyul Jenkins nézőpontjához (2014, 163–165), és felkínál egy rendszert, amellyel Jenkinsnél árnyaltabban közelíthetünk a médiaszövegek rajongóihoz. Amennyiben a médiaszövegek rajongóit vizsgáljuk, abból érdemes kiindulni, hogy egy rajongást kiváltó szöveg után merre fordul az egyén érdeklődése: (1) a szövegek közti viszony érdekli (a cselekményvilág, a kontinuitás, a karakter[ek], a műfaj stb. áll a kíváncsisága fókuszában, ezt összefoglalóan – és némiképp leegyszerűsítően – genre fandomnak nevezi), (2) a szöveg és a szerző/alkotó viszonya foglalkoztatja (auteur fandom: a rajongó a szerző más műveit is elolvassa, szerzői jegyeket keres), (3) a szerző publikus és magánélete közti viszony izgatja (star fandom). Ez a három sokszor egymásra épül, egymást követi. A sztárok követése legalább annyira központi eleme a médiaszöveg-rajongásnak, mint a Jenkins által tematizált értelmezés, rejtvényfejtés, fan fiction, tudásfelhalmozás, gyűjtés stb., ám ezt ő mégsem tárgyalja. Duffett kritikája, hogy Jenkins az általa favorizált ideális rajongót függetlenítette a sztároktól/celebritásoktól (2014, 165), miközben a mű csodálata és az alkotójának követése sokszor kéz a kézben jár, bevett rajongói gyakorlat (2014, 166; Hills 2002, 99–100), csak kevésbé illik Jenkins autonóm rajongójához. Duffett ugyan elsősorban zenerajongókkal foglalkozik, meglátásai azonban a képregényes színtérre is érvényesek. A képregényrajongók között is jól megfigyelhető, hogy a rajongói figyelem a munkáról gyakran annak alkotójára irányul. Ha valaki élvez egy művet, és felismeri a szerző kreativitását, kíváncsi lesz az alkotóra, megveszi más munkáit, szeretne minél többet megtudni róla, és elképzelhető, hogy meg akarja ismerni, találkozni szeretne vele (2014, 165–166). Erre pedig a képregényes színtér számos alkalmat kínál a különféle rajongói rendezvények révén, illetve ma már a közösségi médiában is (az amerikai képregényes közeg esetében elsősorban a Twitteren). A következőkben az alkotók körüli rajongás néhány médium- és kultúrkör-specifikus jellemzőjét mutatom be.

Egy olyan mesterséges médium esetében, mint a képregény, ahol az alkotók szemén/szűrőjén keresztül lépünk be egy konstruált világba, elkerülhetetlen, hogy az rajongók figyelme az alkotókra irányuljon. A képregény mindig is kedvezett a sztárkultusznak, hiszen egy olyan artificiális médium, amely automatikusan felhívja a figyelmet a maga megszerkesztettségére/konstruáltságára, egyben a mű létrehozójára is ráirányítja a reflektorfényt. A képregények esetében a rajongók részéről kitüntetett érdeklődés övezi a készítőket, hiszen sokféle egyedi módon lehet történetet mesélni, a rajzolóknak pedig egyéni/markáns stílusa lehet. Az alkotók körüli figyelem magával hozta, hogy a rajongók nemcsak az alkotásaikért, hanem értük is elkezdtek rajongani, követik őket az újabb és újabb kiadványaikhoz. Keresik a szerzői jegyeket, igyekeznek megismerni azt, mi hatott az adott szerzőre, milyen körülmények között alkot, mi köszön vissza az életéből a munkáiban. Elkezdenek nyomozni az igazi személy után. Egyesek meglegszenek azzal, hogy a műveik alapján alkotnak róluk képet (így megkonstruálják a saját implikált szerzőjüket), mások igyekeznek őket a valóságban is megismerni. Egyes alkotók aztán nagy rajongói bázisra tesznek szert és auteurként vagy kultszerzőként kanonizálódhatnak (legyenek azok írók, mint Alan Moore, Neil Gaiman, Brian K. Vaughan és Mark Millar; rajzolók, mint Jim Lee, Todd MacFarlane és John Byrne; az alternatív szegmens író-rajzói, mint Art Spiegelman, Joe Sacco és Alison Bechdel; gyerekképregényesek, mint Raina Telgemeier és Noelle Stevenson; vagy webképregényesek, mint Sarah Andersen), ezzel pedig a marketingerejük is megnő: a személyes márka a képregények forgalmazásában az egyik legfontosabb tényező (a bevett franchise-ok, illetve a high concept ötletek mellett). Sztárrá válni azonban nem minden típusú alkotónak van ugyanannyi esélye: az írók és a rajzolók mellett kevesen tesznek szert sztárstátuszra,<sup>42</sup> ami szorosan összefügg azzal a korábban tárgyalt jelenséggel, hogy a többi munkafolyamatnak alacsonyabb a presztízse, azokat kevésbé ismerik el. A Duffett által a rajongói érdeklődés fókuszába helyezett három elem – a szövegek, a szerző, valamint az alkotó mint magánember – iránti rajongás nem mind jellemzi egyformán a képregényes színteret: a szövegek iránti rajongás a legelterjedtebb, az alkotó mint szerző iránti rajongás is jellemző (ez működteti a sztárrendszert), de a szerzők magánélete iránti érdeklődés valamivel kisebb mértékű, mint a televízió, a film vagy az internet sztárjai esetében, hiszen a képregényes sztáralkotók sztársága elsősorban a műveiken alapul. Ebből a szempontból

---

42 Leginkább talán a cover artistoknak van esélyük sztárstátuszt kivívni, akik a szó szoros értelmében nem is készítenek képregényt, ugyanis nem rajzolnak belső oldalakat, csak képregényborítókat. A cover artist fontos pozíció a képregényszakmában, és bár a (képregény)rajzolók is készíthetnek borítót, a kettő sokszor szétválik, egyesek csak a borítókra specializálódnak. Ilyen sztár például Jenny Frison.

leginkább az irodalmi sztárokhoz hasonlítanak. Ahogy Munk Veronika írja, „az irodalmi sztár részben saját maga gyártja sztárságát irodalmi szövegein keresztül, a könyvfesztiválok, könyvheteken pedig éppen úgy működik a rajongótábor és a szerző viszonya, mint más típusú sztárok között” (Munk 2009). Ugyanez érvényes a képregényes sztárokra is. A szerzői korból egyre nagyobb a nyomás az alkotókon, hogy egy aktív rajongói bázist építsenek ki maguk köré, felépítsék magukat mint szerzőt, ugyanis a szerzői képregényeik csak ezáltal válnak eladhatóvá (az eredeti ötleten túl). A személyes márka egyfajta kényszerré vált (az ipariális kor anonimitásával szemben), hiszen enélkül az illető nem tudja értékesíteni a saját munkáit. Sok szerzői képregényes szenved amiatt, hogy hiába vannak jó ötletei és színvonalas képregényei, hiányzik az ismertsége ahhoz, hogy áttörést érjen el,<sup>43</sup> meg tudjon élni a képregényekből. A fősodorbéli kiadók sokszor sztárolják az alkotóikat (ez a gyakorlat már Stan Leenél megjelent a hatvanas években, és a nyolcvanas évektől kezdve egyre jelentősebbé vált – a Vertigo kapcsán bővebben értekeztem róla az 5. fejezetben), mivel felismerték a bennük rejlő marketingpotenciált, a szerzői alkotások esetében a megnövekedett autonómia mellett nőtt az alkotók szerepe és felelőssége is abban, hogy a műveik megtalálják a közönségüket (erről lásd például: Perren – Felschow 2018, 313, 315). A képregényalkotók lényegében do-it-yourself sztárok, hiszen maguk építik fel az ismertségüket a tevékenységükön (azaz elsősorban a műveiken, illetve a rajongók felé mutatott – ma már jellemzően közösségi médiás – aktivitásukon) keresztül. A képregénysztarok inkább csak egyfajta mikrocelebritások, hiszen mindössze a szubkultúrán belül, a képregényrajongók számára számítanak sztárnak, kevesen (mint Stan Lee, Frank Miller vagy Neil Gaiman) válnak a képregényes közeget túl is ismertté.

---

43 Ezt jól illusztrálja Brian Schirmer író és Claudia Balboni rajzoló esete, akik viszonylag ismeretlen szerzőként jelentették meg a *Fairlady* című képregényüket az Image kiadónál, amelyet a pozitív kritikái visszhang ellenére érdektelenség fogadott.

## 4. fejezet

### Narratív komplexitás a kortárs észak-amerikai képregényben

A dolgozatom következő három fejezetében részletesen tárgyalom a kortárs angolszász képregényt és képregényipart érintő változásokat. A 4. fejezetben ezek közül egy olyan tényezőt mutatok be, amely nem elsősorban az egyes képregényes színterek (mint a franchise- és a szerzői zsánereképregények fősodra, az alternatív szegmens, a gyerekképregényes fősodor vagy a webképregények) sajátossága, hanem általánosan jellemzi a képregényt (és annak is kiemelten az amerikai kulturális változatát). Az autonóm képregényszerző megjelenése számos (korábban tárgyalt) több évtizedes folyamat eredménye, így ebben a fejezetben egy olyan tényezőt tárgyalok kiemelten, amely hiányzik az angolszász comics studiesből, mégis szorosan összekapcsolódik ezzel a folyamattal: a narratív komplexitás elterjedését.

A szerzőkre irányuló figyelmet részben a médium nyilvánvalóan konstruált természetével magyarázhatjuk. A rajongókat hamar elkezdte érdekelni, hogy kik azok, akik a kedvenc történeteiket írják, rajzolják (Lopes 2009, 96–97). Az iparszerű körülményei közt létrejött alkotások erősen formalizált jellege után a hatvanas évek új Marvel-képregényei révén, majd a rajongó típusú szerzők megjelenésével a történetek is komplexebbé váltak. A nyolcvanas évek képregényszerzői (Frank Miller, Alan Moore és Dave Gibbons) elkezdtek dekonstruálni az amerikai képregények központi alakját, a szuperhőst, tartalmilag és tematikailag megújultak a fősodorbéli képregények, míg az alternatív szegmensben új irányzatok, egyedi hangok jelentek meg. A képregények lapjain elmesélt történetek egyre komplexebbé, egyedibbé, változatosabbá váltak. Mindez hozzájárult a rajongói értelmező típusú olvasás elterjedéséhez a képregényolvasók között, ami még fokozottabb figyelmet irányított a szerzőkre.

Ez a fajta kreatív megújulás nem egyedi, minden médiumra jellemző. Jason Mittell<sup>44</sup> (2008) vezette be a narratív komplexitás fogalmát a televíziós sorozatok kapcsán, ezzel magyarázva a médium körüli tömeges rajongás megjelenését (bár említést tesz más médiumokról, köztük a képregényről is [2008, 30, 33], ezeket nem tárgyalja részletesen). Úgy vélte, hogy a komplex narratívák nyújtotta nézői örömök gazdagabbak és sokrétűbbek (2008, 35), az összetett történetek pedig kedveznek a rajongók elkötelezett, tudatos, értelmező típusú befogadásának: nagyobb elköteleződést igényelnek a közönségtől, de többet is kínálnak (2008, 39–40). Ebből látszik, hogy a jelenségben, habár a fogalom narratológiai, Mittell a televíziós sorozatok körüli rajongás növekvő mértékének

44 A *Metropolis* folyóiratban helytelenül Mittellként szerepel a szerző neve.



magyarázatát látja. Mittell ugyan elsősorban a forma és az esztétika kérdéseire koncentrálnám kiemeli, hogy a történelmi kontextus, a médiaipar, a technika, a befogadói magatartások szerepet játszanak a narratív konvenciók rögzülésében és megváltozásában egyaránt (2008, 37). Mittell a formai újítások és a kulturális kontextusuk közti viszony érdekli (2008, 53).

Mittell gondolatait kiterjesztve azt állíthatjuk, hogy minden médium (így a képregény) esetében is nagy szerepe van a rajongói befogadás elterjedésében a komplex narratívák megjelenésének. Bár az általa bevezetett narratív komplexitás fogalom egyre nagyobb teret nyer a narratológiában, a rajongókutatásban marginális szerepet tölt be. Én a következőkben Mittell eredeti megközelítését használom annyiban, hogy a narratív komplexitást a kiterjedt rajongás fontos (de nem kizárólagos) magyarázóelvéként használom.

A képregények komplex narratívái már a hatvanas években, az ekkor induló Marvel-képregényekben jelentek meg. Ekkor terjedt el a megosztott diegetikus univerzum (Woo 2021, 117). Bár egyes kiadóknak, kiadványoknak, karaktereknek korábban is voltak rajongói (akár rajongói közösségei is), a tömeges (a képregényolvasók között általánossá váló) rajongás, amely később a rajongói piac (direct market) kialakulását lehetővé tette, itt gyökerezik. A képregények komplex narratívái tehát jóval hamarabb jelentek meg, mint ahogy az a televízió vagy a mozi esetében megtörtént, így az aktív rajongói közösségek is hamarabb tűntek fel, és már a nyolcvanas évektől nagy befolyást/hatást gyakoroltak a médiumra és annak fejlődésére. A képregényekben megjelenő komplex narratívák a korai megjelenésük miatt jóval összetettebbé válhattak napjainkra, mint más médiumok hasonló újító elbeszélésformái. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy minden képregénytörténet komplex, de jellemző a médiumra az ilyen történetek jelenléte. Az összetett történetek, a csavaros történetvezetés, az újító elbeszéléstechnikák, a narratív speciális effektusok pedig mind ráirányították a figyelmet az alkotóra, elkülönítve őt más képregényalkotóktól, így a narratív komplexitás nemcsak a képregények, hanem a szerzők körüli rajongás magyarázatául is szolgál.

A képregényekkel kapcsolatban (egyelőre) nem használják a kifejezést, bár vannak szövegek, amelyek egy-egy komplex narratívát tárgyalnak, nem ezzel az elméleti kerettel teszik (vö.: Chute 2007; 2017; Kuhlman 2007 – ezekben jellemzően a komplex kompozíciók kerülnek elő). A következő oldalakon amellet érvelek, hogy erre a médiumra is jellemzőek az irodalom, a televíziós sorozatok vagy a film komplex narratíváihoz hasonló elbeszélésmódok. A képregény komplex narratíváinak egy része megfeleltethető a

sorozatokkal vagy a filmekkel kapcsolatban leírt elbeszélési módoknak (bár ezek sokszor viszonylag hamar kialakultak, és csaknem alapesetnek számítanak a képregényekben), más részük viszont elsősorban (vagy kizárólag) a médiumra jellemző komplex narratíva. Ezeket az elbeszélismódokat tekintem át. Mielőtt azonban mindezt kibontanám, nézzük meg azt a közeget, ahol a fogalom megszületett.

### **1. A mozgóképes komplex narratívák**

Médianarratológiai perspektívából nem nehéz belátni, hogy az egyes médiumok története során azok médiaszövegei egyre komplexebbé válnak. Az elbeszélő médiumok (televíziós sorozatok, filmek, képregények stb.) fejlődése során elérkezik az a szakasz, amikor a bevett elbeszélési módokat elkezdik kiforgatni, dekonstruálni, és új elbeszélési módokkal kezdenek kísérletezni, így megjelennek a komplex narratívák – sőt, azt sem nehéz belátni, hogy ez a megújulás állandó, hiszen a médiumok (amennyiben a médiatér részei szeretnének maradni) nem maradhatnak statikusak (lásd: Schanze 2001; Szajbély 2005; Gaudreault – Marion 2013). Jason Mittell a televíziós sorozatok narratív komplexitását mutatta be, amelyre az elbeszélés kialakult konvencióinak felrúgása, a sorozattípusok (series, serial) keveredése (Mittell 2008, 41–43), a médium elbeszélési lehetőségeinek kitolása (2008, 43–45), a narratív speciális effektusok használata (2008, 46–49) és a hibrid műfajok jellemzők (utóbbit nem részletezi, de a műfajkeveredés kérdései újra és újra visszatérnek a szövegben). A filmelmélet szintén jó ideje foglalkozik komplex narratívákkal, ahogy erre Mittell is utal (2008, 34–35). Ezek közös tulajdonsága, hogy szakítanak a klasszikus lineáris hollywoodi elbeszéléssel, így összetett, töredezett, szaggatott alkotások jönnek létre. Allan Cameron erre a jelenségre a moduláris narratíva kifejezést használja (Cameron, 2012). A narratív komplexitás esetében megjelenik a befogadói örömök egy új forrása: az operatív esztétika (Mittell 2008, 45–46). A komplex elbeszélések (forma)tudatos, értelmező befogadást feltételeznek: nemcsak a cselekményt élvezzük, hanem az elbeszélés gépezetének működését is csodáljuk (2008, 46) – ami kedvez a rajongók tudatos befogadásának (2008, 47), így elősegíti a rajongói közösségek formálódását.

Mielőtt a képregényes történetmesélési stratégiákra rátérnék, először végigveszem, mire használatos a narratív komplexitás kifejezés. Jason Mittell a televízióban feltűnő új elbeszélismódok leírására alkotta meg a fogalmat. Úgy tapasztalta, hogy a '90-es évektől kezdve a televíziós narratívák átalakultak, egyre kevésbé szabályosak, keveredik bennük a

series és a serial felépítés (az epizodikus és a folytatásos sorozatok elbeszélésmódja),<sup>45</sup> emellett egyre gyakoribb a műfaji keveredés és az újszerű történetmesélési módokkal való kísérletezés (2008). Mittell nyomán három szinten azonosíthatjuk a narratív komplexitást (ő ezt sehol sem mondja ki explicit módon): a teljes sorozat, az egyes epizódok és az egyes epizódokon belül megjelenő történetmesélési módok/eszközök szintjén.

A narratív komplexitás megértéséhez el kell különíteni egymástól a történetet és az elbeszélést: a mi történetet attól, hogy azt miként adja át a médiaszöveg. Ez mindhárom szinten lehetséges: elkülöníthetjük a komplex történetvilágot a komplex sorozatstruktúrától. Az epizód történetét az adott rész elbeszélésétől. És természetesen az egyes eseményeket is az események elbeszélésének módjától. Mittell bevezeti a narratív speciális effektusok fogalmát is (ezek minden szinten regisztrálhatók). Úgy látja, hogy mivel a tévében nincs (a tanulmány születésekor legalábbis többnyire nem volt) pénz drága vizuális speciális effektusokra, így az alkotóknak a történetmesélésbe kell kreativitást ölni, a történetbe kell meglepő fordulatokat helyezni: a tévésorozatok ezért kezdtek egyre több narratív speciális effektust vagy narratív látványosságot használni (2008, 46). Mittell számos történetmesélést érintő speciális effektet ír le, amelyekkel kapcsolatban megjegyzi, hogy amennyiben elterjednek, ezek is megszokottá, konvencionálissá válhatnak (2006, 49). Néhány ezek közül: a negyedik fal átlépése, a narrációval való játék, a mindent új megvilágításba helyező revelációk, a kirakósszerű felépítés, az összeérő cselekményszálak, a flashbackek és a flashforwardok, a valós idejű elbeszélés, az osztott képmező, ugyanannak a történetnek különböző nézőpontokból való bemutatása, a történetmesélési stratégiák gyors váltogatása és folytathatnánk a sort (2008, 46–49). Ezek természetesen nemcsak a televíziót jellemezhetik, más médiumokban, köztük a filmekben és a képregényekben is könnyen beazonosíthatók.

Ezek a narratív speciális effektusok az elbeszélés konstruáltságára irányítják a figyelmet, és hatásukra elcsodálkozunk azon, hogy az írók milyen kreatívan építették fel a cselekményt, esetleg elgondolkozunk azon, hogy miként vezettek meg minket. A narratív speciális effektusok látványosan, a szemünk láttára rúgják fel a történetmesélési konvenciókat, így sokszor mi magunk is felfigyelünk az elbeszélés szerkezetére, az elbeszélés gépezetének működésére. A néző nemcsak a cselekményt élvezi, hanem a sorozatok működését is elkezdi figyelni. A nézői örömöknek új forrása születik: a

---

45 Hagyományos változatában a series egy kerek történetet mesél el egy epizódon belül, nincsenek epizódokon átívelő történetszálak. A sorozatot a karakterek, a helyszín vagy a tematika köti össze. Klasszikus változatukban ilyenek a sitcomok, a procedurális és az antológia-sorozatok. A serial ezzel szemben epizódokon átívelő cselekménnyel és történeti függő kérdésekkel (ún. cliffhangerekkel) dolgozik.

közönség (legalábbis egy része) a történetmesélés módjában is örömet leli. Ez az alapja az operatív esztétikának. A komplex elbeszélések arra ösztönzik a nézőt, hogy a történetmesélési fortélyokat és technikákat is értékelje és elemezze. Az operatív esztétika esetében a történet mellett tehát az is hangsúlyt kap, hogy az adott dolgot miként tálalják a készítők (Mittell 2008, 45–52).<sup>46</sup> Ezzel pedig hozzájárulnak a szerzők körüli kultusz kialakulásához.

A televízió mellett a filmek esetében is bevett fogalommá vált a narratív komplexitás. Főként a – hagyományosan lineárisan befogadható – médium nemlineáris történetmesélési stratégiáit írják le vele (Varga 2012). A film esetében is a történet átadásának mikéntje érdekli a kutatókat. A narratív komplexitás elméleteivel elsősorban egyes filmeket írtak le.<sup>47</sup> Ezek egy része tartalmaz jó megközelítéseket a képregények megértéséhez is, de Mittellnél kevésbé izgalmas számunkra, hiszen önmagában álló szövegeket tárgyal, a képregények többsége viszont nem az – a legtöbb filmes elmélet, mely a narratív komplexitással foglalkozik, a középső szinten (egy önálló alkotás elbeszélésének szintjén) mozog (ez jellemzi a comics studies elemzéseket is). Persze ha túllépünk az egyes alkotások szintjén, ma már az egyes filmfranchise-ok vagy -sorozatok esetében is használható Mittell megközelítése. Ilyen a Marvel filmes univerzuma (MCU – Marvel Cinematic Universe), amelyben megjelennek a képregényekből átvett narratív stratégiák.<sup>48</sup> A három szint (a teljes sorozat, az egyes alkotás, illetve annak eseményei) mellett egy negyedik szinten is azonosíthatjuk a narratív komplexitást, ha bevonjuk Henry Jenkins transzmediális elbeszélés (2006d, 2007, 2011c) fogalmát. A transzmediális elbeszéléssel ugyanis eggyel továbblépünk: a cselekményvilág és a történetmesélés módja is

---

46 Történetmesélési stratégiáját tekintve izgalmas képregényekhez kötődő sorozat volt a *SHIELD ügynökei* és a *Légió*. A *Légió* Noah Hawley *X-men* sorozata, ami narratív speciális effektusok sokaságát tartalmazza. A sorozat történetmesélését állandó kísérletezés jellemzi, folyamatosan váltogat az álom, a valóság, az abszurd és a reális között, ami azonban nem ássa alá, hanem szolgálja a történetet. Narratív speciális effektusok tömkelegét használja: például percekre elveszi a hangot, némafilmek kiírásokat vagy krétahatású animációt használ. Mindezek miatt kiváló példa az operatív esztétika működésének megértéséhez (azaz hogy miként lehet a forma szintjén elköteleződni egy alkotás iránt), a *WandaVision*-sorozat vagy a *Deadpool*-filmek szintén narratív speciális effektusok tömkelegét tartalmazzák. A *SHIELD ügynökei* a sorozat felépítése szintjén újított: bár epizodikusan (seriesként) indult, fokozatosan seriallá vált, ám az epizódok megőriztek valamennyit az epizodikusságból. A negyedik évadban viszont egy új történetmesélési struktúrát vezetett be: az évad rövidebb, tematikusan élesen elkülönülő történetekre oszlott (egészen pontosan háromra, amelyek még logójukban is eltértek), ezek azonban egy nagy sztorivonalat adtak ki. Azonban kissé előreszaladtunk: ezzel ugyanis az amerikai képregények főszórájának mára tipikussá vált elbeszélési logikáját ültette át a médiumba.

47 Allan Cameron moduláris narratívákról beszél. Olyan elbeszélésmódokat különített el, mint az időfelbontásos, az elágazásos narratívák, az epizodikus szerkesztés (antológiák) és az osztott képernyős elbeszélések. Mások elmejátékfilmeket, puzzle-filmeket írnak le (Cameron 2012).

48 Az egyes filmek/sorozatok általában önmagukban is élvezhetők, de intertextuálisan szorosan kapcsolódnak egymáshoz. A képregényes univerzumok hálózatos narratívája (erről részletesebben a következő pontban írok) itt is megjelenik.

komplexbé tehető azáltal, hogy a történet egyes elemei más-más médiumokban olvashatók/láthatók. A Marvel filmes univerzumába több képregény-, illetve televíziós sorozat (*Daredevil*, *Jessica Jones*, *Luke Cage*, *WandaVision*, *The Falcon and the Winter Soldier* stb.) is tartozik, utóbbiak közül kezdetben a *SHIELD ügynökeit* kötötték össze legszorosabban a mozifilmekkel: a sorozat több filmet is fel- és levezetett (ilyenek a *Thor* második, az *Amerika Kapitány* második és harmadik része, illetve a *Bosszúállók: Ultron Kora*), ezen kívül az Agent Carter és a Disney+ streaming platformon debütáló sorozatok ápolják a legszorosabb kapcsolatot a filmes univerzummal, hiszen ezek jelentős része a filmekben feltűnő karakterek történetzárait görgeti tovább.

Ahogy a transzmediális elbeszélés révén a történet(világ) is bővíthető egy adott médiumon túl, úgy más médiumok elbeszélési eszközeinek kölcsönzésével az elbeszélés módjai is kiterjeszthetők: a formanyelvvel való játék során más médiumok történetmesélési eszközeit is bevetheti egy film vagy egy sorozat, így fokozva az operatív esztétikából fakadó nézői örömeiket. Ekkor viszont már az egyes események megjelenítésének szintjén járunk. Ilyen például az, amikor a *Légió* című X-Men sorozatban krétahatású animáción keresztül ismerjük meg a főszereplő eredettörténetét, vagy az, amikor Ang Lee rendező a *Hulk*-ban képregénypanel-szerűen osztotta fel a képmezőt, esetleg az, amikor a *Kick-Ass*-filmben az egyik karakter (Big Daddy) eredettörténetét motion comicként (mozgó- vagy animált képregényként) ismerhetjük meg.

## 2. A képregényes narratívák komplexitása

A következőkben tekintsük át a képregényes komplex narratívákat: először a más vizuális médiumokkal való hasonlóságokat, majd a képregényes komplex elbeszélések egyedi jellegzetességeit. Már az elején érdemes leszögezni, hogy a más médiumoknál leírt narratív komplexitás a képregények esetében nem valami különleges vagy új helyzet, hanem csaknem alapállapot. Természetesen nem minden képregényre jellemző a narratív komplexitás: képregény és képregény nem egyforma. Gyakori, hogy valamely alkotásban a narratív komplexitás három szintje közül nem mindegyiken regisztrálható az összetettség: eleve más módon lehet komplex egy comic book-sorozat, ahol a szerialitás fontos dimenzió, mint egy eredetileg is graphic novel formátumban megjelenő képregény, amely eleve egy zárt(abb), de terjedelmesebb szöveg. A következőkben nem feltétlenül univerzális, de a médiumban használatos és bevett eszközöket mutatok be. Elsősorban az amerikai képregényekről ejtek szót (ahogy Mittell is az angolszász sorozatokkal kapcsolatban vezette be a fogalmat), hiszen itt a legösszetettebbek a képregénysorozatok.

A példáim elsősorban a franchise-, illetve a szerzői zsánereképregegyek területéről származnak, mert ezeken a legjellemzőbb a mai napig a szerializáció.

A komplex cselekményvilág szinte minden szuperhős-univerzumra (DC, Marvel) igaz, és ezek összetettségét meg sem közelítették más médiumokban. A szuperhősképregegyek történetvilága mérhetetlenül szerteágazó és kiterjedt: senki sem láthatja át egy fikciós világ (sőt egy-egy több évtizede létező karakter) teljes történetét (még sokszor a sorozatok aktuális írói sem). Ha a sorozatok elbeszélését vizsgáljuk, a szuperhőssorozatokban csaknem a kezdetektől keveredik/váltakozik a series és a serial jelleg (bár az 1960-as évekig az epizodikus jellegük volt markánsabb). Amit Mittell a televízióval kapcsolatban viszonylag új fejleményként írt le az ezredforduló után, csaknem a műfaj megjelenése óta jellemzi a képregegyeket. Még amikor látszólag önálló epizódokat kapunk, általában akkor is zajlik a karakterek élete, vannak epizódokon átívelő történetszálak – és fordítva, azaz a serial jellegű sorozatokra is jellemző, hogy vannak az adott számban induló és záruló történetszálak. A komplex narratívák igazi térnyerése a '60-as évek első felére tehető: a Marvel-kiadó újonnan induló szuperhősképregegyeinek elbeszélése már Mittell megközelítése alapján is komplexnek számít.

Egyes – a sorozatok és filmek esetében később megjelent – narratív speciális effektusok (mint a flashforward) már a korai szuperhősképregegyeket is jellemezték. A zsáner korai képviselőinek első oldala lényegében egy flashforward a történet egy későbbi pontjára (egy érdekes eseményre, például a szorult helyzetben lévő főhősre vagy az adott képregegy végén található csatára), és ha továbbolvasunk, megtudjuk, hogyan jutottunk el ide. Ez egyfajta teaser, hiszen a flashforward eleve azzal a céllal készül, hogy várakozást gerjesszen.

A képregegyek befogadásakor a formatudatos olvasás a képregegyek artificiális természete miatt mindig is jelen volt, az operatív esztétika így szerepet játszhatott abban, hogy a képregegyolvasók jelentős része egyben rajongó is. Az olvasók többségének fontos a megjelenítés módja: a rajongók számára nemcsak az számít, hogy mi, hanem az is, hogy miként lesz elmesélve és ábrázolva – így (sokszor) az is, hogy az adott mű kinek a munkája. A film és a televízió komplex narratíváinak összetettsége, illetve az operatív esztétika nem újdonság ezen a területen. Más médiumok mércéjével mérve a képregegyek jelentős része komplex narratíva. Ha azt állítom, hogy a más médiumokban újszerűnek számító narratív eszközök nem új megoldások ebben a médiumban, akkor a komplex képregegyes narratíva az eddigieken túl kell mutasson. Hol kezdődik a képregegyes narratív komplexitás? Ez a kérdés azért is releváns, mert Mittell ugyanezt teszi fel a

televízió kapcsán. Úgy véli, hogy „a televízió narratív komplexitása a történetmesélés olyan jellegzetességein alapul, amelyek kizárólag a televíziót a filmtől elválasztó sorozatstruktúrát jellemzik, és megkülönböztetik azt a hagyományos epizodikus és szerializált formáktól” (2008, 35). Ezzel kapcsolatban két kritikai megjegyzést tennék: az egyik, hogy Mittell végül nem csak ilyeneket tárgyal, a másik, hogy arra sem fordít figyelmet, hogy az általa a televízió esetében beazonosított (és egyedinek vélt) történetmesélési eszközök más médiumokban, például a képregényekben is jelen lehetnek. A narratív komplexitás minden médium esetében az adott médium hagyományos (sokszor intézményesült) narratív konvencióit rúgja fel, azokat újítja meg, azokhoz képest hoz valami újat, ám ezen hagyományok egy része nem médiumspecifikus, míg mások igen (és a médiumok – ahogy azt a mozgóképes komplex narratíváknál tárgyaltam – kölcsönözhetnek is egymástól történetmesélési stratégiákat és eszközöket). A következőkben nézzük meg, mi jellemzi a képregények elbeszéléseit.

A szuperhősképregények világi hálózatos narratívák: nincs középpontjuk. Sok párhuzamos sorozat fut, amely össze-összekapcsolódik, majd szétválik, de szinte nincs olyan, amelyik önmagában állna, és ne kapcsolódna intertextuálisan más szövegekhez. A hősök saját sorozatait – ahogy jeleztem – csaknem a kezdetektől jellemzi a series-serial keveredése: olykor inkább a szappanoperákra (végtelenített, nyitott szöveg), máskor viszont a filmekre (kerek, zárt szöveg) jellemző eszközöket használnak. Egyszer folytatásos sztorikat olvashatunk, amelyeket cliffhanger vág el, máskor önmagukban is kerek történeteket. Mára bevett gyakorlattá vált, hogy egy sorozat (főleg egy esetleges újraindítás – és egyben újraszámozás – után) series jelleggel indul, aztán seriallá válik. A series vonzza az alkalmi olvasókat, a serial viszont nagyobb ragaszkodást képes kiváltani, és hosszú távon igyekszik elkötelezni az olvasóit. A sorozat először tehát közönséget toboroz, és az epizodikusság révén biztosítja, hogy könnyű legyen bekapcsolódni (hiszen az a cél, hogy minél többen beleolvassanak), ezután azonban igyekszik elkötelezni és megtartani azokat, akik kitartanak az adott sorozat mellett.

A szuperhősképregények nagy narratíváit egyfajta lépcsőzetes felépítés vagy tagoltság jellemzi. Az egyes füzetek, melyek olykor önmagukban is kerek epizódok, saját jellegzetességekkel, egyben egy nagyobb narratíva részei is (emiat nem mindig működnek magukban). Az egyes epizódok tipikusan (de nem kizárólagosan) 3-6 részes történeteket alkotnak, amelyek sokszor 18-36 részes (néha terjedelmesebb, néha rövidebb)

sztorivonalak alkotóelemei. Ameddig egy adott szerző<sup>49</sup> írja a sorozatot, a történetek többnyire összefüggenek, és évekig építkeznek valamilyen irányba (egy új író elviheti más irányba a sorozatot, de kénytelen az elődjére építkezni). Viszont az író (az előzményeken túl) számos külső tényező befolyásolja az írásban: a sorozatok ugyanis gyakran más sorozatokkal együtt alakítanak egy nagyobb narratívát: egymásba folynak, összekapcsolódnak (és megjelennek a crossoverek). A hősök egy részének több sorozata is fut, sőt, sokszor állandó szereplői a csapatképregényeknek. Ezek a sorozatok pedig folyamatosan hatnak egymásra, ráadásul nem mondhatnak ellent egymásnak (igaz, gyakorta sérül a kontinuitás). A fentiek mellett jellemzőek az eseményképregények (event comics) és más minisorozatok is, amelyek gyakran felforgatják a karakterek (vagy az egész fikciós univerzum) status quoját. Ezekhez az eseményekhez pedig az íróknak alkalmazkodnia kell. A cselekményvilág tehát végtelenül bonyolult és sokrétű, míg a sorozatok egymáshoz való viszonya hiperszövegszerű vagy hálózatos. A fikció szintjén komplex sorozatok sokszor egyben komplex elbeszélések is.

A komplexitás mértéke folyamatosan nőtt a médium története során, az 1960-as évek Marvel-képregényei nagy lépést tettek ezen az úton azzal, hogy a képregények ekkor kezdtek el rendszeresen utalni egymásra (Woo 2021, 117). A hetvenes évektől feltűnő rajongó típusú szerzők, mivel kiterjedt rajongói tudással rendelkeztek, és mivel elsősorban a magukhoz hasonló olvasókat igyekeztek kiszolgálni, tovább bonyolították a történetvilágot, és ők voltak a gazdái a nyolcvanas évektől elterjedő eseményképregényeknek és minisorozatoknak. Ezek az alkotók már behatóan ismerték a fikciós univerzumokat, értették a médium működését, ismerték annak műfajait, úgyhogy elkezdtek kiforgatni a történetmesélési konvenciókat. Rajongók készítettek képregényeket rajongói attitűddel rajongóknak. Ezek a trendek a következő évtizedekben odáig vezettek, hogy a képregényolvasás belépési küszöbe megnőtt, a comics már csak a rajongókat szolgálta ki, egy átlagos olvasó számára csaknem lehetetlenné vált a több évtizede futó sorozatokba való bekapcsolódás, amely végül oda vezetett, hogy a franchise-képregények kiadói új stratégiákat vezettek be (egyes sorozatok újraszámozása, reboot, retcon – visszamenőlegesen átírt kontinuitás –, egyszerűsítések, kontinuitásfüggetlen sorozatok, kevesebb intertextuális utalás, visszatérés egy korábbi status quohoz, új – sokszor diverz – karakterek behozása), belépési pontot kínálva az új olvasóknak ezekbe a túlbujánzóan

---

49 Mivel az írók jellemzően hosszabb ideig jegyeznek egy-egy képregényt, mint a rajzolók, ezért mind a kiadók, mind a rajongók hajlamosak úgy tekinteni rájuk, mint a karakterek vagy franchise-ok ideiglenes gazdáira, ami hozzájárult egyrészt ahhoz a korábban tárgyalt folyamathoz, hogy magasabb a presztízsük a szakmában, másrészt ahhoz, hogy elsősorban ők kanonizálódnak szerzőként.



komplex fikciós világokba. Ez a narratív komplexitás, bár elkötelezett rajongókat hozott, egyben a növekedés gátjának is bizonyult (évtizedekre niche médiumként konzerválva az amerikai comicsot). Ez viszont kedvezett az új kiadóknak, amelyek olyan képregényeket forgalmaztak, amelyeket nem terhelt több évtizedes háttértörténet, és annak terhétől mentesen új közönséget foghattak meg (viszont az ő kiadványaikat is gyakran jellemzi az újszerű történetmesélés, a narratív speciális effektusok használata). A franchise-képregények főszereplőire viszont minden egyszerűsítési kísérlet ellenére rendkívül komplex. A következőkben nézzünk néhány tipikus példát komplex sorozatokra.

Tipikus képregényes példa Tom Taylor *All-New Wolverine*-je. A sorozat új belépési pontként szolgál, ugyanis James Howlett (vagy Logan) halálát követően egy új karaktert mutat be Rozsomákként, Laura Kinneyt, akit korábban X-23-ként ismerhetett a közönség. Az első hat szám jól illusztrálja a narratív komplexitás series-serial keveredését. Ez a hat rész egy sztori, de minden epizód önmagában is kerek mininarratíva saját történettel, egyedi mellékszereplőkkel (Angyal az X-Menből, Dr. Strange, Darázs) – hiszen a sorozat itt még közönséget toboroz (Taylor – López – Navattot 2016). Ezután következik egy önálló történet Squirrel Girl vendégszereplésével, de ez is továbbszövi a karakterek magánéletét (Taylor – Takara 2016). Majd öt rész erejéig bekapcsolódik az aktuális event comicba (*Civil War II*), miközben a saját történetét is továbbviszi (Taylor – Takara – Guara 2016). A 18. részig pedig kikerekíti azon történet-szálak egy részét, amelyeket az első rész óta épített (illetve lezár egy több mint tíz éves történet-szálat, amely már több korábbi címben – *X-23*, *X-Force* – bonyolódott), és persze folytatódik tovább (Taylor – Virella – Morisette-Phan 2017). A sorozat végül a 35. számmal zárult. Ez a széria azonban csak a teljes sorozatra és az epizódokra vonatkozóan komplex, nem igazán tartalmaz narratív speciális effektusokat. Ahogy sok más, egyébként kritikailag elismert sorozat sem. Hasonló, de picit más stratégiával készült Joss Whedon és John Cassaday *Astonishing X-Men*-je, Rick Remender *Uncanny X-Force*-sorozata vagy Matt Fraction *Invincible Iron Man*-je (utóbbi kettőnél a rajzolók váltották egymást): ezekben már kezdetektől inkább a serial jelleg dominál, az egyes füzetek néhány kivételtől eltekintve nem kerek történetek, így nem a füzetek, hanem a 4-9 részes sztorik (melyek sokszor egyben a gyűjteményes kötetek – vagy graphic novelek – is) a legkisebb kerek(!) egységek. Ezek esetében végül 25-60 füzet adja ki a teljes sztorivonalat. Természetesen ezekre is hatottak az eseményképregények. Ez leginkább Fraction *Iron Man*-jére igaz, mely a megjelenése idején zajló Marvel-eseményekbe (*Siege* – *Ostrom*, *Fear Itself* – *A félelem maga*) is intenzíven bekapcsolódott. Ezek a példák a képregényben tipikusnak mondhatók, bár más médiumok

mércéjével komplex narratíváknak tűnhetnek. Persze komplex narratívák is, amelyek elsősorban az elkötelezett rajongókat szolgálják ki, ám szeretném kihangsúlyozni, hogy a képregények esetében ez a szintű komplexitás átlagosnak számít.

Ezekkel szemben Matt Fraction *Hawkeye*-sorozata<sup>50</sup> különösen izgalmas példája a narratív komplexitásnak. Önállónak tűnő epizodikus részekkel nyit, de lassan összeköti őket, és (még ha nem is mindig látszik) lassan kirajzolódik egy nagyobb történetív. Egyedi karakterisztikát (olykor más rajzoló vagy más főszereplőt) kapnak az egyes epizódok: amikor már a serial jelleg dominál a sorozatban, akkor is markánsan eltérnek egymástól az egyes részek. Időnként a férfi Hawkeye (Clint Barton), időnként a női Hawkeye (Kate Bishop) kerül a középpontba, de akad egy esti mese epizód is, melyben a fiktív világon belüli televízióban látható animációs film történetét olvashatjuk, ám áttételesen ez is a karakterekről szól (Fraction – Eliopoulos – Aja 2014). A sorozat amellet, hogy a hagyományos sorozattípusok (series-serial) logikájára szinte teljes mértékben fittyet hány, bővelkedik narratív speciális effektusokban. Matt Fraction végig kísérletezik, ennek köszönhető a sorozat és az egyes számok egyedi karakterisztikája. Az író fő partnere ebben David Aja. Közösen jegyzik a Pizza Dog epizódot (*Pizza Is My Business*) (Fraction – Aja 2013) is: ebben Hawkeye kutyájának szemszögéből láthatjuk az éppen zajló eseményeket. A szerzőpáros szöveg helyett vizuális jeleket használ a kutya benyomásainak, gondolatainak, motivációinak, kommunikációjának kifejezéséhez (**3. melléklet**). A szerzők lényegében egy külön vizuális nyelvet alkottak egyetlen szám kedvéért. A nyelv alapja ikonikus (azaz hasonlóságon alapul, emiatt könnyen olvasható), ám szimbólumokat és indexikus jeleket is tartalmaz. Ez az epizód kiváló példa arra a Jameel által tematizált problémára, hogy egy képregény szerzői karaktere vagy jellege túlmutat az egyes alkotók szerzői identitásán (2016, 186): itt valóban egy új szerzői identitással találkozunk, amelyben szétválaszthatatlanul összefonódik az alkotók munkája – nem tudhatjuk, ki mit tett hozzá. Egy másik kiváló példa a narratív speciális effektusok használatára a 19. szám, amelyben a főszereplő ideiglenesen megsüketül (Fraction – Aja 2014): mivel a karakter nem hall semmit, ezért alig olvasható írott szöveg az adott számban. Az epizód jelnyelvet használ (**4. melléklet**), így ahhoz, hogy az olvasó is megértse (és ne csak sejtse), pontosan mi történik, ismernie kell a jelnyelvet. Enélkül legfeljebb kikövetkeztetheti a beszélgetések tartalmát. Egy átlagolvasó számára a képregény csaknem szöveg nélküli képregényként funkcionál, ahol mindössze a két vizuális elbeszélőrendszer (az oldalrendezés és a képeken

---

50 Aminek érdekessége, hogy egyszerre két karaktert (Clint Barton, Kate Bishop) is így hívnak a Marvel-univerzumban, és ez a sorozat mindkettőjükéről szól.

ábrázolt cselekmény) révén kell eligazodnia.<sup>51</sup> Ezek az eredeti, egyedi történetmeselési stratégiák látványosan rúgják fel a hagyományos képregényes elbeszélismódot. A Hawkeye esetében az egyes epizódok egyéniséget kapnak, mégis a nagy egész részei. Ha folyamatosan olvassuk a szériát, többet nyújt, miközben a számok jelentős hányada önmagában is érthető. A Hawkeye összetett sorozat: a teljes sorozat felépítésekor, az egyes epizódok elbeszélésekor, valamint az események megjelenítésekor egyaránt regisztrálhatjuk a narratív komplexitást. Ez a sorozat mindemellett kiváló példa arra, hogy egyedi elbeszélismódjának köszönhetően egy sorozatot és az alkotóit milyen kultusz veheti körül. A sorozat a rajongói, a kritikai és a tudományos regiszterben (lásd például: Chute 2017; Jacobs – Dolmage 2018) egyaránt kanonizálódott, és ez az egyetemes elismertsége hozzájárulhatott ahhoz, hogy a Disney+ *Hawkeye* sorozatának alapjául szolgált. A rajongói kanonizáció mellett a kritikai siker sem maradt el (köztük az öt Eisner-díj, amelyből négyet David Aja érdemelt ki a borítókért, illetve a rajzért, egyet pedig Fraction és Aja közösen kapott a tárgyalt *Pizza Is My Business* című füzetért). Ez a szintű siker a kutatók figyelmét sem kerülte el, így még a szuperhősképregényeket némiképp fenntartásokkal kezelő Hillary L. Chute is figyelmet szentel neki, bár kihangsúlyozza, hogy a szerzők sokat kölcsönöztek Chris Ware alternatív képregényes munkásságából (2017, 99–101).

A Hawkeye át is köt minket az átfogó elbeszélésről az egyes alkotások elbeszélésére, illetve a narratív speciális effektekre, tehát a szövegek közti szintről a szövegre és a szövegen belüli. A képregényírók és -rajzolók egy része folyamatosan kísérletezik a történetmeselés lehetőségeivel. A kísérletezés folyhat a médium formanyelvével (szimbólumok, hangfestés, kép-szöveg viszony, montázsok, képkivágások, beállítások, technika stb.), illetve az oldalrendezéssel (nemlineáris történetmeselés, panelek egyedi elrendezése) – mindkettőre számos példát szolgáltat a korábban említett Hawkeye. A képregény kettős vizuális elbeszélőrendszere kiváló táptalajt kínál a kísérletezéshez. A paneleken ábrázolt cselekmény az egyik elbeszélőrendszer, a panelek elrendezése (azaz az oldalrendezés) pedig a másik: a képek narratív egymásutánisága jelöli ki az olvasási irányt, azaz lényegében meghatározza a narratívát. A speciális effektusok szempontjából is megpróbálhatjuk elkülöníteni a kettőt: a képkockákon zajlik a cselekmény (a történet részeként itt jelenhetnek meg a vizuális speciális effektusok megfelelői: Neil Gaiman – aki

---

51 Más szempontok (a fogyatékoság és a rokkantság megjelenítése) mentén foglalkozik ezen epizód vizuális történetmeselésével Jacobs és Dolmage az *Accessible Articulations: Comics and Disability Rhetorics in Hawkeye #19* című tanulmányukban (2018). A fogyatékoság reprezentációja felől közelít Gibbons (2019), Later (2019) és Pinti (2019) is.

egyébként az egyik legösszetettebb képregényes narratíva, a *Sandman* megalkotója – amellett érvel egy esszéjében, hogy a képregényekben a vizuális effektusokra végtelen keret van, csak az alkotók fantáziája és képességei szabnak neki határt [2016]). Ez tehát a 'mi történik' szintje. Persze a paneleken belül is megjelennek formanyelvi elemek, tehát nyílik lehetőség narratív speciális effektek használatára (mint amilyen Pizza Dog nyelve is). A másik vizuális elbeszélőrendszer az oldalrendezés vagy panelrendezés (itt szintén megjelenhetnek narratív speciális effektusok).<sup>52</sup> Elsősorban tehát az elbeszélés eszközeivel (oldalrendezéssel, vizuális formanyelvvel, ábrázolásmóddal, rajztechnikával, kép-szöveg viszonytal stb.) való játék szintjén beszélhetünk kifejezetten képregényes narratív speciális effektusokról. A médium formanyelvéből fakad, hogy a képregényre jellemző egyedi narratív effektusok jelentős része vizuálisan jelenik meg. De ez a vizualitás nem a cselekményvilágot érinti, hanem az elbeszélés módját. Persze nem biztos, hogy ilyen élesen el lehet választani a kettőt: a mi és a hogyan számos esetben összemosódik (a hogyan ugyanis gyakran rányomja a bélyegét arra, amit mesélünk).

A képregény vizuális elbeszélőrendszere korlátlan kísérletezésre és nagy változatosságra ad lehetőséget, amely évtizedről évtizedre jellemzőbb a képregényekre. A következőkben vegyünk át még néhány példát. Az *Uncanny X-Men* háromrészes *End of Greys* (Claremont – Bachalo 2005-2006) sztorijának középső része a következő címet kapta: *24 Seconds*. Bár a történet számunkra másodlagos, röviden azt mutatja be 22 oldalon, hogy egy intergalaktikus halálkommandó hogyan mészárolja le csaknem a teljes Grey-vérvonalat, mely összeköttetésben áll az általuk veszélyesnek ítélt Főnix-erővel. Az első és a harmadik epizód hagyományosan mesél történetet, a második rész lelassul: mindössze 24 másodperc története. A képregényes elbeszélés jellemzően sűrített (hiszen kiragadott pillanatokat ábrázol, ezekben sűríti a cselekményt), és emiatt szokatlan, ha valaki nem felgyorsítja, hanem ilyen mértékben lelassítja az idő múlását egy képregényben.

Egy ennél tipikusabb példa képregényben a párhuzamos történetmesélés. Ez mozgóképen viszonylag ritka (bár osztott képmezővel és narrációval is lehetséges), hisz a médium linearitása nem optimális hozzá. A képregény mediativitása azonban kedvez a nemlineáris, párhuzamos történetvezetésnek. A párhuzamos történetmesélés mind a paneleken belül (csak vizuálisan, illetve képpel és szöveggel), mind az oldalrendezés szintjén lehetséges. A képregényekben gyakori, hogy az alkotók nagytotált alkalmaznak, melyen sok szereplő egyszerre feltűnhet, így a cselekmény akár egy panelen belül is futhat

---

<sup>52</sup> Erre jó példa a *Young Avengers* 2. számának szökésjelenete (5. melléklet), amelyben a panelek lényegében egyfajta börtönként funkcionálnak, és az ezek közötti csatornán közlekedve menti ki Loki a raboskodó szereplőket (Gillen – McKelvie – Norton 2013).

több szálon. Ez (az esetleges zsúfoltság) a képregény esetében nem jelent gondot, hiszen van idő lelassítani az olvasást és áttekinteni egy képet/oldalt. Ennél komplexebb eset az *Elektra* 4. száma (Bendis – Austen 2001). Ebben az egész számon keresztül minden oldalon alul és felül tévéképernyő formájú paneleken egy-egy tévéműsor fut, miközben az oldal közepén zajlik a fő cselekményszál. A tévéműsorok a képregény lapjain zajló háborús konfliktust tematizálják/kommentálják, így a három külön futó narratíva valójában összekapcsolódik és hat egymásra. Egy másik érzékletes példa a párhuzamos elbeszélésre a *Kraven utolsó vadászata* (DeMatteis – Zeck – McLeod 2016)<sup>53</sup> című Pókember-történet: ebben a vizuális megjelenítés és a párbeszéd mellett összesen ötféle belső narráció tűnik fel, amelyek olykor párhuzamosan futnak, és csak a szövegdoboz háttérszíne jelzi, hogy mikor kiét olvassuk. Ez az öt Pókember felettes éneke és tudatalattija, Mary Jane (a főhős akkori felesége) gondolatai, Kraven (az egyik antagonista) belső monológja, valamint Vermin (a másik ellenfél) belső hangja. Ezt a polifóniát a térbeli elrendezés teszi lehetővé.

Ezen a ponton érdemes túltekintenünk a szuperhős zsánereken. Ha a formanyelvi kísérletezés szintjén mozgunk, az alternatív és fősodorbeli szerzői képregények között jóval több érdekes példával találkozhatunk (amelyek ráadásul gyakran nem is sorozatjellegűek, hanem eleve graphic novelként jelennek meg). Art Spiegelman *Maus*ának vizuális metaforája (a náciakat macskaként, a zsidókat egérként stb. ábrázolja) is tekinthető narratív speciális effektusnak, az *In the Shadow of No Towers* egész oldalas kompozíciói pedig azt jelzik, hogy egy oldalon is milyen komplex narratívák hozhatók létre (Kuhlman, 2007). Az önéletrajzi ihletésű képregények oldalain eleve sok egyedi megoldással, narratív speciális effektussal találkozhatunk. Ezek természetesen nem csak az amerikai képregények sajátjai: a francia Pascal Jousselin képregénye, a magyarul a *Kockás* oldalain felbukkanó *Mindig Győző (Imbattable)* című képregény szuperhős főhőse képes a képregénypanelek között mozogni, és érzékelni, hogy mi van a többi képkockán, így minden epizód egy vagy több narratív speciális effektusra épül (**6. melléklet**). A képregényben megjelenik a hordozóval való játék is narratív speciális effektusként, hiszen van olyan történet, amelyben a karakter más lapokra is áttekint, így a lapok két oldala közti interakció is megvalósul.

A narratív speciális effektusok helyett az elbeszélés komplexitására irányítja a figyelmet Hatfield (2005) és Jenkins (2020), akik felvetik, hogy a graphic novel formátum biztosította terjedeleme jóval összetettebb, kidolgozottabb, regényszerűbb narratívákat tett lehetővé, ami fontos szerepet játszott a képregények széles körű társadalmi elfogadásában.

---

53 A történet a Kingpin kiadása előtt a *Csodálatos Pókember*-sorozatban is megjelent magyarul.

A következőkben viszont nem a franchise- vagy az alternatív képregényeket tárgyalom, hanem az amerikai szerzői zsánerképregényes fősodorba (amelyet a következő fejezetben részletesen is tárgyalok) sorolható *Sex Criminals* komplex elbeszélésével foglalkozom részletesen.

## 2.1. Narratív komplexitás a *Sex Criminals*ban

A további kiragadott példák helyett az Image Comics-nál megjelenő *Sex Criminals*-sorozat komplex elbeszélését és néhány narratív speciális effektusát mutatom be. Az Image kiadó az elmúlt évtizedekben kedvező feltételeket teremtett a szerzői képregények publikálásához, ezzel nagyban hozzájárult az amerikai képregénypiac átalakulásához, ahogy ezt a következő fejezetben tárgyalni fogom. Az amerikai mainstreamben emiatt számos népszerű szerzői zsánerképregény (*Walking Dead, Saga, Paper Girls, Kick Ass, Monstress* stb.) található. Ebbe a sorba illeszkedik a *Sex Criminals* is, amelyet Matt Fraction író és Chip Zdarsky rajzoló jegyez. Az alapszituáció szerint a sorozat két főszereplője különleges képességgel rendelkezik: ha orgazmusuk van, képesek megállítani az időt (egészen addig, amíg képesnek nem érzik magukat egy újabb menetre). Ezt a képességet pedig arra készülnek használni, hogy kiraboljanak egy bankot, mely bezáratná azt a könyvtárat, ahol a női protagonista dolgozik. A high concept alapötlet ellenére ez egy intim, valódi emberi érzéseket, félelmeket és élethelyzeteket (is) bemutató történet. A képregény nemcsak történetét és ötleteit tekintve, hanem a történetmesélési eszközeiben is sokszor meghökkentő. Posztmodern képregény, melyre jellemző az önreflexió (mind a karaktereké, mind a szerzőké), a negyedik fal átlépése, a narrációval való játék, a kronológia felrúgása, a párhuzamos, lassan összeérő történetszálak. A sorozat felépítését tekintve a series-serial keveredés már az első pillanattól tetten érhető: olykor cliffhangerrel végződik egy adott epizód, máskor szinte teljesen eltűnik a központi cselekményszál.

A képregénynek van egy metaszintje, ugyanis a szerzők többször belépnek a műbe és tematizálják az alkotás folyamatát (olykor csak verbálisan, máskor vizuálisan is). Az alkotók kikacsintásainak egyike kiváló példa az olyan képregényes narratív speciális effektusra, amely vizuálisan jelenik meg (még ha szöveges is). A sorozat harmadik számában (Fraction – Zdarsky 2013) helyet kapott egy négyoldalas karaoke-jelenet, amelyben a főszereplő a Queen *Fat Bottomed Girls* dalát énekli. Az alkotóknak nem sikerült megszerezniük a dalszöveg felhasználásának jogát, így improvizálniuk kellett. A jelenet során post it-feliratokat helyeztek el a szövegbuborékokon, kitarakva ezzel a dalszöveget, és ezt a felületet arra használták, hogy kommentálják ezt a kényszer szülte

megoldást (7. melléklet). Innen értesülhet az olvasó arról is, hogy jogi okok miatt nem használhatták fel a szöveget. A post it-feliratok ráadásul cserélődtek a füzetes és a gyűjteményes kiadás között, így Fraction reflektálhatott a kettő között eltelt időre is.

Nem ez az egyetlen példa arra, hogy az elbeszélés valamely részét egy metaszinttel helyettesítsék. Az előző esetben még csak a szöveg egy részét cserélték le, a 14. számban (Fraction – Zdarsky 2016) azonban egy komplett jelenetet: itt vizuálisan is megjelennek az alkotók, és négy oldalon keresztül telefonon beszélgetnek arról, hogy mennyire suta az ide szánt jelenet, ráadásul sehogy sem akar összeállni (8. melléklet). Ez lényegében nem más, mint az írói válság tematizálása, de mivel átbeszéljük, hogy épp minek is kéne történnie, mégsem egyszerűen megszakítják a cselekményt, hanem helyettesítik vagy kiváltják azt. Az el nem készült jelenet helyett annak alkotói kommentárját olvashatjuk, melyből megtudhatjuk, mi is történt, de így kevésbé érződik didaktikusnak, mint az elvetett megoldás. A beszélgetés izgalmasan zárul:

- It's comics. We can do whatever we want, chum. Why not go meta? We've done meta before. Heck, I could draw this.
- You mean like—like this conversation? It'd be a little masturbatory, wouldn't it?
- Oh, chum... How could this be masturbatory? (Fraction – Zdarsky 2016)

A képregény teli van ehhez hasonló abszurd ötletekkel, és emiatt néha az öncélúság határát súrolja, de a kiemelésben szereplő „maszturbálás”-jelleg (mely ebben a példában inkább öntömjánezést takar) tematizálásával igyekeznek ennek elébe menni, (ön)íróiával kezelve azt. Emellett nem veszítik szem elől a történetet és a karaktereket sem: az átgondoltságot jól tükrözi, hogy az első füzet egyes képkockái több olyan részletet tartalmaztak, amely csak évek múltán kapott jelentést.

A komplex elbeszélés tehát a felosztásunk minden szintjén megvalósul. A cselekményvilág rövid idő alatt vált rendkívül komplexszé, és bár sok heurisztikus ötletet tartalmaz, ügyesen építkezik, és válik folyamatosan egyre nagyszabásúbbá. Persze számunkra nem annyira a történet érdekes, hanem az elbeszélés módja. A sorozat elbeszélése már az indulástól komplex, szabadon keveri a series és a serial elemeit. Az egyes epizódok elbeszélése igen sokszínű, nincsenek bejáratott sémái (vagy ha akad is ilyen, azt még azelőtt kiforgatja, hogy az ismerőssé válna). Az egyes epizódokban pedig számos különféle narratív speciális effektussal találkozhatunk, melyek nem minden esetben csak a képregény médiumára jellemzőek, de megvalósításukat tekintve mégis sajátosan képregényesek.

### 3. A narratív komplexitástól a kultuszig

Ha egyszerűen adaptálnánk a narratív komplexitás Mittell-féle megközelítését a képregényekre, azt látnánk, hogy hemzseg a komplex narratíváktól. Nemcsak a független képregények, hanem a fősodor is. Más médiumokhoz képest sok az összetett elbeszélés. Ráadásul egyes elbeszélésbeli jellegzetességek hamarabb tűntek fel, így messzebbre is jutottak a képregények lapjain. Ennek okát a médium előállítási gyakorlatában érdemes keresni, ugyanis a képregényalkotók nélkül nem beszélhetnénk komplex narratívákról. Egy képregény előállítása (még a legiparszerűbben működő amerikai piacon is) viszonylag kevés ember munkája. A mainstream amerikai képregényt annak ellenére, hogy gyakran egy egész csapat áll mögötte, íróközpontúként vagy kétszerzősként tartja számon a közönség jelentős része, az írókat és a rajzolókat kanonizálva szerzőként.<sup>54</sup> A képregényszerzők növekvő autonómiája mellett az ötleteiknek kevés dolog szab határt (mint a rendelkezésre álló idő, a kiszabott terjedelem, a franchise kontinuitása, a szerkesztők munkája), így a médium fejlődése intenzívebb lehetett, mint a nagyobb költségvetéssel dolgozó, nagyobb infrastruktúrát igénylő és kevesebb kísérletezést megengedő televíziós sorozatoké és filmké. A képregény formanyelve és a képregényes elbeszélések dinamikusan újulhatnak meg – lényegében minden új alkotóval, aki (nem másol valakit, hanem) hozza a maga ötleteit. Ha a médianarratológia felől közelítünk, a képregény (alacsony előállítási költségei és intimitása miatt) optimális táptalajt biztosít a történetmesélés módjaival való kísérletezéshez (ahogy azt számos alternatív képregényes is teszi), ezáltal a komplex narratívák burjánzásának. A médiumban a komplexitás mind az alkotások történetvilágában, mind azok cselekményvezetésében, mind az elbeszélés eszközeiben tisztán regisztrálható, így az elmélet használata indokolt. A series-serial keveredés hamar teret nyert az amerikai képregényekben, így a sorozatok alapformái helyett jellemzően komplex sorozatokkal találkozunk a médiumban. A különleges műfaji hibridek a zsánereképregényes szerzői fősodorban igen változatos alkotásokat eredményeztek. Az újító elbeszélésbeli megoldások (vagy speciális effektusok) köre pedig folyamatosan és exponenciálisan bővül minden képregényes szintéren. Mindez (ahogy arra igyekeztem rávilágítani) nagyban hozzájárult a képregények körüli rajongói kultúra kiépüléséhez és a szerzők körüli kultusz kialakulásához.

---

54 Ahogy ezt a 3. fejezetben tárgyaltam. Léteznek más szereplők is (szerkesztők, kihúzó, színezők, beírók stb.), de nem minden képregény esetében, ráadásul az alkotás folyamatába korlátozott módon szólhatnak csak bele, ezért, ahogy láttuk, sokan nem tartják őket érdemi hozzájárulóknak.



A komplex narratívák szerzői körül kiépülő kultuszt tematizálja Szabó Noémi *Műfajszörnyek – Televíziós sorozatok és szerzőiség: Joss Whedon* című tanulmánya (2012). Bár ez a szöveg Mittell tanulmányához hasonlóan szintén a televíziós sorozatokhoz kapcsolódik, hasznos meglátásokkal szolgál a képregényszerzők körüli kultusz megértéséhez is. Szabó nem a rajongók, hanem az alkotók felől közelít, a szövegben Joss Whedon példáján keresztül mutatja be, hogy az alkotók miként kötelezhetik el a közönségüket, milyen stratégiák segítségével érhetik el azt, hogy rajongjanak az alkotásaikért. A tanulmányban leírt (és részben Espensontól [2010] kölcsönzött) eszközök egy része párbeszédbe hozható Mittell gondolataival, más része túlmutat rajtuk, ám mind jó ideje fellelhető a képregényekben is. Espenson kiindulási pontja, hogy a közönség úgy kötelezhető el, ha erőfeszítést várunk tőle (2010, 45). Akkor válik rajongóvá, ha involválódik, foglalkozik a médiaszöveggel, utána néz a szerzőnek, utánajár az utalásoknak, részt vesz az értelmező közösség működésében, tudást halmoz fel a wikia oldalakon, rajongói paratextusokat gyárt és sorolhatnánk. A komplex, újszerű, műfaji konvenciókat felrúgó szövegek pedig ezt a típusú rajongói aktivitást könnyebben kiválthatják Mittell szerint (2008, 39–40). A rajongó típusú szerzők, mivel ismerik a médium működését, valamint tudják, mit vár el a közönségük, képesek egyrészt kielégíteni, másrészt meglepni az olvasókat. Szabó több fontos elemet is kidomborít (2012, 20–23), amely segíthet megteremteni a rajongást a sorozatok esetében – és ezek a képregénysorozatok esetében is érvényesek.

Az első az ügyes információadagolás (Espenson 2010, 46–47; Szabó 2012, 20): a kultusz nem adja könnyen magát. A közönséget azáltal kötelezi el, hogy erőfeszítést igényel tőle. Ez valamennyire szűkítheti a potenciális közönséget, de általában növeli az elköteleződést, a lojalitást. Ezt az eszközt minden újonnan induló sorozat bevetheti, rejtélyeket teremthet, melyekre fokozatosan szolgáltatja a válaszokat. A régóta futó sorozatok (mint az amerikai superhősképregények) esetében az információadagolás azonban egy új problémát vet fel. A sorozatok a nyolcvanas évekre már túlzottan építettek a kontinuitásra: a karakterek akár több évtizedes története, a visszatérő ellenfelek, a kiújuló konfliktusok, amelyek régi sérelmeken alapultak – mindez új, előremutató, csavaros ötletekkel feldobva olyan elegyet eredményezett, amely egy átlagos olvasó számára követheetlennek bizonyult. A belépési küszöb olyan magasra került, a képregények olyan mértékű elköteleződést igényeltek, amely miatt a comics elveszítette a potenciális közönsége jelentős részét: ezért is húzódott vissza évtizedekre a rajongói piacra, ahol az involvált rajongók tartották életben a képregényt, és ahonnan a kitörést az ilyen típusú

sorozatokat forgalmazó nagy kiadók (DC, Marvel) önerőből meg sem tudták volna oldani más típusú képregények (manga, új szerzői zsánereképregények, alternatív munkák stb.) segítségével nélkül.

Egy másik fontos elem a rajongók elkötelezésében a jutalmazás (Szabó 2012, 20, 22). A sorozat jutalmazza a régi és az ügyes/figyelmes olvasókat: ötletes utalásokkal (legyenek azok vissza- vagy előreutalások, más sorozatokra tett, esetleg popkulturális utalások) vagy easter eggekkel (ezek olyan kimondottan a rajongóknak szánt bónuszok, amelyeket csak beavatottként lehet felismerni, megérteni, élvezni, értékelni). A jutalmazás a kontinuitás terhét cipelő amerikai képregényes fősodorban mindennapos eszköz (már Stan Lee is használta a felsoroltak mindegyikét), amellyel a rajongó típusú alkotók a kánonban jártas, nagy szubkulturális tudással rendelkező elkötelezett rajongókat jutalmazzák. A kellő rajongói szubkulturális tőke<sup>55</sup> hiányában ezekért a tartalmakért meg kell dolgozni. Az alkotó az utalásokkal nem egyszerűen jutalmaz, hanem kanalizálja, irányítja is a közönség érdeklődését: a rajongókra eleve jellemző az a gyakorlat, hogy más szövegeket vonjanak be az értelmezésbe (lásd: Kacsuk 2005a, 226), de ezzel az alkotó némi kontrollt gyakorolhat a folyamat felett, javaslatokat tehet más szövegek bevonására (amelyek sokszor az adott kiadó korábbi vagy párhuzamos sorozatai). A popkulturális utalások mindemellett tisztelgések is lehetnek az elődök előtt vagy a kortársak felé, így ezek is alapvetően a nagy tudással rendelkező rajongók számára érdekesek. A rajongók jutalomként élik meg, ha felismerik a nekik szánt utalásokat. A popkultúra szövegei esetében ezek a szövegelemek/utalások teszik lehetővé, hogy a rajongók elkülönülhetnek az átlagos fogyasztótól: az „én értem”-érzés révén egy hozzáértő kisebbségnek érezhetik magukat. Ezek révén különülhetnek el a populáris szövegek rajongói az átlagközönségtől, megteremtve a területen a beavatottak és kívülállók szembenállást, amely minden szubkulturális közösség identitáskonstrukciójában fontos elem.

Természetesen (ahogy azt a fejezet során tárgyaltam) kiemelten fontos a történet és az elbeszélés komplexitása is (Espenson 2010, 45–46, Szabó 2012, 20): a ravasz történetvezetés, az összetett cselekmény, a bonyolult konfliktusok, a komplex cselekményvilág, a puzzle-szerű felépítés, a sok központi karakter, az újszerű történetmesélési megoldások mind-mind megnehezítik a befogadást, így elköteleződést igényelnek. Ezek többsége az amerikai képregény legtöbb válfajában regisztrálható. A több évtizedes múlta visszatekintő sorozatok cselekményvilága azonban különösen komplexszé

---

55 A fogalmat Sarah Thornton dolgozta ki az 1995-ös *Club Cultures* című munkájában (2003, 26–30), és Matt Hills nyomán terjedt el a rajongókutatásban (2002, 25–28).

vált napjainkra, ezért ma már a nagy kiadókra kettős nyomás hárul: a rajongói igények kielégítése mellett megjelent az új közönség toborzásának szükségessége. A belterjesség helyett meg akarják nyitni a médiumot egy új közönség előtt: a komplexitás (a rajongók kielégítése) és az egyszerűsítés (a könnyű befogadhatóság) határán kell lavírozniuk. Az amerikai képregény a rajongókra való fókuszáltsága miatt jó ideig csak korlátozott közönséget érhetett el. A képregények esetében a narratív komplexitás valójában tehát problémaforrás is: a képregény a tiszta lappal induló új sorozatok, az egyszerűbb és/vagy kerek történetek révén képes új vagy nagyobb közönséget elérni (erről bővebben lásd az 5. fejezet *Az amerikai franchise-képregényes fősodor trendjei* alfejezetét).

Elkötelezett rajongókat hozhat a műfaji hibriditás (Szabó 2012, 20–21) is: a képregényekben gyakori a műfajok keverése, a műfaji klisék áthágása, kifordítása. A zsánereképregényes szerzői fősodort elárasztották a különféle high concept képregények, amelyek például Mark Millar munkásságát is jellemzik (őt a következő fejezetben tárgyalom). A műfajok keverésével az alkotók a műértő, értelmező, jelentős műfaji tudással rendelkező rajongóknak kedveznek, hiszen ők értékelik elsősorban ezt a stratégiát. Jó példa a narratív komplexitásra és a műfajkeveredésre Brian Schirmer író és Claudia Balboni rajzoló *Fairlady* című képregénye, amely egy fantasy világban játszódó epizodikus magánnyomozós krimi, női főszereplővel. A legalább 30 oldalas epizódok önmagukban is kerek történetek, amelyek egy-egy elvarratlan szállal, kisebb utalással vagy nyommal valami nagyobb felé is építkeznek. A szerzők a krimi és a fantasy zsánert egyaránt keblükre ölelik, posztmodern játékosággal revitalizálva azok bejáratott kliséit, miközben számos egyedi vizuális megoldást (vagy narratív speciális efféktust) használnak. A *Fairladyt* az Image Comics forgalmazta, de mindössze öt számot ért meg: mivel csaknem ismeretlen szerzők képregénye, nem aratott anyagi sikert (ez a szubkulturális sztárrendszer sajátosságaira vezethető vissza, melynek összefüggéseit az előző és a következő fejezetben tárgyalom). Izgalmas zsánereként azonban rövid idő alatt egy kicsi, ám elkötelezett rajongótábort épített ki maga körül, amelynek tagjai több fórumon is hangot adtak a sajnálatuknak, hogy törölték a képregényt (lásd például: Grote 2019; Hepplewhite 2019).

Mindezek mellett az önreflexió (Szabó 2012, 22) is elősegítheti a kultikussá válást, mert felhívja a figyelmet a világ konstruáltságára, ezáltal kedvez az operatív esztétika működésének, a (forma)tudatos nézésnek. Az önreflexió emellett ráirányíthatja a figyelmet az alkotóra is, így elősegítve a körülötte való kultusz kialakulását. Az önreflexió egy fikciós alkotásban több különböző jelenséget takarhat, ezért érdemes elkülöníteni a

különböző szintjeit. Az első eset, ha a karakterek saját magukra, aktuális helyzetükre reflektálnak. Ez a leggyakoribb változat, amely jellemzően nem töri meg a diegézist. A második eset, ha a szereplők arra reflektálnak, hogy ők egy fikciós mű (esetünkben képregény) hősei. John Byrne *She-Hulk*-sorozata, illetve később *Deadpool* karaktere számtalanszor lépte át a negyedik falat. A harmadik szint az, amikor alkotó reflektál magára vagy a saját munkáira, netán maga is megjelenik a műben. Fraction és Zdarsky korábban tárgyalt példája koránt sem úttörő: ezt az eszközt már Stan Lee és Jack Kirby is használta az 1960-es években (például abban az epizódban, amelyben nem engedték be őket Mr. Fantastic és Sue Storm esküvőjére a Fantasztikus Négyes 1965. évi különszámában), és azóta is gyakori eszköz a képregényekben.

Hosszú sorozatoknál a kultuszra, a rajongókra való reflektálás (Szabó 2012, 22–23), esetleg az ő bevonásuk is segítheti az elköteleződést. Ez sokszor nem is a szó szoros értelmében vett képregényben (bár Stan Lee sokszor reflektált a rajongókra a narráció során), hanem a kiadvány lapjain megjelenő paratextusokban – információs oldalakon (mint a Stan Lee által bevezetett *Marvel Bullpen Bulletin*ben), szerkesztőségi jegyzetekben (mint a Stan's Soapbox) és a levelezési rovatokban – zajlik (Lopes 2009, 65). Lee ezeken keresztül építette fel a Marvel arculatát a hatvanas évektől kezdve, megszólítva a rajongókat. Ezen paratextusok jelentősége ugyan csökkent az újmédia hatására, de máig fel-felbukkannak a képregények comic book változataiban (miközben a graphic novel kiadások már jellemzően nélkülözik őket) – a 7. fejezetben kitérek rá, hogy a magyar Kingpin kiadó miként használja ezeket.

Érdekes megfigyelni, hogy a televíziós sorozatok kapcsán az ezredforduló után regisztrált trendek, újdonságok a képregények esetében mennyivel hamarabb megjelentek. Ennek oka és következménye a képregényeket övező rajongás, ami nem is történhetett volna másképp egy olyan médiaipari szegmensben, ahol az alkotók kilencven százaléka maga is rajongói attitűddel rendelkezik (Woo 2015, 61). A szerzők körüli rajongás már a kezdetektől jelen volt az amerikai képregénypiacon, de a rajongó típusú szerzők újszerű, komplex narratívái ezeket a trendeket felerősítették, ami hozzájárult a szubkulturális sztárrendszer kiteljesedéséhez, amely lehetővé tette azt, hogy a franchise-képregények mellett szerzői alkotásokkal is el lehessen érni hasonló (vagy olykor nagyobb) sikereket, így a korábbi mainstream/fősodorbéli és alternatív/független elkülönítés részben érvényét veszítette. Ezért is gondolom újra ezt a felosztást a következő két fejezetben.

## **5. fejezet**

### **Az amerikai fősodor átalakulása és kortárs trendjei**

Paul Lopes (2009) nyomán a 2. fejezetben nagy vonalakban bemutattam a képregény társadalom- és kultúrtörténeti háttérű médiaipar-történetét. Lopes ipariális és heroikus korra osztotta a képregény történetét, ám a könyve írásakor még nem regisztrálta, hogy az általa heroikusnak nevezett kor, amelyben az alkotók lefektetik és kivívják a szerzői autonómia alapjait ebben a kultúripari szektorban, érdemben lezárult, és egy olyan kornak adta át a helyét, amelyben a kiadók már jellemzően jobban megbecsülik az alkotókat, és az alkotók jelentős része sokkal jobb feltételek mellett, sokszor saját magának dolgozik. Ebben a fejezetben az amerikai képregény fősodrában végbemenő változásokkal foglalkozom, azt nézem meg, hogy az a szegmens, amelynek gyökerei és gyakorlatai az ipariális korba nyúlnak vissza, miként újult meg, és miként jöhetett létre a franchise-képregényes mainstream mellett egy új, szerzői zsánereképregényes fősodor, illetve miként változtak a kiadók gyakorlatai, miként bánnak a szerzőkkel, miként próbáltak meg a képregényeik tartalmi frissítése révén új közönséget megszólítani.

A fősodor nem egységes, de nem csak az itt említett töréspont létezik. Az ugyanis, hogy mi tartozik a képregény fősodrához, nem kizárólag a tradíció, hanem a siker függvénye is. A képregényipar ma már két, részben elkülönülő szegmensre oszlik, a hetvenes években gyökerező direct market mellett létezik egy könyvpiaci szegmens is, amelyen olyan kiadványok is sikeressé válhatnak, amelyek a hagyományos képregényiparon nem. A két képregényipar nem különül el élesen, hiszen az ezeken forgalmazott képregények részben megegyeznek, ám mindkettőn megjelennek olyan képregénykiadványok, amelyek a másikon nem: a comic book továbbra is a direct market terméke, a graphic novelek jellemzően mindkettőn jelen vannak, ám a képregénykiadás felé forduló könyvkiadók egy része csak a könyvpiacra forgalmazza a termékeit, nem nyit a direct market felé. Az ezeken a piacokon vásárlók között is lehetnek átfedések (és az online boltok révén ma már mindkettő az országhatárokon túl is elérhető), ám részben más a potenciális közönségük: a direct market – bár folyamatosan nyit új közönségcsoportok felé – továbbra is elsősorban rajongói piac, míg a könyvesboltok jóval szélesebb közönséget érnek el, így más munkák válhatnak rajta sikeressé, és a siker volumene is nagyobb lehet, mint a hagyományos képregényiparon. A könyvesbolti terjesztés tehát egy új fősodrot teremtett (amelynek fő motorjává a gyerek- és young adult képregények váltak), ennek sajátosságait a 6. fejezetben tárgyalom. Ez a fejezet a tradicionális

képregényipari fősodorban aktív szereplőket vizsgálja, amelyek a kiadványaikat ma már természetesen nem csak itt forgalmazzák. Ez az a képregényipari szegmens, amelyik a legnagyobb hatással van a popkultúrára, hiszen az itt megjelenő munkáknak van a legnagyobb esélyük arra, hogy azokat más médiumokra (film, televíziós sorozat, videójáték) adaptálják. A képregényipar lényegében egyfajta IP-katalógus szerepet vett fel a konvergens médiaiparban, így a bevétele ma már jelentős részben nem a képregényekből, hanem az értékesített jogokból származik, amit a jogtulajdonos függvényében a kiadók vagy a szerzők kapnak.

Ahhoz, hogy ennek a színtérnek a jelenlegi trendjeit felvázolhassam, és a változásoknak kontextust adjak, a Marvel és a DC azon gyakorlatainak, kiadványainak (Marvel Graphic Novel-sorozatok), illetve alkiadóinak (Epic, Vertigo, Icon) bemutatásához fordulok, amelyek megteremtették annak az alapjait, hogy a fősodor franchise- és szerzői képregényes szegmensekre váljon szét. A kettő ugyanis csak fokozatosan különült el, ráadásul egyes kiadók gyakorlatában mindkettő ma is egyaránt jelen van. A fejezet során olyan új szempontok is előkerülnek, amelyeket eddig nem érintettem a dolgozatban. Miután felvázoltam a franchise-képregényes és a szerzői fősodor szétválását, a fejezet további részében külön tárgyalom a rájuk jellemző trendeket.

## **1. A Marvel átalakuló gyakorlata az 1980-as évektől kezdve**

Az amerikai képregény egy niche nyomtatott médiumból a konvergens médiaipar IP-inkubátorává vált. A képregények egyre fontosabb alapanyaggá és ihletforrássá válnak a filmstúdiók, a tévécsatornák, a streamingszolgáltatók és a játékfejlesztők számára: az ezredforduló óta exponenciálisan növekszik a képregény-adaptációk száma, ami rávilágít ezen alkotások kulturális relevanciájára. Ez azonban nem következhetett volna be a képregényipar szerzői fordulata nélkül. Ha nem jön létre egy olyan környezet, ahol egyre kevesebb korlát mellett, kreatív szabadságot élvezve alkothatnak a képregényszerzők, nem születhettek volna újszerű, izgalmas, formabontó képregények, olyan ötletekre és koncepciókra alapozva, amelyeket más médiumokban költségvetési okokból túl kockázatos volna megvalósítani. A képregény – alacsony előállítási költségei miatt – nagyobb teret engedett a kísérletezésnek, mint más médiaipari szegmensek. Mi tette lehetővé ezt a szabad fejlődést, mikor és milyen módon jelent meg a képregényiparban? A következőkben a nagy kiadók gyakorlatát mutatom be. Az ipariális kor második felének válásáig túlélő két legnagyobb kiadó – a Marvel és a DC, amelyek (más néven), de már az 1930-as évektől jelen voltak az amerikai piacon – nemcsak azért biztosítottak

egyre jobb feltételeket az alkotóknak, hogy eleget tegyenek azok növekvő elvárásainak, hanem felismerték a szerzők körül szerveződő kultuszt is. A hetvenes-nyolcvanas évek fordulójától kezdve akár tiszteletdíjat is biztosítottak számukra, amennyiben jól fogyott az adott képregény (Lopes 2009, 102; Hionis – Ki 2018, 550).

Az 1982-től 1996-ig működő Epic imprint (alkiadó), valamint a szintén 1982-ben induló Marvel Graphic Novel-sorozat új szemléletet honosított meg a Marvel kiadónál, ugyanis mindkettő vegyesen forgalmazott kiadói és szerzői tulajdonú képregényeket, a szellemi tulajdon jogi háttérétől függetlenül jóval szabadabb kezet adva az alkotóknak. A Marvel Graphic Novel-sorozat emellett azért is volt újszerű, mert bevezette a graphic novel formátumot a mainstream képregénykiadásba, amely ezt megelőzően csak füzeteket forgalmazott (Clarke 2014, 192). M.J. Clarke részletesen tárgyalja a Marvel Graphic Novel-széria szerepét a képregényipar átalakulási folyamataiban (2014).

A nyolcvanas évek elején még létezett nagyobb volumenű újságárusi terjesztés is a direct market mellett,<sup>56</sup> a graphic novel viszont a direct marketre szánt kiadvány: a rajongóknak szólt, akik igényelték a hosszabb, szofisztikáltabb, felnőtt, olykor explicit képregényeket. A Marvel Graphic Novel-sorozat darabjai eredeti, teljes történeteket elmesélő kiadványok voltak – szemben a későbbi szintén így hívott gyűjteményes kötetekkel, mint a *The Dark Knight Returns*, a *Watchmen* vagy a *Maus* –, a terjedelmük jellemzően háromszorosa volt a hagyományos füzeteknek. Clarke szerint ennek a sorozatnak (és a formátumnak) szerepe volt az ipar átalakulásában, így abban is, hogy a képregény sajtótermékből egy saját terjesztési és viszonteladói hálózattal rendelkező médiummá vált (2014, 193). A graphic novel formátum tehát nemcsak a könyvpiacot nyitotta meg később a képregény számára, hanem már a direct market térnyerésében is jelentős szerepet játszott. Exkluzív kiadványként nem lehetett hozzáférni a hagyományos hírlapárusi terjesztésben, csak a képregényboltokban.

A Marvel Graphic Novel-sorozat emellett nagyobb szabadságot kínált az alkotóknak az ipari keretek között, teret biztosítva az innovatív munkáknak. A széria más nyomdatechnológiával készült, így lehetővé tette a technikai újításokat – például a színezésben –, amelyek egyrészt új eszközöket adtak a kísérletezéshez a művészek számára, másrészt javították a színezők pozícióját a fősodorban. A graphic novelek emellett célközönségüket tekintve is elkülönültek a comic bookoktól: zömmel az idősebb

---

56 Az újságárusi terjesztés aránya folyamatosan csökkent, de ma is létezik, ám kevés képregényt értékesítenek ezen a piacon, a jelentősége marginális (lásd: Griep – Miller 2021)

olvasókat célozták meg, ami segített abban, hogy a képregények tartalma érettebbé váljon (Clarke 2014, 193).

A Marvel Graphic Novel ötlete Mike Friedrich képregényírótól származott, aki egy szerzői kiadású képregényes antológiával (*StarReach*) olyan sikert aratott a direct marketen, amire a Marvel is felfigyelt. Az értékesítési osztályra vették fel, ahol elkezdett lobbizni egy olyan termékvonalért, amely minőségi, önmagukban kerek, eredeti munkákat kínál elismert szerzőktől: ennek eredménye a Marvel Graphic Novel (Clarke 2014, 195).

Mielőtt a Marvel Graphic Novel-sorozat jellegzetességeit bemutatnám, szót kell ejtenünk arról, hogy a sorozat párhuzamosan jött létre az Epic alkiadóval, így egyes gyakorlatokat közösen honosítottak meg a Marvelnél. Az Epic kiadót eredetileg szerzői képregények kiadására hozták létre, és ez is egy új formátumot vezetett be a mainstreambe: a magazint. Az 1982-ben induló *Epic Illustrated* áttételesen európai hatásra született meg. 1977-ben indult Amerikában a *Heavy Metal*, a *Metal Hurlant* amerikai iterációja, amely nemcsak a nagyközönséget ismertette meg az európai képregényekkel (és azok standardjaival), hanem az alkotókat is. Lényegében a *Heavy Metal*t utánozta az első Epic kiadvány, az *Epic Illustrated* (Clarke 2014, 194). Az Epic emellett mást is kiadott: bár kezdetben csak eredeti szerzői munkák jelentek meg itt, ezek hamarosan kiegészültek felnőtteknek szánt superhősképregényekkel. Itt jelent meg például Stan Lee és Moebius kétrészes Ezüst Utazó-képregénye – a magyarul is olvasható *Példabeszéd* – is.

Az Epic és a Marvel Graphic Novel révén megjelent az ipari keretek között a szerzői tulajdon, a magas produktív minőség, a felnőtt tartalom. Az alkiadó és a sorozat születése egyszerre köszönhető a szerkesztők újító szándékának és az ipari átalakulások által diktált kényszerlépésnek, a belső innováció és a külső kényszer összjátékának. A direct market ugyanis lehetővé tette, hogy új – kis vagy független – kiadók jelenjenek meg, sőt, az alkotók akár szerzői kiadású képregényeiket is forgalmazhatták ezen a piacon, és mind az új kiadóknál, mind a szerzői kiadás esetén nagyobb szabadságot élvezhettek az alkotók, mint a hagyományos ipari keretek között. Ha innen tekintünk a Marvel 1982-ben induló új kiadójára és graphic novel sorozatára, akkor érthetővé válik, miért került lépéskényszerbe a kiadó: ahhoz, hogy az új lehetőségek ne csábíthassák el a Marvel szerzőit, muszáj volt nekik is hasonló lehetőségeket biztosítani számukra (Clarke 2014, 195).

Innen értelmezve a Marvel Graphic Novelek és az Epic gyakorlatát, az a szerzők nagyobb megbecsüléséről szól. A kiadó egyre nagyobb becsben tartotta őket, hiszen felismerte az értékesíthetőségüket. Mindkét termékvonal esetében vegyesen jelentek meg



szerzői és kiadói tulajdonú képregények, de a szerződések az utóbbiak esetében is kedvezőbbek voltak a szerzők számára a hagyományos füzeteken való munkához képest, mert minden bevételből részesedést kaptak és kapnak a mai napig (Clarke 2014, 200) – így lényegében a közös tulajdon (co-ownership) egy változatának tekinthetők azok a darabok, amelyekben a kiadó karaktereivel dolgoztak. A szerzők szokatlanul nagy szabadságot élveztek: a megengedő határidők és a szabad kísérletezés lehetősége mellett a szerkesztők szabad kezet biztosítottak nekik – rendszerint az alkotóké maradt az utolsó döntés joga kreatív kérdésekben (Clarke 2014, 196, 199, 200). Az újszerű, érett, formabontó munkáik egyértelműen nem a nagyközönségnek szóltak, hanem a rajongóknak, akiket a direct marketen keresztül értek el. Az, ami a képregény tömegmédiium státusza alatt elidegenítette volna a közönség nagy részét (tehát rossz üzleti döntésnek számított volna), az új piaci körülmények között működőképes stratégiának bizonyult. Ahogy a képregény niche médiummá vált, megnyílt a lehetőség a kockázatvállalás és a kísérletezés előtt, hiszen már nem kellett a „nagyközönség” (feltételezett) ízlésének megfelelni. Ezen a piacon a képregény egyre szabadabban fejlődhetett. A direct market és a képregény niche státusza, illetve az Epic és a Marvel Graphic Novel nyújtotta kreatív szabadság nagy változásokat indított el a teljes piacon, egyes jellegzetességeik beszivárogtak a comic bookok lapjaira is: a képregények változatosabbá, érettebbé, szofisztikáltabbá váltak, ám (különösen a nyolcvanas években) sötétebbé és erőszakosabbá is (Clarke 2014, 203). Ezek a kiadványok szinte kivétel nélkül zsánerképregények (szuperhős, fantasy, sci-fi stb. műfajú alkotások) voltak, így tökéletesen illusztrálják a Lopes által ponyvastratégiának nevezett megújulási metódust (2009, 111).

A Marvel sorozata 1993-ban zárult a 75. kötettel, de eddigre már csaknem teljesen eltűntek a szériából az eredeti szerzői munkák, az utolsó években kizárólag szuperhős- és más franchise-képregények jelentek meg benne (az alkotók viszont továbbra is nagyobb kreatív szabadságot élvezve dolgozhattak ezeken). Az Epic 1996-ban zárt be először, ám a 2000-es években egy rövid időre feltámasztották, majd 2004-ben végleg megszűnt, hogy átadja a helyét az azóta szintén bezárt Marvel Iconnak. A 2004-ben indult Icon Comics már kizárólag creator-owned címeket adott ki, és akadtak ugyan jelentős sorozatai (mint például Ed Brubaker *Criminalja*), mégis elsősorban két alkotó, Mark Millar (*Kick-Ass*, *Superior*, *Nemesis*, *Empress*) és Brian Michael Bendis (*Powers*, *Scarlet*) tartotta életben a kiadót. Millar azonban a kedvezőbb feltételek miatt átvitte a kiadványait az Image-hez, Bendis pedig átszerződött a DC-hez, így az Icon 2017 óta nem adott ki képregényt. Bár a Marvel – részben kényszer hatására, részben anyagi érdekből – fontos szerepet játszott

abban, hogy a szerzői képregények megjelenjenek és elterjedjenek az amerikai képregények fősodrában, az úttörő szerepe ellenére egyre romlott a pozíciója ebben a szegmensben más kiadókkal szemben, így az érdeklődése is egyre inkább visszafordult a saját IP-k és a franchise-képregények felé.

## 2. Változások a DC-nél, a Vertigo megjelenése

Kisebbségi késéssel, de hasonló folyamatok zajlottak a rivális DC-nél is. A DC a '80-as években még nem hozott létre külön alkiaját, és nem vezette be a szerzői tulajdont, ám viszonylag(!) szabad kezet adott egyes, a rajongói közösség által elismert szerzőknek (mint Alan Moore-nak vagy Frank Millernek), különösen akkor, ha a megvalósításra szánt történetük nem illeszkedett a DC-univerzum fő kontinuitásába. Alan Moore és Dave Gibbons 1986-tól '87-ig futó tizenkét füzetes *Watchmen* sorozata a szuperhősök dekonstrukcióját végezte el, és a nagy sikernek köszönhetően 1987-től kezdve folyamatosan elérhető újabb és újabb graphic novel kiadásban – Magyarországon is több kiadást megélt. A másik meghatározó képregény Frank Miller négy füzetes *Batman: The Dark Knightja*, amely graphic novelként az első rész címét kapta: *The Dark Knight Returns (A Sötét Lovag visszatér)*. E két képregény is elsősorban a rajongókat célozta meg, és jól illeszkedett a már vázolt trendekbe, azaz érettebb, komplexebb, sötétebb, erőszakosabb volt a korábbi alkotásokhoz képest, ám mindezek ellenére sokkal nagyobb hatásúnak is bizonyult, mint a Marvel hasonló próbálkozásai. A *Watchmen* és a *The Dark Knight Returns* mélyen kanonizálódott a popkultúrában, a rajongói közösségben, a kritikusok körében és az akadémiai életben egyaránt – csaknem minden fontosabb áttekintő munka tárgyalja őket (Beatty – Woo 2016). A művek szerzősége azonban jóval összetettebb probléma, mint elsőre gondolnánk, ugyanis a DC-nél nagyobb szerkesztői kontroll érvényesült, mint a Marvelnél: mindkét munka sokat változott a szerkesztői beavatkozások következtében. Dick Giordano, a DC akkori alelnöke és egyben főszerkesztője nem engedte Alan Moore számára, hogy már létező karaktereket használjon fel. Emellett Giordano Frank Millerrel is együttműködött, részt vett a cselekmény kidolgozásában, így a megjelent változat már a történet „negyedik vagy ötödik” iterációja volt (Daniels 2004, 147). A DC ugyan megbecsülte a szerzőit, ám mind a *Watchmen* (Frank 2017, 142–143), mind a *The Dark Knight Returns* a kiadó tulajdona, és nem adtak teljes szabadságot az alkotók kezébe (amit a Marvel az Epic és a Marvel Graphic Novel-széria esetében gyakran megtett). Ám épp ez a kreatív kontroll lehetett a garancia arra a minőségre, amely miatt ez a két képregény végül kultikus alkotásként kanonizálódott.

Mindez jól rávilágít az auteur-szemlélet – 3. fejezetben tárgyalt – korlátaira is: a művek és szerzők tárgyalásakor rendszerint a kutatók is megfélemeznek arról, hogy ezek a munkák work-for-hire körülmények között, szerkesztői kontroll mellett készültek.

A *Watchmen* sikere vezetett ahhoz a döntéshez, hogy a DC elkezdett brit alkotókat toborozni, különösen a *2000 A.D.* antológia körül aktív szerzők közül (ugyanis Alan Moore és Dave Gibbons is dolgozott a lapnak korábban). Karen Berger szerkesztő felügyelete mellett olyan munkák születtek, mint Grant Morrison *Doom Patrol*-ja vagy Neil Gaiman *The Sandman*-je. A DC 1993-ban ezen erősebb szerzői jegyeket mutató sorozatait újramárkázta, és létrehozta a Karen Berger vezette Vertigo imprintet (Licari-Guillaume 2017, 1). Mind a DC fent tárgyalt nyolcvanas évekbeli sikerei, mind a Vertigo kiadványai kitölték a képregény határait, ám a zsánerképregények keretei közt maradtak, így jól példázzák Lopes ponyvastratégiaként leírt megújulási technikájának érvényességét (2009, 111). Dony (Lopeshez hasonlóan) a Vertigo legfőbb jellegzetességei közt említi az amerikai ponyvatradícióhoz való vonzódását (2014, 4). Dony a Vertigonál jelenlévő posztmodern újráirási gyakorlatokra koncentrált. Azt vizsgálja, milyen hagyományokból merítenek leggyakrabban a Vertigo képregények. Három tradíciót azonosít be: a DC-képregények örökségét (lásd például: *The Sandman*, *Swamp Thing*, *Hellblazer*, *Animal Man* és *Doom Patrol*), a ponyvairodalmat (lásd többek között: *100 Bullets*, *Scalped*, *Preacher*, *Transmetropolitan*) és a gótikus fikciót (amelynek fő képviselője szintén a *Sandman* és annak melléksorozatai – mint a *Death*-minisorozatok –, bár kisebb-nagyobb mértékben más munkákban – például a *Swamp Thing*-ben vagy a *Hellblazer*-ben – is tetten érhető a gótikus irodalom hatása) (2014, 4–16). A kiadónak dolgozó szerzők (ritka kivételektől eltekintve) nem akarták megtagadni a zsánerképregényes örökséget, de jellemzően önreflexív, akár metafikcióval operáló, egyes műfaji elemeket dekonstruáló, intertextuális utalásoktól hemzsegő, posztmodern műfaji darabokat készítettek. A Vertigo képviselte irány élesen elkülönült az avantgárd, önéletrajzi ihletésű és non-fiction alkotásokat forgalmazó alternatív képregényes hagyománytól, amelyre jellemző volt, hogy elitista pozícióból igyekezett befektíteni a műfaji képregényeket (Dony 2014, 13).

A Vertigo szerzőközpontú alkiadóként jött létre, bár ezt a státuszt nem mindenki élvezhette, Karen Berger számára a szerzőt elsősorban az író jelentette, aki mellett cserélődhettek a rajzolók (amit a *Sandman* esete is jól illusztrál). A Vertigo-sorozatok többségénél elsődleges volt a forgatókönyv, az írók ötletein alapult (Dony 2014, 3). Kiemelt helyet és előnyös feltételeket élveztek a szerzők, Berger pedig sokat tett azért, hogy auteurként építse fel a neki dolgozó írókat. Ezzel igyekezett saját arculatot teremteni

a kiadónak, amely a hagyományos szuperhősképregények és az alternatív képregények mezsgyéjén egyensúlyozott (Licari-Guillaume 2017, 1–2). Berger lényegében – a leegyszerűsítő – auteur-konceptióra építette fel a Vertigo márkát. Az írók mellett mindenkit háttérbe szorított. Bármennyire is kollaboratív munka a képregényalkotás, Berger számára elsősorban az ötletek és az írás számítottak (Round 2008, 1). Az írók nemcsak a munkájuk révén (amelyben olykor maguk is személyesen feltűntek, mint Gaiman a *Sandman* 72. számának virrasztásán), hanem a paratextusok (interjúk, előszavak, levelezési rovatok) segítségével is építették az imázsukat. Az alkotók látszólag individuális tevékenysége mögött Berger kollektív stratégiája húzódott meg (Licari-Guillaume 2017, 2–4). A Vertigo lényegében sztárolta a szerzőit, a képregényes közegben eleve jelenlévő szubkulturális sztárrendszer működésére épített. Az általa felkarolt alkotók esetében fontos volt azok nyilvánosság előtt mutatott személyisége, valamint a megjelenése is (Licari-Guillaume 2017, 4). A Vertigo szerzői érdekes, izgalmas, színes személyiségnek tűntek. A Vertigo-füzetekben helyet kapott egy *On the Ledge* elnevezésű hasáb, amely jellemzően egy készülő füzetéről szólt, de az alkotásról vagy magukról is írhattak a szerzők és a szerkesztők (hasonlóan Stan Lee *Bullpen Bulletinjéhez*). A promóciós jellege mellett részben itt teremtették meg magukat az alkotók, ez volt az arculatformálás egyik fontos fóruma: itt alakult ki a Vertigo identitása. A Vertigo számára fontos volt az alkotóinak énmárkázása, hogy felismerhető, jól beazonosítható kulturális ikonokként pozicionálják magukat ahhoz, hogy a közönség sztáralkotóként tekintsen rájuk (Licari-Guillaume 2017, 4–5). Ezt az 1990-es évektől az internet is segítette, egyes Vertigo szerzők hamar felhasználták az internetet is a saját imázsuk építésére és a rajongókkal való kommunikációra, személyes élmények megosztására különböző honlapokon, rovatokban, fórumokon (Licari-Guillaume 2017, 6–7). A Vertigo szerzői tehát egyszerre voltak do-it-yourself celebek, akik a munkásságuk és egyéb megjelenéseik révén teremtették meg a saját (szubkulturális) sztárságukat, valamint konstruált sztárok, akiknek a Vertigo egyengette az útját.

Az írók szerzősége (bármilyen vonzó termékként is került a közönség elé) sosem volt teljes. Az alkotók többsége (bármekkora szabadságot is élvezett, illetve bármilyen kedvező szerződést is kötött a Vertigoval) work-for-hire munkát végzett – legalábbis a kiadó első éveiben. Még Neil Gaiman is work-for-hire modellben dolgozott a DC-nek, ám 1996-ban újratárgyalták a szerződését, így végül megkapta a munkája jogait. Ez követően más írók is kaptak bizonyos jogokat a munkájuk felett (Licari-Guillaume 2017, 8). Később feltűntek a creator-owned címek is a Vertigónál (feltehetően a konkurens Image hatására), így a kiadó vegyes profilja miatt kevésbé átlátható, melyik szellemi alkotás a szerzők, melyik a kiadó

tulajdona, vagy hogy milyen módon osztoznak annak jogain közös tulajdon esetén. Mindenesetre a Vertigo átmenetileg az új szerzői képregényes fősodor egyik fontos képviselőjévé vált, ám Karen Berger 2013-as távozását követően nem tudott releváns maradni.

Mivel a DC, majd a Vertigo is támogatta az írók szerzői ambícióit, így azok gyakran valóban a munkák kizárólagos szerzőiként tekintettek magukra (Gaiman is gyengéd diktátorként jellemezte magát, aki mellett a gyakran cserélődő rajzolóknak az ő szabályai szerint kellett játszaniuk [Salisbury 1999, 103]), és lényegében kisajátították a műveket. Bár felhatalmazva érezhették magukat erre, a kreatív kontrolljuk sosem lehetett teljes. A szerkesztői munka mellett a fősodorra jellemző kiadási gyakorlat ezt nem tette lehetővé: a havi megjelenés és a szoros határidők miatt előfordult, hogy nem is látták a kész anyagot nyomdába adás előtt. És bármennyire is erős volt a Vertigonál az író mint szerző attitűd, ez nem vált kizárólagossá, a kiadónál is elismerték, hogy egyes művekhez kifejezetten sokat tettek hozzá a rajzolók is. A Vertigo, ahogy fokozatosan megjelentek nála a szerzői tulajdonú képregények, amelyek jellemzően kollaboratív alkotások, úgy kezdte elismerni az írók mellett a rajzolókat is.

A Vertigo példája jól illusztrálja, hogy az író mint szerző megközelítés csak részben a kritikai és az akadémiai munka eredménye, ennek előzményei már az ipar működésében is fellelhetők. Dony kiemeli, hogy a Vertigo tudatosan igyekezett kanonizálni a nála dolgozó szerzőket, alkotásokat és – áttételesen – saját magát (2014). A Vertigonál megjelent képregények mindenesetre jó alapanyagot szolgáltatnak az irodalmi megközelítés számára, amelyre jellemző, hogy az értékeket keresi a művekben, és hajlamos felértékelni az írókat (Licari-Guillaume 2017, 10).

A Vertigo-szerzők (szub)kulturális hírességekké, celebritásokká váltak (részben magukat pozicionálták így, részben a kiadó munkája révén váltak azzá). A szerző mint sztár imázst egyrészt maguk teremtették meg az alkotásaikon (és a különféle paratextusokon) keresztül, másrészt azonban a képregényipar (DC/Vertigo) hozta létre és támogatta: a szerző nem csupán tehetséges alkotó, hanem egyben sztár – azaz médiaipari termék – is, amely nemcsak szerepet játszik a termékek előállításban, a kiadványok marketingjében és a kiadó arculatának megteremtésében, hanem lényegében médiaszöveg, amit a közönség (az alkotásaihoz hasonlóan) fogyaszt. Ezek a sztáralkotók nem élveztek teljes autonómiát, szerkesztők (mint Karen Berger) felügyelték a munkájukat, gyakran bele is szólva abba (főként a work-for-hire alkotásokba, amelyek 1996-ig kizárólagosnak számítottak a Vertigo gyakorlatában) (Licari-Guillaume 2017, 12). A Vertigo aranyozott rácsú kalitkának

bizonyult, ahol az alkotók hosszú ideig nem kaptak teljes önállóságot, miközben autonóm auteur-figuraként konstruálták meg őket. Ám mire kitárták a ketrec ajtaját, az idő eljárt a Vertigo felett: a szerzői tulajdonjogok biztosítása az alkotók számára hosszú távon a kiadó megszüntetéséhez vezetett. A Vertigo nem vált tisztán creator-owned imprintté, ám az évek során ebbe az irányba változott, miközben számos olyan nem szerzői tulajdonú karakter vagy sorozat (*Constantine/Hellblazer*, *Watchmen*, *Swamp Thing*), amely eleve kapcsolódott a DC-univerzumhoz, időnként visszakerült a DC (fő)kiadóhoz, hogy a fősodorbeli univerzum részeként működjön. A Warner Bros. (a DC tulajdonosa) nem nézte jó szemmel a szerzői képregényeket, és több esetben is kísérletet tett ezek jogainak megszerzésére (vagy legalább a megfilmesítési jogok biztosítására a maga számára). Ezzel a Warner elriasztott számos potenciális szerzőt az amúgy is évek óta rosszul teljesítő kiadótól, így a Vertigo bezárása elkerülhetetlenné vált (erről bővebben lásd: McGloin 2019). A DC 2020 januárjában végleg felszámolta a Vertigot, hogy átadja a helyét a DC Black Labelnek, ahová a Vertigo általuk birtokolt öröksége mellett a felnőtteket megcélzó, általuk birtokolt karaktereket felvonultató alkotások kerültek. A DC (a Marvelhez hasonlóan) visszatért a franchise-képregények forgalmazásához, bár elvétve találni creator-owned címeket az új Black Label kiadványok között (*The Last God*, *The Nice House on the Lake*), ezek inkább kivételek.

A Marvel úttörő szerepet játszott a szerzői szabadság megteremtésében, de ezt csak egyes kiadványai esetében biztosította, és nem a teljes termékvonalán, ami ahhoz vezetett, hogy hét sztárrajzolója otthagya, hogy megalapítsa az Image kiadót 1992-ben, amely nagy ipari változásokat indított el, és a szerzői fősodor zászlóshajójává vált a következő évtizedekben. Az Image (és más kisebb kiadók) kedvezőbb feltételeivel végül sem a Marvel, sem a DC nem tudod versenyre kelni, így fokozatosan eltűntek a szerzői tulajdonú képregények mindkét kiadó palettájáról, amelyek helyett az általuk birtokolt szellemi tulajdonra koncentrálnak. A verseny mellett egy másik tényező is szerepet játszott abban, hogy a két kiadó felhagyott a szerzői munkák forgalmazásával: a képregényeken alapuló franchise-ok más médiumokban való sikere miatt egyfajta újrapiorizálás zajlott le ezeknél a kiadóknál. A jól adaptálható saját tartalmakat részesítették előnyben, és elhanyagolták (majd meg is szüntették) a creator-owned sorozatok kiadását, hiszen jelentősen kevesebb bevételt jelentettek számukra (Perren – Felschow 2018, 313). Az utolsó éveikben már szinte csak a szuperhős- vagy más franchise-képregényeiken aktívan dolgozó alkotók szerzői képregényei jelentek meg az Iconnál és a Vertigonál, de mivel ezek forgalmazása nem élvezett prioritást, az Image, a BOOM! Studios, a Dark Horse és más versenytársak

könnyedén magukhoz csábíthatták ezeket az alkotókat. A két nagy kiadó ambivalens viszonyulása a szerzőiséghez és a szerzői jogokhoz annyit azért eredményezett, hogy ma már jellemzően megbecsülik a nekik dolgozókat, igyekeznek elismert alkotókat (akár más média- és kultúripari szegmensekből) megnyerni maguknak, akik jobb feltételek mellett alkothatnak náluk, mint az ipusági vagy a heroikus korban (nekik már nem kell a jogaikért vagy az autonómiáért küzdeni). Ennek eredménye, hogy a franchise-képregények egy része új utakat tör, időszerű témákat tárgyal, diverz karaktereket vonultat fel. Ebben a szegmensben is jelen van tehát a szerzőiség, mert az egyedi szerzői hang kiemelten fontos a kiadók számára – csak ez nem jár együtt a szerzői tulajdonnal. Pár évtizedes átmeneti állapot után a Marvel és a DC egyaránt felhagyott a versennyel egy olyan területen, amely idegenül hatott a kiadói gyakorlatában, és újra a fő profiljára koncentrált, azt próbálja frissé, relevánsá, kortársá tenni, minél nagyobb tehetségeket csábítva magához. Egyfajta korlátozott autonómia intézményesült az ipusági korból örökölt keretek (mint a szerkesztői felügyelet, a franchise kontinuitása vagy a megjelenési ütem diktálta tempó) között. Mielőtt azonban a Marvel és a DC aktuális helyzetéről értekeznék, először az amerikai szerzői képregényes fősodor kialakulását mutatom be.

### **3. A szerzői zsánerképregényes fősodor**

Ahogy láthattuk, már a nyolcvanas években megjelentek a képregények fősodrában a szerzői képregények, de a két fősodorbéli nagy kiadó gyakorlatában ezek sosem terjedtek el igazán, és problémásan illeszkedtek a már meglévő kiadási gyakorlatukhoz. Az, hogy fokozatosan egyre gyakoribbá válik a szerzői tulajdon az amerikai képregény fősodrában, jelentős mértékben az Image Comics tevékenységének köszönhető. A mainstream szerzői képregények nemcsak versenybe szálltak a nagy kiadók bejáratott superhős-címeivel (valamint az ún. franchise-képregényekkel, mint például a *Star Wars*- vagy a *James Bond*-képregények), hanem sok esetben maguk mögé is utasították őket.

1992-ben az Image eleve azért jött létre, mert nem tetszett a céget megalapító hét alkotónak a work-for-hire módszer. Azzal a megfontolással indították útnak az új kiadót, hogy az Image-nél minden képregény a szerzőké. Akad olyan eset, amikor valaki időnként felbérel másokat az alkotása továbbvitelére (ezt az egyik alapító, Todd McFarlane többször is megtette a *Spawn* esetében, tehát itt is létezik a work-for-hire hozzáállás), de ez ritkán fordul elő.<sup>57</sup> Az Image a szerzői képregényeket végleg a mainstream részévé tette. Ezek

---

<sup>57</sup> Erre a helyzetre nem is készült fel teljesen a kiadó: Neil Gaiman például arra hivatkozva, hogy 1993-ban ő alkotta meg *Spawn* egyik ellenfelét, egy Angela nevű szereplőt, amikor McFarlane felkérte, hogy írjon egy epizódot, pert nyert a kiadó ellen. 2013-ban Gaiman átvitte a karakterét a Marvel Comics-hoz, ahol az

egy része kezdetben ugyanúgy a szuperhős műfajban mozgott (*Spawn*, *Savage Dragon*, *Invincible*), de fokozatosan kiszélesedett a kiadó palettája: számos zsánerben forgalmaznak képregényeket. Az Image és a hasonló stratégiát folytató kis kiadók egyaránt keblükre ölelték a képregények ponyvaörökségét (Lopes 2009, 111), így a szerzői fősodor lényegében egy zsánerképregényes közeg. Az Image száz százalékban creator-owned tartalmak kiadását végzi, folyamatosan új IP-k születnek a kiadó bábáskodása alatt. Az Image sorozatainak egy része eladásait tekintve megelőzi a két nagy kiadó mainstream szuperhősképregényeit. A szerzői tulajdonú sorozatok korábban nem versenyezhettek népszerűségükben a fősodorbéli szuperhősképregényekkel, de az Image Comics több címet is felfuttatott, így a cég rövid időn belül a harmadik legnagyobb amerikai képregénykiadóvá vált. Mi állhat ennek a hátterében?

Kezdetben az Image (névéhez hűen) rajzolóközpontú, és ezáltal vizualitásorientált kiadó volt, szemben a Vertigoval, amely az írók elsőbbségét hirdette (lásd: Dony 2014, 3; Licari-Guillaume 2017). Ugyanúgy a férfi rajongókat célozta meg az új szuperhősképregényeivel, mint a Marvel vagy a DC. Bár ekkor is sikeres volt, a mostani profilját a kiadó csak az ezredforduló után nyerte el az olyan befutott képregények révén, mint a *Walking Dead*, a *Wanted*, a *Saga*, a *Paper Girls*, a *Sex Criminals* stb. – ráadásul az egyre tisztuló profilja miatt gyakran olyan szerzői képregényeket is náluk forgalmaztak egyes alkotók, amelyek eredetileg másutt jelentek meg. Az Image egészen máshogy működik, mint a hagyományos kiadók, valójában csak háttérrel biztosít az alkotóknak.

Az Image más üzleti modell szerint működik, mint az ipariális kor dinoszauruszai. Perren és Felschow összeveti a DC és az Image működését (2018, 311–313). Úgy írják le a DC (és áttételesen a Marvel) üzleti modelljét, hogy a kiadó elsősorban a rajongókra (akik stabil vásárlók vagy gyűjtők) és a képregényeik folyamatos vásárlására épít. A karakterek rajongóira alapoz, akik a történeteinek folyamatosan olvassák, gyűjtik – akkor is, ha éppen kevésbé szeretik valamely alkotó munkáját. Természetesen más típusú olvasóik is vannak, de hagyományosan az elkötelezett, kitartó, biztos bevételt jelentő rajongókat becsülik a legjobban. Az Image üzletpolitikája más: (1) a karakterek helyett a szerzőkre, (2) a gyűjtés helyett az olvasásra, valamint (3) a rajongók megtartása, kiszolgálása helyett az új olvasók toborzására, megnyerésére koncentrálnak. Ezt kiegészíteném azzal, hogy a rajongás nem feltétlenül tűnik el a képletből, csak a fókusza változik: az alkotás vagy a karakter helyett az alkotó kerül a rajongás fókuszába. Bár Perren és Felschow jól látja a prioritásokat, épp az emelhető ki újdonságként a DC és a Marvel

---

jelenleg is a Marvel-univerzum részeként tevékenykedik.



gyakorlatában, hogy náluk is egyre fontosabbá váltak a karakterek mellett a szerzők, a gyűjtés mellett az olvasás és a rajongók megtartása mellett az új olvasók toborzása (erről *Az amerikai franchise-képregényes főssodor aktuális trendjei* című alfejezetben írok), így az általuk festettnél árnyaltabb a kép. Az Image abban viszont drasztikusan eltér a két piacvezetőtől, hogy míg a DC és a Marvel nagy médiakonglomerátumok részei, addig az Image csak a képregénykiadásban érdekelt, kizárólag ezen a területen tevékenykedik. A szerzői képregény – amely a nagy kiadók számára marginális jelentőségű – jelenti a kizárólagos profilját. Más kisebb kiadók (mint a Dark Horse, a Dynamite vagy a BOOM! Studios) jellemzően vegyes profilúak, egyszerre forgalmazznak szerzői és franchise-képregényeket, így valójában mindkét itt tárgyalt főssodorban érintettek.<sup>58</sup> Az Image esetében a copyright az alkotóké, a kiadó a kiadásért, a terjesztésért és a marketingért számol fel díjat (Perren – Felschow 2018, 312). Az Image-nél az alkotóké a kreatív kontroll, kisebb példányszámok mellett is nagyobb nyereséget érhetnek el, emellett megőrizhetik a munkájuk jogait, amelyeket értékesítve (például film- vagy televíziós adaptációk esetén) még nagyobb bevételekhez juthatnak (Perren – Felschow 2018, 313). Az Image (és más szerzői tulajdonú képregényt is forgalmazó kiadók) által biztosított kreatív szabadság révén pedig elkezdett virágozni az amerikai képregény: bár többnyire zsánerdarabokról van szó, ma olyan mennyiségű alkotás születik olyan széles tematikai skálán, amely a heroikus korban elképzelhetetlen lett volna. A képregényipar hagyományos főssodra folyamatosan kettévált: a szerzői képregények ugyan már a nyolcvanas évek óta jelen vannak ezen a területen, de a jelentőségük (és a kiadványok száma) évtizedről évtizedre nőtt, amely folyamat eredményeként a 2010-es évekre jól regisztrálhatóan kiépült a szerzői főssodor. Ahhoz, hogy ez az elkülönülés ilyen élesen kirajzolódjon, nagyban hozzájárult a Marvel és a DC szerzői képregényes gyakorlatainak – fokozatos, majd végleges – eltűnése is. Az Image sikere hozzájárulhatott a piacvezetők tárgyalt alkiadóinak (Epic, Icon, Vertigo) megszűnéséhez. A creator-owned címekekkel a szerző ugyanis szabadon rendelkezik, bármikor kiadót válthat, így sok esetben kiadvány nélkül maradhat egy-egy alkiadó, ahogy ez az Iconnal is történt. Azt, hogy ez miként működik, jól illusztrálja Matt Fraction munkássága: Matt Fraction az Image-nél kezdte el megjelentetni a *Casanova* című szerzői sorozatát, majd átvitte az Iconhoz, amíg számos mainstream Marvel-képregényt (*Vasembert*, *Thort*, *X-Ment*, *Hawkeye-t*) írt, végül, miután befejezte a munkát a Marvelnél, visszavitte a képregényét az Image-hez (amely a *Sex Criminals* című sorozatát

---

58 A Dark Horse-nál például Karen Berger hozott létre 2017-ben egy kizárólag creator-owned címekek forgalmazó alkiadót Berger Books néven.

is forgalmazza). Az Oni Press, az Avatar, a Dark Horse, a BOOM! Studios, az IDW Publishing, a Dynamite Entertainment és sok más kisebb kiadó biztosít az Image-hez hasonló lehetőséget, bár arányaiban mindegyik jóval kevesebb szerzői képregényt forgalmaz, hiszen franchise-képregényeket is kiadnak – a szerzői fősodorban az Image a piacvezető.<sup>59</sup> A közös tulajdon (co-ownership), amely többek közt a BOOM! Studios és az Avatar Press gyakorlatában is felbukkan, némiképp gátat szab ennek a vándorlásnak, mert míg a creator-owned címeiket a szerzők bármikor másik kiadóhoz vihetik, amennyiben váltani szeretnének, a co-ownership esetében ez ellehetetlenül, így a kiadó nem maradhat IP-k nélkül.

A szerzők az ezredfordulót követően elkezdtek özönlenni az Image-hez, amely így új arculatot tudott teremteni a műfaji szerzői képregényekkel (Perren – Felschow 2018, 313). A kiadó olvasói között minden korosztály megtalálható, és kifejezetten magas a női és a kisebbségi olvasók száma (Perren – Felschow 2018, 313). Az Image lényegében presztízskiadóvá vált, emiatt az (ezredforduló utáni) Image képregények olvasása egyfajta (szub)kulturális tőkét jelent a képregényes közegen belül. Az Image olvasói történeteket fogyasztanak (esetleg az Image-t mint márkát), és nem karaktereket vagy univerzumokat követnek (Perren – Felschow 2018, 313).

### **3.1. Mi működteti ezt a rendszert?**

Az itt vázolt médiaipari átalakulás (azaz a szerzőiség térnyerése) természetesen nem azt jelenti, hogy a kiadók bárkinek lehetőséget biztosítanak. A kiadók számára fontos a szerző, de előnyben részesítik a sztáralkotókat: a szerzői képregények készítőinek többsége már elért valamit a szakmában, elismert írónak vagy rajzolóknak számít, így szinte biztos, hogy nyereségesen forgalmazható a képregénye. Az Image eleve úgy jött létre, hogy a hét alapító sztárstátuszt ért el a Marvelnél, és a rajongóik követték őket az új kiadóhoz. Ezt a modellt terjesztették ki és tették a működési alapelvékké (Perren – Felschow 2018, 313). A sztárszerzők biztosítják a közönséget (és ezáltal a bevételt), bár az Image-nél is akadnak nem (vagy csak kevésbé) nyereséges kiadványok. A kiadó kedvező feltételeket teremt, viszont az alkotóktól is többet követel: aki sikeresé akar válni, annak fel kell építenie magát, és a saját képregénye marketingjében és promotálásában is aktívabb szerepet kell vállalnia (Perren – Felschow 2018, 313). A szerzői tulajdon esetében a szerző egyszerre

---

<sup>59</sup> Az Image a piacvezető, de nem mindenki hozzájuk igyekszik. A hazánkban a Vad Virágok Könyvműhely gondozásában megjelent *Usagi Yojimbo* például szintén szerzői tulajdonú. Stan Sakai sorozata ugyan nem a Dark Horse-nál indult, mégis évtizedekig ők biztosították számára a kiadói háttérrel, ám a közelmúltban az IDW-hez költözött.

kell művész és vállalkozó is legyen (2018, 315). A nagy kiadóknál PR- és marketingcsapatok végzik a promóció jelentős részét, az Image-nél több hárul az alkotóra: ő dönti el, hogy milyen kapcsolatot ápol a rajongóival, miként lép velük interakcióba (2018, 316). Ezzel szemben a közös tulajdon (co-ownership) esetében a kiadó csaknem ugyanazt a háttérrel biztosítja, mint a DC vagy a Marvel (fizetés [előlegként], szerkesztői segítség, promóció), ellenben részt kér a tulajdonjogokból. Ilyen szerződések esetén nagyobb felelősség hárul a kiadóra, azonban az hosszú távon biztosítja a maga számára a képregény jogait (Perren – Steirer 2021).

Az Image kiadó körül igazán a 2010-es években pezsdült fel az élet a sikeres projekteknek köszönhetően (Robert Kirkman Chief Operating Officer 2003 óta futó *The Walking Dead*-sorozatának<sup>60</sup> a 2010-ben induló AMC-adaptáció révén hirtelen megugrott a népszerűsége), így a kiadó a korábbi lendületénél is intenzívebben kezdte el átformálni az amerikai képregénypiacot. A kiadványaik 10-20 százaléka új szerzőktől jön, akik nem sztárok a szakmában, de látnak bennük potenciált (ha nem annyira ismert az alkotó, attól még az eredeti ötlet vagy a megvalósítás minősége eladhatja a képregényt), és várják is az új tehetségeket, mégis jellemzően a bejáratott alkotókat forgalmazzák szívesebben, mert ők képesek megbízható(bb)an nyereséget vagy kiugró sikert produkálni.<sup>61</sup>

A sztárrá váláshoz viszont szükség van az egyedi hangra, a jó történetekre, az alkotóra jellemző szerzői jegyekre. Ameddig nem jön létre a szerző körül egyfajta kultusz (és ez sokszor évek munkája), addig kevésbé értékes a mainstream szerzői képregények kiadói számára (vagy szinte biztos, hogy csak mérsékelt érdeklődést vált ki, mint a *Fairlady* példáján a 4. fejezetben láthattuk). Viszont ha ez megtörténik, a franchise-képregények olvasóinak egy része elkezd követni az alkotó saját műveit is, így annak nem kell feltétlenül visszatérnie a bér munkák készítéséhez, mivel a szerzői képregényeiből is megél. Az Image, ha épít is rá, nem elégszik meg a hozott közönséggel, hanem (ahogy válaszolni fogom) új közönséget is képes elérni. Az Image egyfajta mentor vagy patrónus ebben a felállásban, amely mindent megtesz azért, hogy sikeresen eladható legyen a képregény, így a szerzőnek az énmárkázáson és a rajongóival való kapcsolattartáson (amely a promóció fontos eleme) túl nincs más dolga, csak minél jobb sztorikat írni – legalábbis Ed Brubaker képregényíró nyilatkozata szerint (Smith 2014).

---

60 Kirkman 2010-ben hozta létre a saját imprintjét az Image-en belül, a Skybound Entertainmentet, ide került a *The Walking Dead* is.

61 2014-ben a nyolcvanöt első számból, amelyet az Image abban az évben kiadott, mindössze kilencnek a szerzői voltak teljesen ismeretlenek a szakmában, a többi képregény alkotója korábban a top 10 képregénykiadónál (vagy más médiumban) szerzett nevet magának (erről bővebben: Melloul 2015).

A szerzők körüli kultusz kialakulásával a rajongókutatás már régóta foglalkozik, és egyre fontosabb szerepet játszik az alkotások forgalmazásában, de kevés médiaipari szegmens épít annyira erre a jelenségre, mint a képregényipar. A képregény azért is kedvez a sztárkultusznak<sup>62</sup>, mert egy olyan artifizciális médium, amely automatikusan felhívja a figyelmet a maga megszerkesztettségére/konstruáltságára, egyben a mű létrehozójára is ráirányítja a reflektort. Az alkotók körüli figyelem pedig magával hozta, hogy a rajongók nemcsak a művekért, hanem az alkotóikért is elkezdtek rajongani, követik őket az újabb és újabb kiadványaikhoz. Kat Salazar (aki 2013 óta az Image Comics PR- és marketingigazgatója) szerint az Image sikere a szerzők sikerén alapul, akiknek a rajongói követik őket az Image által forgalmazott kiadványokhoz, amelyeket megkötések nélkül készíthetnek el a kiadónál (Perren – Felschow 2018, 313). Bár sokak előtt lebeg az a cél, hogy bér munkában készített képregényekkel fussanak be, majd a saját képregényeikből éljenek meg, csak egy szűk réteg éri el a képregényes közegen belül ezt a státuszt.<sup>63</sup>

A színvonalas képregények és a sztárkultusz együtt működtetik azt a rendszert, amelynek a kiépítéséhez az Image nagyban hozzájárult, és mivel új közönséget is sikeresen toborzott, mára a legnagyobb haszonélvezőjévé vált. A Image-nél (és a szerzői képregényeket is futtató kiadóknál) folyamatosan új IP-k tűnnek fel, ráadásul az alkotók nagyobb szabadságot élveznek, mint sokan a könyvkiadásban. Maguknak dolgoznak, nem a kiadónak. És mindezt nyugodt tempóban: a folyamatosan futó sorozatok esetében, ha kiadnak egy történet szálat, azt hosszabb-rövidebb szünet követi, így nem jellemző az évi tizenkét megjelenés. Más kiadók igyekeznek begyűjteni különféle bejáratott franchise-ok jogait (*Star Wars*, *James Bond*, *Transformers*, *Ghostbusters*, *Conan*, *Red Sonja*, *Aliens*, *Firefly* stb.), hogy azok képregényeit is forgalmazhassák, az Image azonban csak szerzői képregényekben gondolkodik, folyamatosan új szellemi alkotásokat segít a világra.

### 3.2. Új közönség elérése

Ahogy láttuk, az amerikai képregény-forgalmazásban a nyolcvanas évektől terjedtek el a graphic novelek. A formátum fontos lépés volt a képregénymédium elismerésében, mert azt jelezte, hogy a képregény nem feltétlenül valami eldobható dolog, hanem időtálló, értéke van, kikerülhet a polcokra. A graphic noveleknek kezdetben (mint a Marvel Graphic Novel-sorozatnál láttuk) inkább a kerek történeteket, illetve az eredetileg is könyvnek szánt képregényeket nevezték, de a kiadók gyorsan felismerték a szerializált sorozataik

62 A tanulmányban vázolt fősodorbeli trendek mellett az alternatív szegmens is kitermeli a maga sztárjait (Art Spiegelman, Harvey Pekar, Joe Sacco stb.), de velük ebben a fejezetben nem foglalkozom.

63 Ezt a jelenséget mutatja be (és kezeli helyén): Woo 2016, 189–202.

újrakiadásában rejlő lehetőségeket (lásd: *Watchmen*, *The Dark Knight Returns*), így ma már valamennyi füzetes kiadványuk megjelenik könyvformában, amit szintén graphic novel címkével jelölnek. Emiatt egyes – füzeteket és graphic noveleket egyaránt forgalmazó – kiadók ma már megkülönböztetik az eleve graphic novelként születő történeteket, amelyeket OGN (original graphic novel) jelzéssel látnak el.

A szerzői képregények graphic novel formátumban érnek el nagyobb sikereket. A *Saga* és a 2019-ben zárult *The Walking Dead* évek óta a legjobban fogyó graphic novelek<sup>64</sup> (igaz, füzetként is jó eladásokat produkáltak). A graphic novelek Amerikában 2011 óta (amióta erről rendelkezésre állnak adatok) biztosan nagyobb bevételt termelnek, mint a füzetes eladások.<sup>65</sup> Az Image pedig kifejezetten nagy hangsúlyt fektet erre a formátumra. A sikeresebb vagy hosszabb(nak szánt) sorozatok első kötetét sokszor egyfajta promóciós jelleggel, nyomott áron árulja, ezzel biztosítva az olvasóbázis bővülését. Mivel a graphic novelek eljutnak a könyvesboltokba is, így a közönségük szélesebb körből kerülhet ki, mint a füzeteké. Az Image emellett új IP-kkel árasztotta el a piacot, amelyek általában csak néhány kötetesek, ezért eleve alkalmasabbak új (és változatosabb összetételű) közönség vonzására, mint a több évtizedes kontinuitással rendelkező és egymással szoros intertextuális kapcsolatban álló superhősképregények. A változatos és kötetlen tartalom sok olyan olvasót vonzott, aki érdeklődik a médium iránt, de a franchise-képregények nem érdeklik: a *Saga*, a *Paper Girls*, a *Sex Criminals* vagy a *Monstress* számos női olvasót is megszólított, akik a könyvesboltokban vagy az online térben is hozzáfértek ezekhez, nem kellett bemenjenek egy képregényboltba, ami tipikusan a férfi rajongók kulturális tereként jött létre (Woo 2011), és ahonnan korábban gyakran kinézték őket (a női rajongók és a képregényboltok viszonyáról lásd: Orme 2016). Az új olvasók megszólításával az Image számos sorozatot forgalmazott sikeresen. A sikeres projektek pedig magukkal hozták, hogy egyre több alkotó választotta a kiadót, amely ennek köszönhetően egyre jobb feltételeket tudott biztosítani a szerzőknek, emiatt viszont még többen választották őket – mindezzel lényegében egy angyali kört valósítottak meg.

---

64 A *Saga* 1. kötete (amely először 2012-ben jelent meg) még 2019-ben is a második legnagyobb példányszámban fogyott graphic novel volt a direct marketen, és a top 10-ben összesen négy Image-kiadvány (köztük egy *Walking Dead*-kötet) szerepelt (Miller 2019).

65 John Jackson Miller *Comichron* elnevezésű amerikai képregényeladásokat összegző adatbázisa szerint a comic book bevételek 2011-ben körülbelül 305 millió dollárt tettek ki, míg a graphic novelekből 375 millió folyt be (Miller 2012). 2019-ben már 765 millió, 2020-ban 835 millió dollár folyt be a graphic novel eladásokból, míg 355 millió (2019), majd 285 millió (2020) a füzetek értékesítésből, ehhez hozzáadódik körülbelül 90 millió, majd 160 millió a digitális eladásokból (**9. melléklet**, minderről bővebben: Griep – Miller 2020; 2021).

Az Image sikeréről beszélek, de a képregények sikerét nehéz mérni, ugyanis – ahogy láttuk – a forgalmazásuk különféle (egymástól sokszor élesen elkülönülő) szektorban történik. A legfontosabb terület a képregényboltoké, amely egy zárt piaci szegmens, valamint a könyvesboltoké, hiszen a graphic novel térnyerésével a képregények megjelentek a(z offline és online) könyvpiacra is. Emellett a legtöbb kiadónál előfizetések is léteznek, valamint a digitális képregények eladásáról sem feledkezhetünk meg (illetve néhány képregény felbukkan a hírlapárusoknál is, bár ez ritkaságszámba megy az amerikai piacon). Az Image a képregényboltos eladások körülbelül tíz százalékáért felel.<sup>66</sup> Ezeket az adatokat havonta összesítette a Diamond Comic Distributors, amely a direct market kizárólagos amerikai képregényterjesztője volt 2020-ig (az online eladások jelentős részéről és az előfizetésekről nincsenek publikus adatok, csak becslések, mivel a kiadók hatáskörében vannak). A könyvesbolti graphic novel eladásokban viszont az Image 2016-ban nagyjából egy nagyságrendben mozgott a DC-vel és a Scholastic Corporationnel, a Marvelt pedig maga mögött is hagyta (Woo 2018, 34). Összességében tehát közelebb áll a két piacvezetőhöz, mint amennyire az a direct market alapján látszik. A könyvesbolti eladások felfutásával<sup>67</sup> párhuzamosan pedig valószínűleg folyamatosan farag a lemaradásából.

### 3.3. Példa a sztárkultuszra: Mark Millar

Mára létezik szerzői képregényes franchise, márka és védjegy is: Mark Millar Millarworldje. Millar jelenleg az egyik legismertebb sztáralkotó, aki a fent vázolt utat járta be. A skót szerző korai munkássága a 2000 AD, majd a Vertigo és a DC (ő írta a *Superman: Red Sont*) kötetében telt, később egy ideig főként a Marvelnek írt – egyebek mellett a kultikussá vált *Old Man Logan* és *Civil Wart*. Folyamatosan dolgozott számos kiadó különféle franchise-ain, ám közben (ahogy ismertté vált a szakmában) szerzői képregényeivel megkezdte a brandépítést: ezeket a Millarworld címkével látta el. Lényegében egy saját márkanévet hozott létre 2004-ben szerzői műveinek jelölésére. A kultusstátust elért DC- és Marvel-képregényei hatására számos olvasó megvásárolta ezeket

66 A Marvel átlagosan 35-40 százalékos, illetve a DC 30 százalék körüli részesedésével szemben. Az éves adatok összegezve megtalálhatóak a Comichronon: *Comics Publisher Market Shares by Year* cím alatt. URL: <https://www.comichron.com/vitalstatistics/marketsharesyearly.html>

67 A koronavírus-járvány 2020 tavaszán nehéz helyzetbe hozta az amerikai direct market piacot (erről lásd például Coyle – The Associated Press, 2020). Ez felerősítette a meglévő trendeket: a Diamond Comic Distributor a járvány miatt egy időre felfüggesztette a tevékenységét, így a füzetek terjesztő nélkül maradtak, ráadásul a boltok többsége is kénytelen volt bezárni. Ez magyarázza, hogy a könyvpiaci szegmens tovább nőtt: 570 millióról 645 millióra; a direct market mérete csökkent: 525 millióról 440 millióra; a digitális eladások pedig felpörögtek: 90 millióról 160 millióra (**10. melléklet**, Griep – Miller 2020; 2021).

is, így felhagyhatott a bér munkával. Millar odáig ment, hogy a gyűjteményes kötetei utolsó oldalain tudatosan ajánlja az olvasók figyelmébe a munkáit (egy listával, amelyen kipipálható, hogy minden alkotását olvasták-e). Számos kiadó gondozta a képregényeit (Image/Top Cow: *Wanted*, Dark Horse: *American Jesus*, Icon: *Kick-Ass*, *The Secret Service* – *Kingsman*, *Superior*, *Nemesis*, *Supercrooks*, *Empress*). Az újabb munkáit (és az esetleges újradíjazásokat) az Image forgalmazza (*Starlight*, *Huck*, *Chrononauts*, *Jupiter's Circle* és *Legacy* sorozatok). Mivel ő rendelkezik a kiadás jogaival, a közelmúltig gyakran ide-oda vitte az IP-it. Az általa felépített Millarworld brandet végül a Netflixnek értékesítette,<sup>68</sup> a cég alkalmazottja lett, és exkluzívan csak a Netflix készíthet adaptációt a képregényeiből. Mivel a streamingszolgáltatónak nincs képregénykiadói háttér, Millar továbbra is az Image infrastruktúrájával dolgozik az új alkotásain (*The Magic Order*, *Prodigy*, *Space Bandits*), ám azokat Netflix logóval adja ki.<sup>69</sup> Az egyes sorozatain általában más-más rajzolóval működik együtt, akiket ő kér fel, így egyértelműen az övé az elsődleges szerzői kredit minden műre vonatkozóan, de a bevételeken megosztozik (*The Scotsman* 2009).

Mark Millar brandje az író szerzői jegyeire épít: elsősorban a képregényes és popkulturális közhelyeket forgatja ki, a megszokott történettípusok valamely elemét dekonstruálja, ezzel téve a műveit friss, kortárs alkotásokká. Millar szerzőiségére jellemző, hogy csavar egyet a bejáratott sztorikon, játszik az olvasó elvárásaival, a közhelyes narratív sémákat meglepetésekkel színesíti (mindezt sokszor ponyvásban túlpörgetve). High concept sorozatai esetében fontos az eredeti pitch (felütés): az alapötletei mindig tartalmazznak valamilyen új ízt vagy szokatlan elemet. A teljesség igénye nélkül: mi lenne, ha Superman űrkapszulája Amerika helyett a Szovjetunióban zuhanna le (*Superman: Red Son*), képzeljünk el egy Batman-szerű alakot, aki az erőforrásait arra használja, hogy szupergonosz legyen (*Nemesis*), egy tizenéves csontsorvadásos srác pár napra a világ legnagyobb szuperhőse lehet (*Superior*), a világ legnagyobb szuperhőse egy jóindulatú, értelmi fogyatékkal élő srác (*Huck*), Millar elkészítette a *My Fair Lady* szuperképekkel (*The Secret Service*), az *Ocean's Eleven* szuperbűnözőkkel (*Supercrooks*), bemutatta, milyen lenne egy nyugdíjas Flash Gordon (*Starlight*), megírta a Messiás új eljövételét (*American Jesus*), és sorolhatnánk a több tucatnyi ötletét. Millar szinte minden munkája zsánerképregény: többnyire a sci-fi, a fantasy és a szuperhősképregények területén kalandozik, így a szerzői fősodor tipikus alkotójának számít. Filmszerű high

---

68 Elnevezése azóta: Netflix's Millarworld Division.

69 Egyes képregényeinek adaptációs jogait nem szerezhette meg a Netflix korábbi filmes szerződések miatt (*Kick-Ass*, *Hit-Girl*, *The Secret Service*), így ezek esetében Millar engedélyt adott más alkotóknak, hogy képregényben folytassák őket az Image kiadónál.

concept esemény- vagy minisorozatokban gondolkodik, amelyek közül mindössze néhányat folytat.

A *Vertigo*, a DC és a Marvel számára végzett munkája biztosította számára az ismertséget, a jól felismerhető stílusa pedig lehetővé tette a sikeres önmárkázást és brandépítést, amihez hozzájárult, hogy számos történetéből (*Wanted*, *Kick-Ass*, *Kingsman: The Secret Service* stb.) filmes adaptáció vagy televíziós sorozat készül(t). Millar médiaszereplései, a közösségi médiában (főként a Twitteren) kifejtett aktivitása, illetve a képregényeiben olvasható paratextusok alapján rendkívüli módon odafigyel az imázsára: egyszerre viselkedik kedves, nyitott, szerény, alázatos, melegszívű úriemberként, aki gyakran jótékonykodik, gyermeki lelkesedéssel viseltetik a képregények iránt és nagyra becsüli a munkatársait, valamint a saját zsenikultuszát ápoló nagyszájú skót vagányként. Millar szubkulturális sztárstátusza tehát nemcsak az alkotásai eredménye, már a *Vertigo*nál elkezdte építeni a saját sztárságát, ahol Karen Berger el is várta az alkotóitól, hogy minél érdekesebbek legyenek (Licari-Guillaume 2017, 4–5).

Millar esete jól illusztrálja azt is, hogy milyen jelentőségre tettek szert az elmúlt évtizedben a képregényes IP-k. A filmstúdiók és a televíziós tartalomgyártók folyamatosan keresik a feldolgozható alapanyagot, és mivel a Marvel elsősorban a Disneynek (illetve a Sony-nak), a DC pedig a Warnernek fejleszt tartalmat, más tartalomgyártók többnyire a kis kiadók franchise-ai és a szerzői képregények közül válogathatnak. Bár a Millarworld a Netflix saját divíziója számos IP-vel, így hasonló szerepet tölt be itt, mint a két nagy kiadó az anyacégeiknél, ám a streamingszolgáltató Millar alkotásai mellett számos más képregény-adaptációt is finanszíroz (pl.: *Locke & Key*, *Sweet Tooth*, *Warrior Nun* stb.). A képregényes szellemi tulajdon az ezredforduló után nagyban felértékelődött: az angolszász képregény egyre több területe szolgál ihletforrásul más médiumok számára a konvergens médiaiparban. Ennek magyarázata részben az, hogy a médium egyre szabadabban fejlődhetett: a szerzői fősodorban is számos olyan történet megjelenhet, amelyet korábban képregényben csak szerzői kiadásban lehetett volna megvalósítani, más médiumokban pedig túl kockázatos lett volna elkészíteni. A szerzői fősodorban ma viszonylag szabadon kísérletezhetnek az alkotók, amennyiben bevett szerzőnek számítanak (bár a kudarc terheit is maguk viselik). Ez a kísérletező attitűd jellemzi Millart is – akinek ötletei ugyan számosak, ám a kidolgozásuk változó színvonalú.



### 3.4. Kitekintés: Néhány szó a bande dessinée trendjeiről

Ahhoz, hogy az amerikai szerzői fősodor kialakulásának kulturális egyediségét kiemeljem, röviden áttekintem a francia-belga bande dessinée (BD) fősodrának néhány új trendjét, ugyanis az amerikai comics és a BD fősodrában ellentétes folyamatok zajlanak. Míg az amerikai mainstream képregényekben a szerzői alkotások térnyerése figyelhető meg, addig a frankofón fősodorbéli képregény esetében éppen egy fordított trend látszik kirajzolódni, és egyes képregények/alkotások/karakterek válnak le a szerzőről: a kiadók és/vagy a jogutódok érdekeltek a sorozatok folytatásában, így új alkotók kezébe kerülnek bizonyos jól bejáratott címek. Ilyen módon folytatódik egyebek mellett a *Lucky Luke*, az *Asterix*, a *Corto Maltese* vagy a *XIII*, így lényegében a klasszikus szerzői képregények franchise-zá alakítása zajlik.

Európában országonként más és más a szerzők és a kiadók helyzete, amelyek közül itt csak a francia-belga bande dessinée trendjeivel foglalkozom. A BD-ipar hagyományosan az amerikai ellentétéként működik: a sorozatok Franciaországban többnyire a szerzők tulajdonát képezik. Az alkotók a saját ötleteikkel/történeteikkel házalnak a kiadóknál, amelyek Pascal Lefèvre szerint egyfajta kapuőrökként viselkednek, meghatározva azt, hogy mi jelenhet meg (2016, 205–217). (Az ipar jelentős része némiképp hasonlóan működik ahhoz, ahogy ma Amerikában az Image dolgozik.) A BD esetében a jogokat rendszerint a szerzők birtokolják, akik maguk készítik az epizódokat, így az egyes sorozatok rajongói eleve az alkotókért is lelkesednek – a sztárkultusz tehát már a kezdetektől fogva létezett ebben a kulturális környezetben.<sup>70</sup> Amiatt, hogy a képregények jogai a szerző kezében maradnak, amennyiben az alkotó abbahagyja a sorozatot vagy elhunyt, az általában az adott képregény végét is jelenti. Ilyen Hergé és a *Tintin* esete, amely sorozatból a szerző halálát követően nem készültek új albumok. Hasonló volt a helyzet hosszú ideig Hugo Pratt *Corto Maltese*-sorozatával is, ám 2015-öt követően (a dolgozat írásáig) három kötet is megjelent spanyol szerzők – Juan Díaz Canales író (*Blacksad*) és Rubén Pellejero – közreműködésével a Castermannál a svájci CONG SA. engedélyével. A CONG SA. a Hugo Pratt Art Properties tulajdonosa, és Pratt még 1983-ban hozta létre, hogy kezelje a hagyatékát (1987-ben át is adta a cégnek minden szellemi alkotásának jogát).<sup>71</sup> A cég évtizedekig nem engedélyezte új epizódok kiadását, hiszen

70 A hazai kutatók közül Maksa Gyula több szövegében is foglalkozik egy francia piacon befutott genfi sztárral, Zeppel, aki a *Titeuf* című kölyökképregényével vált ismertté (például: Maksa 2010, 113–124). "*Titeuf találkozása Kálvinnal*": A genfi képregényről című tanulmányában a szerző sztárságáról is értekezik (Maksa 2017b).

71 Erről részletesen olvashatunk a CONG SA. honlapján: <https://www.cong-pratt.com/en/about-us/history/>

Corto Maltese karaktere oly erősen kötődött az alkotóhoz, olyan mértékben táplálkozott Pratt élettapasztalataiból, hogy szerzői jellege miatt szentségtörésnek tűnt a sorozat folytatása. Persze történtek gyorsabb (és kevésbé vitatott) váltások is: a *Hupikék Törpikéket* Peyo 1992-es halála után már 1994-től folytatta a Studio Peyo. A *Lucky Luke* az 1999-ben létrehozott Lucky Comics tulajdona, és Morris 2001-es halálát követően már 2003-tól Achdé rajzolta az albumokat. Az *Asterix* jogait a Les Éditions Albert René birtokolja (Albert Uderzo és René Goscinny jogörökösei), amely Uderzo 2011-es visszavonulását követően szintén engedélyezte a folytatást (ez volt a 2013-as *Asterix és a piktek*).

Láthatjuk tehát, hogy számos szerzői tulajdonú képregényt a jogörökösök engedélyével folytatnak a különféle kiadók. Ezzel a lépéssel ezek a szellemi alkotások lényegében megszűnnek szerzői képregények lenni, az alkotótól független franchise-okká alakulnak. A kiadóknak pedig nem kell folyamatosan új alkotásokat keresni és a piacra bevezetni, vagy az újrakiadásokra hagyatkozni, továbbra is jól hoznak nekik a konyhára a régi, jól bejáratott címek, bár a bevételen osztozniuk kell az új alkotókkal és az örökösökkel. Ezáltal a BD-piacon egyre nagyobb teret nyer a work-for-hire megközelítés, amelynek jelentősége Amerikában éppen csökken valamelyest (az öt tárgyalt szegmensből mindössze kettőben van markánsan jelen: a franchise-képregényes fősodor mellett a gyerekképregényes fősodorban is léteznek ilyen kiadványok).

A fent sorolt sorozatokhoz hasonlóan folytatódik a *XIII* és a *Largo Winch* is, feltehetően az író (Jean Van Hamme) engedélyével. Viszont ezek is jól mutatják, hogy a frankofón creator-owned címek elkezdenek leválni a szerzőkről. A bejáratott képregények így itt is egyre inkább (az amerikai mainstream comicshoz hasonlóan) végtelenített sorozatokká kezdenek válni. Míg Amerikában egyes szerzők körül kezd kialakulni egyfajta kultusz, Európában (ebben a számos sztáralkotót kitermelő rendszerben) épp a sztárkultusz relativizálása történik, és a szerzők másodlagossá válására láthatunk számos példát. A karakterek és a fikciós univerzumok túlnőnek az alkotókon, ugyanis a rajongóknak sokszor nem számít, hogy ki írja az egyes címeket, amíg készülnek új albumok. Számukra a fikciós univerzum sokszor fontosabb, mint a szerzők tisztelete (Jenkins 1992, Goodman 2015). Henry Jenkins már egyik első munkájában, a *Textual Poachers*ben (1992) részletesen tárgyalta, hogy a rajongók folyamatosan igénylik az új textusokat: szövegről szövegre vándorolnak, és amennyiben nem elégítik ki a szükségleteiket, vagyis nincs új mű, hajlamosak maguk készíteni, azaz fanfictiont írni. Így a kiadók amellet, hogy érdekeltek is az új albumok kiadásában, egyben egy meglévő rajongói igényt is kielégítenek.

A piaci változásokat mindkét képregénykultúra esetében a rajongókutatás tapasztalatai felől érthetjük meg. Napjainkban a kulturális termelés egyik fő célja a rajongók kielégítése, hiszen a rajongó biztos (és mivel elkötelezett és visszatérő fogyasztó, ezért általában többszörös) bevételi forrást jelent. Az amerikai piacon egyfajta sztárkultusz alakult ki, ahol az alkotókat követi a rajongók egy része, így a szerzői képregényeik is általában jól fogynak. A rajongók új és új történeteket szeretnének olvasni a kedvenc szerzőiktől, így táplálva a szerzői piacot. Lényegében az alkotók körüli rajongás (és persze számos színvonalas képregény) működteti ezt a felfutóban lévő szegmenst. Ez a trend jól tükröződik a magyarországi képregénykiadásban is: a hazai kiadók számos fősodorbeli creator-owned címet forgalmaznak Magyarországon, mint a *Saga*, *The Walking Dead* vagy a *Ha/Ver (Kick-Ass)*.<sup>72</sup> A sztárok természetesen jöhetnek a klasszikus értelemben vett képregényes fősodor körén kívülről is, mint Bryan Lee O'Malley (*Scott Pilgrim, Repeta*), Noelle Stevenson (*Nimona*) vagy Raina Telgemeier (*Mosolyogj!*). Ők már elsősorban a könyves és a digitális piacnak köszönhetően váltak sokak által körülrajongott kultuszszereplőkké.<sup>73</sup>

A képregény frankofón kulturális változata esetében a fikciós univerzumok és karakterek (lényegében egyes franchise-ok) rajongóinak kielégítése történik, akik újabb és újabb történeteket olvasnának kedvenc karaktereikről. Beaty a francia képregényipar elemzésekor arra a következtetésre jut, hogy a kiadók részéről erős igény van arra, hogy a népszerű karaktereket megőrizzék, ugyanis ezek jellemzően népszerűbbek az alkotóiknál (Beaty 2021, 55–56). A kiadóknak persze számolniuk kell azzal a kockázattal, hogy felüti a fejét a fanon discontinuity, tehát az a jelenség, amikor a rajongók egy része kollektíven kiírja a kánonból az új történeteket, fanfictionnek, gyenge utánérzésnek bélyegezve őket, amennyiben nem találja azokat megfelelő színvonalúnak, hangulatúnak, nem érzi őket kellőképp hűnek az eredeti művek szellemiségéhez, vagy úgy ítéli meg, nem illeszkednek a kontinuitásba. Az alkotóknak figyelniük kell arra, hogy ne sérüljön a fikciós univerzum integritása. Az integritás nemcsak logikai lehet (az ellentmondások elkerülése és a

---

72 Magyarországon is forgalmazott szerzői sorozat például a *Saga* (Brian K. Vaughan – Fiona Staples), a *Locke & Key* (Joe Hill – Gabriel Rodríguez), a *Monstress* (Marjorie Liu – Sana Takeda), az *Orgyilkos osztály* (Rick Remender – Wes Craig), *Az Esernyő Akadémia* (Gerard Way – Gabriel Bá), a *Ha/Ver* (Mark Millar – John Romita Jr.), a *Hellboy* (Mike Mignola), az *Usagi Yojimbo* (Stan Sakai), a *Sin City* (Frank Miller) vagy *The Walking Dead – Élőhalottak* (Robert Kirkman – Charlie Adlard).

73 Annyiban hasonló az utóbbiakhoz például Riad Sattouf helyzete Franciaországban, hogy szintén nem klasszikus albumsorozatokkal, hanem egyéni hangjával válhatott a francia fősodor részévé. Lewis Trondheimet is kiemelhetjük, akinek munkája ráadásul túlmutat a képregényalkotáson. Ő az egyik alapítója az alternatív képregényeket gondozó L'Associationnak, amely számos szerzőt (Guy Delisle, Marjane Satrapi) tett nemzetközileg ismertté. Franciaországban a dolgozatban vázolt trend ellenére a sztáralkotók ma is változatlanul jelen vannak.

kontinuitás fenntartása), hanem sok szempontból érzelmi, esztétikai és erkölcsi/morális integritást is elvárnak (például egy adott színvonalat, szellemiséget vagy hangvételt) (Goodman 2015, 663, 669–671). A frankofón képregényeknél feltehetően ennek köszönhetően alakult ki az a jellemző gyakorlat, hogy az új készítőknél gyakran szigorúan tartaniuk kell magukat az eredeti művek stílusához és hangulatához, olyannyira, hogy sok esetben még az eredeti alkotó rajzstílusát is át kell vennie az új rajzolónak (ez alól egy régi nagy kivétel *Spirou*). Achdé teljesen Morris modorában rajzol *Lucky Luke*-ot, a Jean-Yves Ferri által írt és Didier Conrad által rajzolt új *Asterix*-kötetek is lehetnének akár Goscinny és Uderzo munkái, de ugyanígy a *Hupikék Törpikék*-történetek is nagyjából minden alkotónál ugyanúgy néznek ki. Az új *Corto Maltese*-albumok szintén olyan alázattal készülnek, hogy bátran odatehetők Hugo Pratt korábbi művei mellé. Az új epizódok másolják az eredetiek történetmesélési jellegzetességeit, küllemét és hangulatát. Ezen európai képregények jelentős része olyan bér munka, amely esetében szigorú szabályokat kell betartani az új alkotóknak, így az eredetihez való hűség olykor szinte másolásnak hat – grafikai módon. Ennek egyik oka lehet, hogy ebben a közegben valamivel hangsúlyosabb a rajzolók szerepe, mint Amerikában: a francia-belga képregénysorozatok vizuális megjelenése viszonylag egységes annak köszönhetően, hogy a legtöbb sorozatot végig ugyanaz a művész illusztrálja (Amerikával ellentétben, ahol a rajzolók gyakran váltják egymást az író mellett). Az így megteremtett (és megmerevedett) kulcsinhez pedig általában az új alkotóknak is tartaniuk kell magukat. Míg Amerikában az írók és a rajzolók mindig is a maguk képére formálhatták a karaktereket, a BD-re ez jóval kevésbé jellemző, ám létezik: egyes alkotók itt is elkészíthetik a saját interpretációjukat (ilyen például Mawil *Lucky Luke Saddles Up* című története, amely viszont nem a hivatalos sorozat része). Az amerikai piacon a megbízással foglalkoztatott alkotók máshogy írnak vagy rajzolnak karaktereket, más-más, sokszor egyéni módon mesélnek történeteket. A kiadói tulajdonú képregényekben is jelen lehet egy markáns művészi látásmód. Mind az írók, mind a rajzolók hozzáadják a saját hangjukat, megközelítésüket, stílusukat az általuk jegyzett sorozathoz. Megpróbálnak valamit újítani, csavarni egy-egy karakteren, a saját képükre formálni azt, miközben hűek maradnak annak örökségéhez. Részben ezzel magyarázható, hogy Amerikában miért alakulhatott ki kultusz egyes írók/rajzolók körül: az egyéni szemlélet- és kifejezőmódjuk mindig is átviláglott a bér munkákon keresztül. Erre a bevett frankofón franchise-ok esetében (jelenleg) kevés az esély, hiszen sokszor épp az a legnagyobb érdem, ha az új készítő hangja kifogástalanul mímeli az eredeti szerzőkét.

Annyiban mindenképpen ellentétes folyamatok zajlanak a két piacon, hogy miközben az egyikben a mainstream szerzőiség fokozatos térnyerését és felívelését regisztrálhatjuk, a másikban a szerzői franchise-ok kiárusítása zajlik. Amerikában egyre könnyebb az alkotók sorsa, és amennyiben sikerül befutniuk, azt és úgy készíthetnek el, amit és ahogyan szeretnének. Európában viszont a kiadóknak és a jogtulajdonosoknak végzett bér munka válik egyre jellemzőbb gyakorlattá. Mindkét képregényipar esetében a korábban gyengébb szegmens erősödése figyelhető meg, de voltaképp mindkettőt a rajongói igények kielégítése motiválja (hiszen tőlük remélik a legtöbb profitot). A különbség abban rejlik, hogy mi áll a kielégítendő rajongói igények fókuszában: a fikció vagy annak alkotója (vö.: Duffet 2014, 163–165).

#### **4. Az amerikai franchise-képregényes fősodor trendjei**

Ahogy az amerikai szerzői képregényes fősodor, úgy a franchise-képregényes mainstream sem egységes. Léteznek képregényes franchise-ok, amelyek a médiumban keletkeztek (köztük számos superhős-, horror, krimi, fantasy és sci-fi történet), és vannak olyan franchise-ok, amelyek más médiumokban születtek, de valamely kiadó birtokolja a képregények forgalmazásának jogát (például: *James Bond* – Dynamite; *Star Wars*, *Aliens*, *Conan* – Marvel; *Firefly*, *Buffy* – BOOM! Studios; *Witcher*, *Stranger Things*, *Cyberpunk 2077* – Dark Horse; *Rick és Morty* – Oni Press stb.). Ezek a jogok, amennyiben lejárnak, időnként kiadót cserélnek: a *Star Wars*, a *Conan* és az *Aliens* jogait egyaránt a Dark Horse-tól szerezte meg a Marvel, bár a hetvenes évek első *Star Wars*- és *Conan*-képregényeit eleve a Marvel adta ki. A más médiumokban született franchise-okhoz kapcsolódó képregények jellemzően a transzmediális történetmesélés (Jenkins 2006d, 2007, 2011c) jegyében készülnek, és ezek a melléktörténetek, spin-offok, előzmények és folytatások elsősorban az elkötelezett rajongóknak szólnak, hiszen ők azok, akik több médiumban is követik egy-egy fikciós univerzum alakulását. A franchise-képregényes fősodorban a képregény elsősorban kereskedelmi termék, de mára egyetlen ipari szereplő sem kérdőjelezi meg, hogy emellett művészeti alkotás is, így igyekeznek a számukra elérhető legjobb alkotókat felkérni ezek történetének továbbvitelére.

A franchise-képregények a direct market fő termékei voltak az ipari korszakban, és a heroikus kort is ezek dominálták. Elsősorban a rajongók számára készítették őket. A rajongók pedig főként heteroszexuális fehér tinédzser fiúk és felnőtt férfiak voltak, és bár léteztek ezeknek az alkotásoknak is női olvasói, többnyire láthatatlanok maradtak (Nyberg 1995; Orme 2016). A direct marketre való bezárkózás és a rajongói igények kielégítése

miatt ez a(z akkor) legnagyobb képregényipari szegmens képtelen volt megújulni vagy új közönséget (nők, kisebbségi olvasók, gyerekek) megszólítani. A férfi rajongókra kódoltság (lásd például Gabilliet 2009; Cicci 2018, 194–195) eredménye, hogy a nők reprezentációja sok esetben szexista volt – és bár ez azóta sokat változott, máig létezik ez a trend (Robbins 2002; Cocca 2014). A tartalmi diverzitás hiánya és a növekvő belterjesség miatt folyamatosan szűkült a képregény közönsége. A rajongókat azonban kielégítették, hiszen eleve a számukra készültek a történetek, és már a nyolcvanas években akadt arra példa, hogy bevonták őket az alkotás folyamatába, mint Robin halálakor a *Batman* lapjain.<sup>74</sup> A rajongók kiszolgálása azonban a képregényipar növekedésének gátjává vált. Ebből a helyzetből más képregényes szegmenseknek sikerült kitörni, a franchise-képregényes fősdor azonban az 1990-es évekre beszorult a direct market keretei közé, hiába keresve a kiutat: a piac ezen része viszonylag statikus maradt, lassan változott. A közönség bővítésének igénye több stratégiát is életre hívott. A más médiumokban született franchise-okhoz kapcsolódó képregények kiadása is felfogható egyfajta új közönség felé való nyitásként, de mivel ezeket mindössze azok rajongóinak kis része követi, így nem hozott érdemi változást. A kiadók nem tudtak mit kínálni a gyerekeknek, a nőknek vagy a kisebbségi olvasóknak, hiányzott a diverzitás. A bezárkózás kettős: egyrészt a forgalmazást érinti, ugyanis a képregények a direct market keretei közt nem voltak képesek új közönséget elérni, másrészt tartalmi, mivel ezek a képregények egy jól körülhatárolható célközönségnek szóltak, és nem is tudtak nagyobb számban megszólítani más érdeklődésű, korú, nemű, etnikumú stb. olvasókat. Emiatt a kitörési vagy megújulási kísérletek is két területre koncentráltak: a forgalmazásra és a tartalmi megújulásra.

#### 4.1. A forgalmazás változásai

A képregényboltok, ahogy arra több szerző (Gabilliet 2009; Woo 2011; Orme 2016) is rámutat, elsősorban fehér férfiak számára konstruált szociális terek, amelyeket a fiatalabbak, a nők és a különféle kisebbségekhez tartozó érdeklődők egy része elkerül, így a képregények potenciális közönségének jelentős része nem érhető el ezen a piaci szegmensen keresztül. Orme (2016) tizenöt félig strukturált interjút készített képregényrajongó nőkkel, és számos olyan esetet bemutat, ahol a női rajongók nem mertek bemenni egy képregényboltba (vagy a korábbi tapasztalataik alapján elkerülték azt), mert

---

74 A *Halál a családban* történet a *Batman* 426-429. számában jelent meg. A 427. szám cliffhangerrel zárul, amelynek végén Joker helyben hagyja a(z olvasók körében nem túl népszerű) második Robint (Jason Toddot), és füzetben két telefonszám szerepelt, amelyet felcsörögve szavazhatott a közönség, hogy életben maradjon-e a karakter. Az olvasók (kis különbséggel) a halála mellett döntöttek (O'Neil 1988).

féltek a férfi rajongók stigmatizáló magatartásától, lekezelő attitűdjétől, tartottak a felénk mutatott sovinizmustól, vagy attól, hogy a férfiak bírálják az ízlésüket. Ezekben a geek maszkulinitás uralta terekben jelen van a férfi autoritás: a férfiak hajlamosak a rajongás kapuőreiként viselkedni, és a női rajongókat nem igazi rajongónak tekinteni, fake geek girl<sup>75</sup> címkével megbélyegezni (Orme 2016, 411–412). Emiatt sokan más platformokon vagy helyeken keresik (és érik el) a képregényeket. Miután a manga kitaposta az utat más képregények számára, a franchise-képregények is nagy számban jelenhettek meg a könyvesboltokban gyűjteményes kötetként vagy eredeti graphic novelként. A könyvesboltok, az online (könyveket is forgalmazó) üzletek és a digitális eladások (melynek fő platformja a comiXology) lehetővé tették, hogy a képregényboltokban otthonosan mozgó rajongókon túl mások is elérjék a képregényeiket. Jenkins már 2012-ben regisztrálja, hogy a graphic novelek könyvesbolti forgalmazásának köszönhetően a képregények újra szem előtt vannak, és drámaian megnőtt a női olvasók száma (2012b, 33).

Egy diverzebb közönség eléréséhez a képregénykiadóknak tehát ki kellett törniük a direct market keretei közül, és hozzáférhetővé kellett tenniük a képregényeiket olyan helyeken, ahol (szubkulturális jártasság hiányában is) bárki megtalálja őket. A DC és a Marvel évtizedekig próbált új közönséget megfogni, mert bár a szellemi tulajdon jogainak értékesítése (adaptációk, merchandise) révén nagy bevételt értek el, a képregénykiadás volumene stagnált. Az új értékesítési lehetőségeknek köszönhetően a képregénypiac bővülése figyelhető meg az ezredforduló után, sőt a comic book eladások is nőttek valamivel (Hionis – Ki 2018), ám ez (legalább részben) az új szereplőknek köszönhető, nem feltétlenül a DC vagy a Marvel érdeme. A hagyományos kiadók számára az elsődleges termék továbbra is a comic book, miközben a graphic novel eladások pörgették fel inkább a piacot. Érdekes ambivalencia, hogy az erős képregénybolti jelenléttel rendelkező kiadók számára elsősorban a comic book eladások sikere befolyásolja azt, hogy mely sorozatokat folytassák, és melyeket szüntessék meg, miközben graphic novelként potenciálisan jóval nagyobb közönséget érhetnek el (ennek összefüggéseit a *Tartalmi megújulás* pontban tárgyalom). 1982-ben jött létre a Diamond Comic Distributors, amely a direct market kizárólagos terjesztője volt 1997-től 2020-ig. Egészen a közelmúltig a cég által kiadott adatok alapján hozták a nagy kiadók az üzleti döntéseiket, miközben az új értékesítési helyek eladásait nem (vagy kevésbé) vették figyelembe (Frank 2020). A graphic novelre

---

75 A férfi rajongók magatartásáról a női rajongókkal szemben lásd például Suzanne Scott *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry* című monográfiáját (2020).

lényegében másodlagos terméként tekintettek, és nehezen alkalmazkodnak a megváltozott képregényfogyasztási szokásokhoz (például hogy sokan eleve csak gyűjteményes kötetben olvasnak képregényeket). Mivel a Diamond Comic Distributors csak a direct marketre koncentrált, így egyre problémásabbá vált, hogy a kiadók a cég részleges adataira alapoztak, amely a monopóliumhelyezete miatt ráadásul a növekedés gátjává is vált, így előbb 2020-ban a DC, majd 2021-ben a Marvel is felmondta vele a szerződését, és forgalmazót váltott.<sup>76</sup> A DC 2020-ban két terjesztőt bízott meg (UCS Comics Distributors, Lunar Distribution), ám 2021. január 1-től három cég terjeszti a képregényeiket: a Lunar Distribution, a Diamond U.K. és a Penguin Random House – utóbbi a graphic noveleket forgalmazza (McMillan 2020). A Marvel 2021. október elsejétől a Penguin Random House-ra bízta a direct marketen való terjesztést, ők juttatják el a havi füzeteket és a graphic noveleket a képregényboltokba, a könyvesboltokban pedig a Hachette-tel folytatják az együttműködést (Schedeen 2021). Míg a DC minden kapcsolatot megszakított a Diamonddal, a Marvel nem, a cég – ugyan nem terjesztőként, hanem nagykereskedőként – továbbra is forgalmazhat Marvel-képregényeket (Schedeen 2021).

Az új értékesítési helyeken való megjelenés és a terjesztők lecserélése új lendületet adhat a két nagy kiadónak, ám más forgalmazási stratégiákkal is próbálnak új közönséget megfogni. Az egyik probléma, amire megoldást kell(ett) találniuk, hogy a képregényolvasók átlagéletkora (a direct marketre való bezárkózás miatt) évtizedek óta folyamatosan nőtt, az képregény közönségének előregedése pedig veszélyeztette a piac fenntarthatóságát (Jenkins 2012b, 33–34). Ezt a nagy kiadók felismerték, és folyamatosan keresték annak a módját, hogy miként tudnák elérni a gyerekeket. A Marvelre különösen jellemző, hogy igyekszik a fiatalabb olvasókat megnyerni, amelyre az elmúlt évtizedben több stratégiát is bevetett. Az ezredforduló után még maga is forgalmazott gyerekképregényeket a Marvel Age (2003-2005), majd a Marvel Adventures (2005-2012) brand alatt. 2018-tól az IDW forgalmazhat gyerekképregényeket a Marvel karaktereivel Marvel Action márkanevvel (ezeket Magyarországon a Vad Virágok Könyvműhely adja ki *Marvel Akcióhősök* cím alatt). A kiadó emellett a saját kontinuitásába illeszkedő, ám a fiatal (akár női) olvasók számára is belépési pontot kínáló képregényeit *Marvel Middle Grade Reader Graphic Novel* címkével adja ki újra zsebkönyv formátumban, nyomott áron 2019 óta (köztük több női és kisebbségi karaktert felvonultató sorozatot is). Mindezek mellett a könyvpiaci képregényeladásait tekintve legsikeresebb kiadóval (Scholastic) is

---

<sup>76</sup> A váltás fontos oka lehet az is, hogy a Diamond a direct market kizárólagos terjesztőjeként megbénította a teljes piacot, amikor a koronavírus-járvány miatt 2020. április 1-től május 20-ig felfüggesztette a működését.



szerződést kötött eredeti graphic novelek kiadására (Salkowitz 2020b), amivel szintén új (fiatalabb) közönséget kíván megszólítani. Ezek azonban már átvezetnek minket a tartalmi megújulás kérdésköréhez.

## 4.2. Tartalmi megújulás

A franchise-képregények tartalmi megújulása sok mintát vett át más képregényipari szegmensektől, amelyek sikeresen szólítottak meg új közönséget. A zsánerképregényes fősodor elsősorban a felnőtt olvasókat szolgálja ki – kevés kivételtől eltekintve, mint például a 2005-ben alapított BOOM! Studios, amely különösen diverz szerzői és franchise-képregényes portfólióval rendelkezik, és négy korosztálynak (early reader, middle grade, young adult, adult) egyaránt forgalmaz képregényeket. A BOOM! ugyan elsősorban zsánerdarabokat ad ki, de az alkiaidóinál jelenik meg például a szerzői tulajdonú *Egérőrség (Mouse Guard)* vagy a közös tulajdonú *Cserkeszterek (Lumberjanes)* is. A BOOM! Studios jelenleg a leginkluzívabb kiadó az amerikai képregénypiacon (számos kimondottan lányokat és nőket megcélzó sorozattal), amely az Image mellett a legmeghatározóbb szereplővé vált a szerzői képregényes fősodorban, miközben kifejezetten sok licencelt tartalmat is forgalmaz (*Firefly*, *Buffy*, *Power Rangers*, *RoboCop* stb.). A BOOM! Studios helyzete annyiban kivételes, hogy a franchise-képregények, a felnőtteket megcélzó szerzői zsánerdarabok, valamint a kétezres évek közepétől datálható gyermek- és YA-képregényes fősodor területén egyaránt jelen van (utóbbiról lásd a 6. fejezetet). Az új fősodorbeli szereplők tehát változatos tartalmakat kínálnak diverz közönségnek, miközben a franchise-képregények hagyományosan tartalmilag jóval homogénebb tartalmat nyújtottak egy kifejezetten homogén közönségnek. Emellett a franchise-képregények magas belépési küszöbe is megnehezítette a bekapcsolódást, hiszen a komplex történetviláguknak köszönhetően gyakran nagy háttértudást igényelnek – például a több évtizedes kontinuitás vagy licencelt tartalmak esetén az eredeti alkotások ismeretét.<sup>77</sup>

A tartalmi megújulás két fő stratégiája – a megközelíthetőség és a diverzitás – a fentiekből következik. Bár hosszú ideig a megközelíthetőség volt a fő cél, évtizedről évtizedre egyre nagyobb szerepet kapott a diverzitás is, miközben az elérhetőség továbbra is prioritás maradt. A megközelíthetőség megteremtésére számos eszköz szolgálhat: a kontinuitásra alapozó sorozatok esetében több expozíció (esetleg felzárkóztató oldalak), a történetvilág egyszerűsítése, kevésbé terhelt kontinuitás, reboot, újraszámolás, belépési

---

<sup>77</sup> A Marvel előző pontban tárgyalt gyerekképregényes stratégiái épp ezektől szabadítják meg a történeteket.

pont biztosítása (annak valamilyen explicit módon való jelzésével a borítón). Ezek révén a képregények alapvetően nem változnak meg, de elérhetőbbekké válnak: a bekapcsolódást ideiglenesen könnyebbé teszik. Mivel sokszor végtelenített sorozatokról van szó, e stratégia alkalmazása állandó kényszerré vált, hiszen néhány év alatt ugyanolyan követhetlenné válhat a történetvilág, mint korábban. A DC és a Marvel az elmúlt évtizedben is többször újraindította a sorozatait különféle fantázianeveken (DC: The New 52, DC You, Rebirth, Infinite Frontier; Marvel: Marvel NOW!, All-New, All-Different Marvel, Marvel Legacy). A DC esetében ez (részlegesen) a kontinuitást is újírta, a Marvel esetében azonban inkább új szemléletet és új status quo-t hozott. A Marvel egyik legnagyobb egyszerűsítési stratégiája azonban korábbi: a 2001-ben indult Ultimate univerzum (amely magyarul az Újvilág nevet kapta) egy alternatív valóság, amelyben tiszta lappal indították újra a karakterek történetét, nem volt szükséges hozzá a kontinuitás ismerete. 2015-re azonban ez is rendkívül összetetté vált, így egy (a Marvel-multiverzumot) fenyegető eseményképregény (*Secret War*, 2015-16) révén ezt felszámolták, a fontosabb karaktereket pedig átmentették a fő (616-os elnevezésű) univerzumba.

A tartalmi egyszerűsítés oka egyértelmű: a potenciális olvasók (akiknek a száma a képregények sikeres filmadaptációi révén megsokszorozódott) tudjanak becsatlakozni a régóta futó sorozatokba. A mozifilmek sikerét nem lehet kapitalizálni, amennyiben a filmek rajongói nem találnak bekapcsolódási pontokat. A kutatások azt mutatják, hogy a potenciális érdeklődők viszonylag kis százaléka válik hosszútávon tényleges olvasóvá (Hionis – Ki 2018). Mi lehet ennek az oka? A belépési pontok ugyan fontosak, viszont amennyiben a megközelíthetőség lenne az egyetlen stratégia, akkor a hagyományos fősodor képtelen lenne növekedni: homogén tartalommal ugyanis csak ugyanazt a homogén közönséget képes megfogni – ez a fennmaradáshoz (esetleg kis bővüléshez) elég lehet, de tényleges expanzió nem érhető el vele. Ezért szükséges a diverzifikált tartalmak kínálata is, amellyel minden érdeklődő csoportnak – a fiatalabb, a női és a kisebbségi olvasók számára is – biztosítanak érdekes történeteket és azonosulási pontokat. Voltak ebben úttörő sorozatok, mint az *X-Men*-franchise, amely diverz karakterei révén a hetvenes évek közepi újraindulásától kezdve (*All-New, All-Different X-Men*) jóval sokszínűbbé vált, és érzékenyen mutatta be a különféle társadalmi problémákat és a kisebbségeket: a rasszizmus, az etnocentrizmus, a kisebbségek helyzete gyakran tematizálódott a történetekben. A sorozat évtizedekig élen járt a melegek reprezentációja terén is: a franchise-hoz kapcsolódó *Alpha Flight* oldalain történt az első szuperhős coming out

(Northstar vagy Sarkcsillag tárulkozott ki a 106. számban [1992]), valamint az első meleg házasság szuperhős-képregényben (Northstar esküvője *Astonishing X-Men* 51. számában [2012]).

Annak ellenére, hogy voltak kísérletek a diverzitás megteremtésére korábban is, a DC és a Marvel évtizedekig kevés tartalmat kínált a fiatal, a női és a kisebbségi olvasók számára. A DC a 2015-ös DC You vonallal szeretett volna új olvasók felé nyitni, de ennek sikertelensége miatt már 2016-ban újraindították az univerzumot Rebirth címmel. A Marvel a Marvel NOW! márkanévvel indította 2012-ben újra a sorozatait, hogy kortárs és friss címekeket adjon ki. A diverzitás megteremtése azonban az All-New, All-Different Marvel (2015-2019) cím alatt zajlott (amivel párhuzamosan is történtek kisebb újramárkázások: Marvel NOW! 2.0, Marvel Legacy). Az All-new, All-Different Marvelt sem fogadta egyöntetű lelkesedés a rajongók körében, mégis sikeresebbnek bizonyult, és számos tartós változást eredményezett, valamint új karaktereket helyezett a Marvel-univerzum középpontjába. A Marvel részsikerének oka az lehetett, hogy voltak előzményei, szervesen építette tovább az univerzumot. A Marvel már az ezredforduló után indított új, diverz címekeket, amelyek fiataloknak szóltak, és megjelentek bennük különféle etnikai, illetve szexuális orientációjú kisebbségekhez tartozó karakterek (*Runaways*, 2003-; *Young Avengers*, 2005-2014), ráadásul az X-Men sorozatokban is számos ilyen karakter tűnt fel az évek során. Emellett azon karakterek, akik prominens szerepet játszottak a 2015-ös újramárkázás során (mint például Ms. Marvel – Kamala Khan; Captain Marvel – Carol Danvers; Pókember – Miles Morales), mind korábban születtek, itt csak nagyobb nyilvánosságot kaptak. A változások egy része azonban ideiglenesnek bizonyult, mint Jane Foster (rákkal küzdő) női Thorja, vagy az Amerikában létező rendszerszintű rasszizmust kritizáló új Amerika Kapitány-sorozatok (*All-New, All-Different Captain America*; *Sam Wilson: Captain America*), amelyek főszereplője Sam Wilson (a korábbi Sólyom) volt mint afroamerikai Amerika Kapitány. A diverzitás tehát üzleti döntés, lényegében egy kreatív ipari taktika: így kívánt szélesebb olvasóközönséget megfogni a cég azt látva, hogy ez más képregényipari szegmenseknek sikerült. A Marvel a képregényeit relevánsná és érdekessé akarta tenni a kisebbségek számára, progresszív és inkluzív arculatot kialakítva magáról – a pozitív arculat ugyanis a kreatív iparban is kiemelten fontos (Roman – Lizardi 2018, 24).

Roman és Lizardi 2018-as tanulmányukban kételkedve fogadták a Marvel progresszív lépéseit, és a kétségeiket Thor és Amerika Kapitány példáján keresztül illusztrálják. Szerintük ez a fajta diverzitás többnyire ideiglenes, a változás illúzióját nyújtja, és az új Thor és Amerika Kapitány vissza fogják adni a stafétát az eredeti karaktereknek (Thor

Odinson, Steve Rogers), akiknek a helyébe léptek – ahogy ez azóta meg is történt. Ezt a szerzők károsnak ítélik, mert emiatt az előremutató innováció valójában nem jelent tartós változást, sőt, a visszarendeződés éppen azt bizonyítja, hogy hosszútávon nem maradhat Thor nő vagy Amerika Kapitány fekete. A változás a felszínen pozitív üzenetet hordoz, diverz karaktereket vonultat fel, de ezek nem teljesezhetnek ki az új szerepükben, visszatérnek a korábbi alárendelt pozíciójukba, ami negatív üzenetet hordoz. A diverzitást üzleti stratégiaként értelmezik: a Marvel célja szerintük az új közönség bevonása (Roman – Lizardi 2018, 19). Arra jutnak, hogy a kortárs diverzitás, függetlenül attól, hogy mennyire progresszív, alapvetően negatív jelenség, amennyiben gazdasági megfontolásból történik, és nem eredményez tartós változást a reprezentációban (2018, 20). Annyi kritikával azonban élnek velük szemben, hogy a kiadók továbbra is ki vannak szolgáltatva a direct marketnek, ugyanis a füzetek ott jelennek meg, és még ma is sok esetben a füzetes kiadások fogyása alapján hoznak döntéseket. A direct market ugyan valamivel nyitottabbá és barátságosabbá vált a nők, a fiatalabb és a kisebbségi olvasók, illetve a laikus érdeklődők számára, ennek ellenére ez továbbra is rajongói piac, ahol elsősorban a heteroszexuális fehér férfiak szavaznak a pénztárcájukkal. Így elképzelhető, hogy egy (a direct marketen) bukott képregény könyvesboltban graphic novelként valódi sikert ér el, ám addigra már törölték a sorozatot.<sup>78</sup> Az amerikai franchise-képregények – minden változás ellenére – tehát továbbra is nehezen szabadulnak a direct market korlátai közül. A diverzitás mint üzleti stratégia nem feltétlenül kecsegtet rövid távon sikerrel, hiszen a heterogénebb közönség graphic novelként fogyasztja a történeteket, miközben a homogénebb közönséget kiszolgáló képregényboltokban kapható füzetek eladásai döntenek arról, hogy fennmaradhat-e a sorozat – a könyvesbolti eladások ebben nem mindig játszanak szerepet (Frank 2020, 156). Ezt az ellentmondást tematizálja Kathryn M. Frank a *Diversify, Rinse, Repeat: The Direct Market, Sales Data, and Marvel Comics' Diversity Cycle* című tanulmányában (2020, 153–157). Frank azt mutatja be, hogy 2016-ban a Marvel számos női főhőst vagy kisebbségi protagonistát felvonultató sorozatát törölte a direct marketen való gyenge szereplése miatt (2020, 154). A rendszer sajátossága, hogy a kiadók úgy éltethetik a diverzitást, hogy közben nem kell felelősséget vállalniuk azért, ha visszatérnek a hagyományos fehér karakterekhez, hiszen az eladások ezek sikerét igazolják, így látszólag csak meghajolnak a közönség akarata előtt (2020, 154). A direct market sajátossága, hogy a viszonteladók vállalják annak a kockázatát, hogyha valamit

---

78 Frank példája a Roxane Gay és Yona Harvey által jegyzett *Black Panther: World of Wakanda* (az első Fekete Párduc-sorozat, amit fekete nő írt), amelyet a füzetes eladások alapján már azelőtt töröltek, hogy megjelent volna gyűjteményes kötetként (Frank 2020, 156).

nem tudnak eladni, így kevésbé kísérletezők, mint a kiadók. Ha valamiben kockázatot látnak, abból kevesebbet rendelnek, így az új, diverz karaktereket felvonultató sorozatok nehezen tudnak érvényesülni ebben a piaci környezetben. A képregényeket ráadásul hónapokkal a megjelenés előtt rendelik meg a viszonteladók az alapján, hogy mit feltételeznek, mit fog megvásárolni a közönségük, így a kiadók nem ismerik a pontos közönségüket, csak a viszonteladók előzetes feltételezéseire építhetnek, akik lényegében egyfajta kapuőrként tevékenykednek. A direct market tehát egy torz piac, amely gátat szab a kísérletezésnek és lassítja (vagy olykor kifejezetten) akadályozza az érdemi változásokat. Ambivalens helyzet, hogy a kiadók, miközben a könyvesboltokban (és online üzletekben) elérhető szélesebb, heterogén közönséget szeretnék elérni, gyakran a direct market (és a rajongói keménymag) elvárásai alapján hoznak döntéseket (Frank 2020, 157).

A diverzitást az új közönség megfogásának szükségessége kényszeríti ki, miközben a régi közönség egy részének ellenállása gátolja, de az, hogy valami mögött üzleti megfontolás húzódik, nem jelenti azt, hogy nem lehet őszinte, amit sokszor a felkért alkotók történetei bizonyítanak. A küzdelmet vagy ellenállást jól illusztrálja a *Sam Wilson: Captain America* első kötete is (*Not My Captain America*), amelyben Sam Wilsonnak szembe kell néznie azzal, hogy az amerikai társadalom jelentős része nem fogadja el Amerika Kapitányként. A Nick Spencer által írt sorozat átpolitizált képregény: tisztában van a maga progresszív diverzitásával, illetve a rá adott konzervatív reakcióval is, és mindezt a történetvilág részévé teszi, központi konfliktussá emeli. A sorozat ezen érdemeit Roman és Lizardi is elismerik (2018, 33–34).

A Roman és Lizardi által leírt átmeneti, efemer, tünékeny diverzitás, amely végén a karakterek visszaadják a stafétát a már jól bejáratott fehér férfi szerelőknek, tipikus képregényes eszköz, de (ahogy láttuk) nem feltétlenül a profitorientált kiadók képmutatása, ahogyan a szerzőpáros láttatni szeretné, és nem is feltétlenül az egyetlen lehetséges út: a változás ugyanis tartós is lehet (amire ők is hoznak példát [lásd: 2018, 22]). Marvel Kapitány 2012 óta tartósan Carol Danvers, Ms. Marvel 2014 óta a muszlim vallású palesztin-amerikai Kamala Khan, Miles Morales is megmaradhatott Pókembernek Peter Parker mellett, az afroamerikai tinédzser lány, Riri Williams ugyan nem maradt Vasember, hanem Ironheartként indult új sorozata, mégis a Marvel portfóliójának fontos részévé vált. Az ezredforduló óta nemcsak számos új karakter született, hanem sokan átvették a korábbi hősök helyét (tartósan vagy ideiglenesen), és ezt a diverzitást elkezdték a filmek (*Marvel Kapitány*, *Pókember: Irány a Pókverzum!*), valamint a videójátékok (*Marvel's Spider-Man: Miles Morales*, *Marvel's Avengers*, amelynek Kamala Khan a fő protagonistája) is

átemelni, ami stabilizálta a változásokat. Emellett a változásoknak csak egy része egy eltervezett üzleti stratégia eredménye. McWilliams *Who Is Afraid of a Black Spider(-Man)?* című esszéjében (2013) azt mutatja be, hogy Miles Morales valójában a közönség nyomására született. 2011-ben már a Marvel Ultimate-univerzumának történéseibe sem volt könnyű bekapcsolódni, hiszen eddigre az itteni Pókember mögött is egy évtizedes kontinuitás állt, így az *Ultimate Spider-Man* sem töltötte már be az eredeti funkcióját. Ebben az univerzumban született meg Miles Morales, a félig latinó, félig afroamerikai Pókember, aki Peter Parker halála után a helyére lépett. Az új hős ötlete azonban nem a Marveltól ered. McWilliams Miles Morales születését a Pókember-filmek rebootjára vezeti vissza (amelynek főszerepét végül Andrew Garfield kapta). Amikor kiderült, hogy új film készül, Marc Bernardin az io9 blogon bedobta Donald Glover nevét a szerepre, amelyre Glover is reagált, és amelyet felkapott a sajtó. Glover akkor a *Community* sitcom egyik főszereplőjeként az *Anthropology 101* című epizódban be is öltözött Pókembernek. A rajongói kampány visszhangja eljutott Brian Michael Bendishez, aki az *Ultimate Spider-Man* írójaként izgalmasnak találta ezt a lelkesedést, és bejelentette Peter Parker halálát, illetve az új karaktert. A Pókember-film körüli rajongói kampány, ahol azt kérték, hogy változtassák meg Pókember etnikumát, végül oda vezetett, hogy erre felfigyeltek a Marvelnél, aminek eredményeként egy új karakter született a képregény lapjain (McWilliams 2013). Természetesen ekkor is voltak rasszista ellenvélemények, és sokan kritizálták a Marvelt, hogy csak üzleti okokból hozta ezt a döntést, ám a karakter mégis tartósan megvetette a lábát a Marvel-univerzumban. Ez az eset jól illusztrálja a részvételi kultúra működését, és ebben az esetben már nem egy felülről jövő kezdeményezésről van szó, mint az 1980-as években Robin halálánál, hanem a kiadó ismert fel egy létező rajongói igényt.

Az új karakterek egyszerre illeszkednek mindkét stratégiához: egyszerre jelentenek új belépési, valamint azonosulási pontot. Nem terheli őket több évtizedes háttértörténet, kortárs problémáik lehetnek, így a fiatal vagy kisebbségi olvasók magukra ismerhetnek a karakter élethelyzeteiben. Utóbbi azonban nem lehetne sikeres olyan írók nélkül, akik nem ismerik azt a közösséget, amelynek írnak, így a Marvel az ezredforduló után kifejezetten sok női és kisebbségi írórt kért fel a sorozatai gondozására. Ezekre a sorozatokra sokszor nem olyan írók kerültek, akik a rajongói közösség elkötelezett tagjaiból váltak képregényszerzővé, hanem olyanok, akik más területeken (íróként, rendezőként, újságíróként) értek el sikert, és a Marvel a korábbi munkájuk alapján ajánlott fel nekik egy exkluzív szerződést. Ezeknek a szerzőknek már nem kellett a jogaikért, a megbecsülésért, a

tisztességes bánásmódért vagy a jobb fizetésért harcolni. Eddigre már kiépült az a gyakorlat, hogy más médiumokban sikeres szerzőket kértek fel képregényt írni, akiket eleve a nevük miatt kerestek meg: J. Michael Straczinsky, Joss Whedon, J. J. Abrams vagy Kevin Smith mind a televízió és a filmek világából érkezett. Nem tűnt el minden, a korábbi korokból örökölt probléma (ez továbbra is work-for-hire munka, csak tisztességes fizetéssel), de az így felkért alkotóknak ezek közül egyre kevesebbel kellett szembesülniük (például amennyiben a klasszikus karaktereket írták, igazodniuk kellett a kontinuitáshoz és az aktuális status quo-hoz), jellemzően megbecsülték őket. A következőkben kifejezetten azokról a női és kisebbségi szerzőkről értekezek, akik részt vettek a Marvel ezredforduló utáni (de különösen a 2010-es években kibontakozó) új közönséget megszólító stratégiájában.

#### **4.2.1. Diverz szerzők**

A diverz karakterek olyan hangot követelnek, amelyet a képregényiparra jellemző rajongó típusú szerzők egy része nem tud reprodukálni. Ez persze nem azt jelenti, hogy fehér heteroszexuális férfi ne írhatna jól női vagy kisebbségi karaktereket (és fordítva), hiszen számos ilyen sorozat létezik, csak azt, hogy a franchise-képregényeket forgalmazó kiadók egyre jobban ügyelnek arra, hogy más típusú szerzőik is legyenek, akik kellő érzékenységgel, autentikus, az adott célközönség számára releváns módon írják ezeket a karaktereket. A friss szemléletű alkotások megteremtéséhez a képregényeken felnőtt rajongó típusú alkotók mellett egyre gyakrabban alkalmaznak más kultúr- vagy képregényipari szegmensekben sikeres szerzőket is (elsősorban íróként, a rajzolók – és egyéb közreműködők – többnyire ugyanúgy a rajongó típusú alkotók táborát erősítik).

Az, hogy egy kisebbségi karaktert kisebbségi szerzőre bíznak, már korábban is megtörtént, hiszen Christopher Priest (még Jim Owsleyként) írhatta Sólyom *The Falcon* című első minisorozatát 1983-ban, illetve a Fekete Párduc 1998-tól 2003-ig futó 3. sorozatát (Vol. 3). Christopher Priest volt az első afroamerikai szerkesztő és író a Marvelnél, ő tehát még ebben a kultúripari szegmensben szocializálódott. Priest több évtizedes Marveles pályafutást követően végül azért hagyta ott a kiadót, mert a cég nem változtatott a terjesztési gyakorlatán és nem nyitott a latinó és az afroamerikai piac felé, hiába jelezte a kiadó irányába, hogy a képregények hagyományos disztribúciója (a direct market) révén nehéz elérni a kisebbségi olvasókat (Frank 2020, 155–156). A következő Fekete Párduc-sorozat (Vol. 4) első 38 számát már Reginald Hudlin jegyezte 2005 és 2008 között. Hudlin hollywoodi filmrendezőként sikeres karriert futott be, 2012-ben a *Django*

*elszabadul* producereként Oscar-jelölést is kapott. Ő egy másik kultúripari területen befutott sztárként érkezett a képregények világába. Ahogy Ta-Nehisi Coates is, aki az afroamerikaiakat érintő szociális, kulturális és politikai kérdésekkel foglalkozott újságíróként és non-fiction könyvek szerzőjeként, mielőtt a Marvel felkérte volna a következő Fekete Párduc-sorozata írására. Az ő helyzete azért is izgalmas, mert ő írja 2018 óta a kilencedik Amerika Kapitány-sorozatot. Ebben a szériában újra Steve Rogers Amerika Kapitány, ám a Marvel feltehetően az író személyével kívánta tompítani annak az életét, hogy a fekete karakter helyébe ismét fehér férfi került, és Coates révén a sorozat progresszív felfogása valójában nem sérült, így nem valósult meg minden elemében Roman és Lizardi (2018) negatív forgatókönyve.

A női alkotók is fokozatosan egyre nagyobb számban vannak jelen a nagy kiadóknál, és ahogy a Marvel egyre több (a már bemutatott okok miatt nem mindig sikeres) szériát indít női protagonistával, egyre nagyobb szerepet szán nekik. Természetesen írnak nők is férfi karaktereket, ahogy férfiak is nőket, de egyre jellemzőbb trend, hogy a női karaktereket női írókra (és rajzolókra) bízzák. A következőkben csak néhány példát emelek ki: Kelly Sue DeConnick a képregényes közegben szocializálódott és vált sztáralkotóvá, amelyben nagy szerepet játszott a 2012-ben indult *Captain Marvel*-sorozata. Mára több szerzői képregényt jegyez, amelyeket az Image forgalmaz (*Pretty Deadly*, *Bitch Planet*). Hasonló utat járt be, bár előbb regényszerzőként lett ismert Marjorie Liu, aki többek között *X-23*-at, *Fekete Özvegyet* és *X-Ment* is írt a Marvelnek, és ő jegyzi az első melegházasságot szuperhősképregény lapjain (*Astonishing X-Men* 51.), jelenleg pedig a *Monstress* című – Sana Takedával (aki rajzolóként szintén számos Marvel-képregényt jegyzett) közös – szerzői sorozata az Image egyik legsikeresebb kiadványa, amelyért Eisner-díjat is kapott. Szintén a regények világából érkezett Kelly Thompson, akinek a kezei közt számos fontos női karakter megfordult, írt többek között *Hawkeye*-t Kate Bishop főszereplésével (2017-2018), *Jessica Jonest* (2018-2019), *Captain Marvelt* (2019-) és *Fekete Özvegyet* (*Black Widow*, 2020-). Mariko Tamaki helyzete annyiban érdekes, hogy a young adult-képregényes szcénából érkezett, és számos sikeres (elsősorban tinédzser lányokat megcélzó) graphic novel (*Skim*, *Emiko Superstar*, *This One Summer* stb.) után/mellett a Dark Horse-nak (*Tomb Raider*), a Marvelnek (*She-Hulk*, *X-23*) és a DC-nek (*Supergirl*, *Harley Quinn*) is elkezdett női karaktereket, majd más sorozatokat is (*Detective Comics*) írni.

Izgalmas példa Red Sonja esete. A karaktert 1973-ban alkotta Roy Thomas és Barry Windsor Smith a Conan képregényükhöz egy másik Robert E. Howard karakter (*A keselyű*



árnyékában felbukkanó 16. századi kardforgató, Rohatini Szonja) felhasználásával. A karakter hamar kilépett a Conan lapjairól, a Marvel a '70-es és a '80-as években több sorozatot is szentelt neki. Red Sonja ikonikus láncbikinije jól illeszkedett a korabeli nőábrázoláshoz, és egyértelműen a férfi tekintet vagy male gaze (Mulvey 2000) kiszolgálására született. A nők ábrázolásának a férfi tekintetnek való alárendelése, a nők tárgyiasítása erősen jelen van a képregények lapjain (Avery-Natale 2013). Mulvey tanulmányának 2000-es fordításának egyik alcíme – *A nő mint kép, a férfi mint a tekintet birtoklója* – tökéletesen leírja azt, ami a Red Sonja olvasóit várja. Bár Mulvey példáival szemben Red Sonja aktív karakter a történeteiben, az ábrázolása évtizedekig teljes mértékben a férfi olvasók igényeit elégítette ki: mind a Marvelnél, mind később a Dynamite kiadónál – amely miután megszerezte a karakter jogait, 2005-től ad ki Red Sonja képregényeket – férfiak írták és rajzolták a karaktert, így annak szexista megjelenítése 2013-ig domináns maradt. Cocca azt regisztrálja, hogy a fősodorbeli képregények jellemzően aktív, erős, cselekvő női karaktereket vonultatnak fel, ám hajlamosak őket szexualizálni (2014, 411).<sup>79</sup> Ez annak ellenére is igaz, hogy az általa vizsgált 20 éves időszakban (1993-2013) körülbelül felére csökkent a női karakterek ilyen módon való megjelenítése a fősodorbeli képregények oldalain (a borítókön kevésbé szignifikáns a visszaesés). Cocca szerint különösen azon sorozatok esetében szembetűnő a változás, melyek főhősei nők. Bár pozitív trendet vázol fel, a nők továbbra is sokszor egyszerre aktív hősök és szexuális tárgyak a képregények lapjain (2014, 421–422). A kiadók ezen a típusú reprezentáción elkezdtek (részben a női rajongók nyomására [lásd: Dittman 2014-15] női írók és rajzolóknak segítségével) változtatni, hiszen szeretnék, ha női közönség is olvasná a képregényeiket. A Marvel számos nő által jegyzett címében (*Captain Marvel, Ms. Marvel, Moon Girl and Devil Dinosaur, Hawkeye*) sikeresen reformálta meg a karakterek ábrázolását. Red Sonja azonban az egyik leginkább átszexualizált populáris franchise-karakter a képregény-irodalomban, így nehezen tűnt megreformálhatónak.

A Dynamite 2013-ban Gail Simone-ra bízta Red Sonja írását, így a karakter fő sorozatát 40 évvel a születése után első alkalommal írhatta nő (*Red Sonja* Vol. 2, 0–18. szám). A döntés meglepőnek tűnhet: Simone rajongóból vált íróvá, és azzal hívta fel magára a figyelmet, hogy 1999-ben ő hozta létre a *Women in Refrigerators* oldalt, ahol más rajongókkal közösen olyan eseteket gyűjtött, ahol női karaktereket bántották, gyilkoltak vagy erőszakoltak meg stb., hogy ezzel a férfi hősnek motivációt adjanak, a történetét

---

79 Cocca azt vizsgálta kvalitatív tartalomelemzéssel egyes szuperhősképregényekben, hogy hányszor fordulnak elő az egyes paneleken és a borítókön olyan beállítások, amelyeken a női test erotikus töltetet kap (2014).

továbbblendítsék. Simone hamar közismertté vált a mainstream képregényeket érintő markáns feminista kritikája miatt, és néhány évvel később már a Marvel és a DC számára készített képregényeket, amely kiadóknál igyekezett új hozzáállást képviselve erős női karaktereket írni. Simone ennek tükrében logikus választásnak bizonyult a Red Sonja írására. Bár Red Sonját minden író erős nőnek mutatta, jellemzően kevésbé árnyalták a jellemét, a vágyait, a gondolatait, a vizuális reprezentációja pedig mindvégig szexista maradt. A kiadó felismerte, hogy a karakter (akit sok nő cosplayel, de kevés olvas) vonzó lehetne a női olvasók számára is, amennyiben nem férfifantáziaként írnák férfiak. Simone alapjaiban gondolta újra a karaktert, új eredettörténetet adott neki, megváltoztatta a jellemét, földhözragadtabbá tette, női vágyakkal ruházta fel, ráadásul biszexuálisként írta. Simone történetei feminista szellemben születtek, tematizálta a nők státuszát, rendszerszintű elnyomását az adott fantasy világ keretei között. Bár a rajzoló Simone mellett férfi, Walter Geovani, aki ezt megelőzően is számos Red Sonja-történetet illusztrált, jóval visszafogottabban rajzolta a karaktert, mint a korábbi sorozatokban, így a képregény megjelenítése kevésbé szexista, még az ikonikus láncbikini is csak néhány történetben bukkan fel.<sup>80</sup> A Dynamite ezt követően évekig nőkkel dolgozott a Red Sonján: a Vol. 3 (2016) Marguerite Bennett író és Aneke rajzoló munkája (ez az egyetlen fősorozat, amelyet női alkotópáros jegyez, és egyben a legrövidebb is, mindössze hat számot ért meg), a Vol. 4 (2016-2019) írója pedig Amy Chu, aki egy jóval könnyedebb, ponyvásabb hangnemet ütött meg, ám mellette váltották egymást a férfi rajzolók, és visszatért a karakter férfi tekintetét kiszolgáló ábrázolása. 2019-től (Vol. 5) ismét férfiak jegyzik a karaktert, bár a női írók öröksége nem tűnt el nyom nélkül.

A fent sorolt női alkotók nem kivételek, számos hasonló esetet hozhatnánk minden franchise-képregényt forgalmazó kiadó gyakorlatából. Mára megváltozott a nők és a kisebbségi alkotók helyzete az iparban, ugyanis míg az ipari korszakban a kisebbségi és női szerzők még kivételnek számítottak, a heroikus korban ők is ki kellett vívják a saját jogukat, meg kellett küzdeniük az egyenlő bánásmóddért, és szembe kellett nézniük azzal, hogy egy olyan fehér férfiak uralta közegbe igyekeznek betörni, ahol a rajongók és az alkotók körében is jelen van a szexizmus, ami ráadásul a képregények lapjain is gyakori jelenség (ahogy az egyes kisebbségek rasszista sztereotípiák mentén való megjelenítése is). Gail Simone fontos résztvevője volt ennek a küzdelemnek, és a 2010-es évekre a nők helyzete sokat javult a képregényipar ezen szegmensében is. Egy olyan közegben, ahol a

---

<sup>80</sup> Joshua Begley (2014-15) kifejezetten abból a szempontból vizsgálja a sorozatot, hogy az miként bontja le a male gaze-t.

szervi autonómia kivívásáért is harcot kellett folytatni, a női és kisebbségi alkotók többszörös hátrányos helyzetből indultak, és nehezebben is találták meg a maguk közönségét (amire Christopher Priest Marvellel való szakítása is rávilágít).

A Marvel és a DC kiadónál a nők helyzete csak az ezredforduló után kezdett markánsan megváltozni, és még mindig nem természetes a teljes egyenjogúság. A Marvel és más kiadók pozitív diszkriminációja (nem egyszerűen több nőnek és kisebbségi alkotónak, illetve szerkesztőnek adnak lehetőséget, hanem kifejezetten keresik köztük az új tehetségeket, szakembereket) áll szemben egyes rajongói csoportok ellenállásával, illetve azzal, hogy a sokáig férfiak uralta terepen a szakmán belül is gyakori a szexizmus, és akár a női alkotók (vagy rajongók) zaklatása. Warren Ellis íróhoz kötődik a legnagyobb szabású zaklatási botrány – a somanyofus.com oldalon harminchat áldozata vallomása olvasható. Az oldalt hatvankét áldozata jegyzi abból a közel százból, akik az ügy kirobbanása után egymásra találtak az interneten. Ellis helyzete jól illusztrálja a rendszer (lassan megváltozó) sajátosságait. Ellis a brit hullám második generációjához tartozik, 1994-ben kezdett dolgozni a Marvelnél, és 1997-ben kezdte el írni a *Transmetropolitant* a Vertigonál. A cyberpunk-sztori, amelynek egy gonzó újságíró, Spider Jerusalem a főszereplője, máig a legismertebb munkája. Ellis már a század végére elismert sztáralkotóvá vált, akinek ugyan jelentek meg szerzői munkái, ám sosem szakította meg a kapcsolatot a franchise-kiadókkal, egészen a közelmúltig számos képregényt írt a DC-nek és a Marvelnek. Ellis a kilencvenes évek végétől az amerikai képregényipar egyik központi figurájának számított. Ő tartotta fenn az 1998-ban indult Warren Ellis Forumot, amely az ezredforduló környékén az amerikai képregényes élet egyik meghatározó felülete volt, sokan jutottak be a fórumon aktív rajongók közül a képregényiparba (O'Malley 2020). Ellis itt kezdte el a hatalmával való visszaélést (a somanyofus oldalon található vallomások szerint 1999-ben). Sztáralkotóként rajongókat és alkotóaspiránsokat hálózott be. Látszólag bátorította és támogatta őket, ám egy idő után szexuális viszonyt kezdeményezett velük, ami olykor zaklatásba (de sosem fizikai erőszakba) fordult (O'Malley 2020; O'Cuana 2020). G. Willow Wilson író úgy jellemezte Ellist, mint aki lényegében szereposztó díványt tartott fent a fórumon, egyfajta kapuőrként viselkedve a nőkkel, akik szeretnének betörni az iparba, ő ezért hagyta ott annak idején az online felületet (Baker-Whitelaw 2020). Ellis tevékenysége a fórum megszűnése után sem változott, és jellemzően több nővel tartotta párhuzamosan a kapcsolatot, akik nem tudtak egymásról (az áldozatai a somanyus.com összeállították a zaklatások idővonalát is: 2009-ben például 22 személyről tudnak). A megkörményezett nők közt volt olyan, aki visszautasította a közeledését, emiatt Ellis

töröltette a fórumról, besározta a háta mögött – tönkretéve a karrierjét a képregényiparon belül. Ellis ügye 2020 júniusában robbant ki, és ez (ismét) ráirányította a figyelmet a képregényiparban létező rendszerszintű szexizmusra. Ellis visszaélt a pozíciójával, és szexuálisan kihasználta azokat a nőket, akik érdeklődtek a képregényipar után, de szexuális erőszakot nem követett el. Az eset nem egyedi egy olyan területen, ahol férfiak vannak felelős pozíciókban, és kevés a női dolgozó. Számos hasonló, de kisebb horderejű zaklatási ügy robbant ki az elmúlt években.<sup>81</sup> Amíg a kiadóknál férfiak vannak többségben és magasabb pozícióban, addig ezek az esetek az ipar részei maradnak – ám ez is változóban van, ahogy arra Sana Amanat szerkesztői tevékenysége kapcsán a következő pontban részletesen is kitérek.

Mára tehát kifejezetten keresik a kiadók a női és kisebbségi alkotókat, hiszen általuk szeretnék új közönséget megszólítani, a népszerű franchise-képregényeket ugyanis hosszú ideig elsősorban fehér heteroszexuális férfiak írták fehér férfiakra. Az új, alternatív hangok sokszínűbbé tették a képregényeket, új típusú történeteket, konfliktusokat, megközelítéseket, ötleteket, szemléletet hoztak magukkal. A női és kisebbségi alkotók térnyerése minden képregényes szegmensben lezajlott (és az alternatív képregények, valamint az új könyvesbolti fősodor esetében jóval nagyobb jelentőségű), viszont a franchise-képregények esetében is jól regisztrálható a paradigmaváltás a kiadók gyakorlatában, amit a következő példa is jól illusztrál: Brian Michael Bendis a Marvel sztárírója volt évtizedeken keresztül, ő alkotta meg Jessica Jonest (Michael Gaydoszal közösen) és Miles Moralest (Sara Pichellivel együtt). Amikor Bendis 2018-ban a DC-hez szerződött, a Marvel egyik karaktert sem tipikus sztáralkotóra bízta: a Jessica Jonest Kelly Thompson kapta, Miles Moralest pedig a részben arab származású író-költő, Saladin Ahmed vehette át. A *Miles Morales: Spider-Man* esetében emellett arra is ügyelt a kiadó, hogy kisebbségi rajzolókat készítsék, többek között Javi Garron, Natacha Bustos, Carmen Nunez Carnero rajzolta a sorozatot.

Az újszerű, színvonalas, autentikus megközelítés azonban nem minden esetben profitábilis. Ezek a sorozatok a direct market sajátosságai miatt jellemzően nem élnek meg túl sok számot. A felkért alkotók rendszerint nem képregényes sztárok, így a rajongók számára ismeretlenül csenghet a nevük. Reginald Hudlin, Ta-Nehisi Coates vagy Mariko

---

81 Jelentősebb zaklatási ügyek még Robbie Rodriguez és Cameron Stewart rajzolóké, utóbbi fiatalos rajongókat is behálózott, Brian Wood, Scott Lobdell és Jason Latour íróké, Scott Allie és Brendan Wright Dark Horse-szerkesztőké, valamint Eddie Berganza DC-szerkesztőé. Ők mind főként női kollégákat (egyeseke rajongókat, illetve Allie férfiakat is) zaklattak – Wood, Latour, Allie és Berganza ráadásul tettelesen is (Baker-Whitelaw 2020; McMillan – Drury – Couch 2020; Chiu-Tabet 2020; Dandeneau 2020).

Tamaki neve a rajongói közösségen belül keveset mond(hat)ott akkor, amikor elkezdték írni a rájuk bízott sorozatokat, ugyanis az ő sztárságuk nem szubkulturális sztárság. Velük a Marvel egy olyan új közönség érdeklődését igyekezett felkelteni, amely a korábbi munkásságuk és presztízsük alapján esélyt ad esetleg a képregényeiknek is. Az tehát, hogy a női és kisebbségi szerzők jelentős része nehezebben arat közönségsikert a franchise-képregények területén, a rajongói piac és a más típusú életpálya együttes eredménye. Frank rávilágít arra, hogy amennyiben valamely sorozat nem hozza az elvárt füzetes eladásokat, az visszakerülhet a szakmában bejáratott sztáralkotókhoz, akik a körülöttük kialakult kultusz miatt potenciálisan nagyobb közönséget vonzanak a rajongói piacon (Frank 2020, 157). Ameddig a comic book marad a franchise-képregények esetében a primer termék, addig a tárgyalt változások üteme lassú marad a franchise-képregények területén.

A további példák sorolása helyett a következőkben egy olyan esetet mutatok be részletesen, amely az eddigiekkel ellentétben nem arról szól, hogy miként kap friss, autentikus hangot egy már bejáratott karakter (vagy franchise), hanem arról, hogy új szemlélettel, valamint kisebbségi szerzők és szerkesztők segítségével miként születik egy új, amelynek léte a korábbi korszakokban elképzelhetetlen lett volna.

#### **4.2.2. A szóra bírt alárendelt: Sana Amanat, G. Willow Wilson és Ms. Marvel**

A Marvel a pakisztáni-amerikai Sana Amanat szerkesztő felügyelete mellett a 2010-es években kitartóan kereste az új hangokat. G. Willow Wilson pedig tökéletesen illett a cég új profiljába. Wilson amerikai író, aki felnőttként vette fel az iszlám hitet, évekig élt Egyiptomban, dolgozott íróként, újságíróként és 2007-ben jelent meg az első graphic novelje a Vertigonál (*Cairo*), amelyet egy hosszabb sorozat (*Air*) követett. Amanat kérte fel Wilsont az új Ms. Marvel kidolgozására és írására, amit ő szerkesztőként felügyelt (ötletadóként és szerkesztőként társszerzője a karakternek) (Tolentino 2017).

Kamala Khan egy (eredetileg 16 éves) pakisztáni-amerikai muszlim lány, aki váratlanul szuperképességekre tesz szert: képessé válik alakot és méretet váltani. Az új Ms. Marvelt ugyan már a *Captain Marvel* 17. számának utolsó oldala beharangozta 2013-ban, 2014-ben debütált a saját sorozatában. Sana Amanat szerkesztő és G. Willow Wilson író mellett Adrian Alphona rajzoló alkotta meg a karaktert.

Ms. Marvel születése tehát annyiban speciális, hogy az író és a rajzoló mellett Amanat szerzőisége is markáns. Amanatra az indie szcénában induló karrierje során figyelt fel a Marvel: a cég 2009-ben kifejezetten azzal fordult hozzá és ajánlott neki állást, hogy segítsen új hangot találni a vállalatnak, segítsen egy új irány kidolgozásában, hogy a férfi

rajongókon túl mások számára is tudjanak tartalmat kínálni. Több elismert sorozat szerkesztése (mint Matt Fraction és David Aja *Hawkeye*-szériája), valamint az új *Ms. Marvel* sikere nyomán végül kinevezték a vállalat tartalom- és karakterfejlesztésért felelős alelnökévé. Ő segített új hangot találni a régi és az új karaktereknek azzal, hogy új szerzőket kért fel (például G. Willow Wilson, Kelly Thompson vagy Ta-Nehisi Coates) (Okwodu 2018). A fejezetben tárgyalt (Marvelt érintő) változások jelentős részéért ő a felelős, így szerkesztősége legalább olyan jelentős (sőt, talán nagyobb hatású), mint Karen Bergeré volt az egykori Vertigo kiadónál, emiatt munkássága akár szerzői kutatás alapját is képezhetné. Ami azért is indokolt lehet, mert egyes munkáiba mélyen belefolyik: Kamala Khan nem véletlenül pakisztáni-amerikai, aki hozzá hasonlóan New Jersey-ben nőtt fel (Okwodu 2018). Amanat a felelős a női karakterek és az ábrázolás megreformálásáért is a kiadónál: tudatosan igyekezett visszaszorítani a cégnél a nők male gaze-t kiszolgáló megjelenítését (Okwodu 2018). Emellett megengedte az alatta dolgozó szerzőknek, hogy releváns társadalmi problémákkal (politikai és etnikai kérdések, szexizmus, szociális kérdések) nyíltan foglalkozzanak a képregények lapjain (Okwodu 2018), egy progresszívebb vállalati kultúra alapjait lefektetve. Amanat helyzete annyiban érdekes, hogy úgy került vezető pozícióba a legnagyobb képregénykiadónál, hogy lényegében többszörös hátrányos helyzetből indult – pakisztáni származású nőként, három fiútestvér mellől. Amanat feminista értelmiségi nőként (politikatudományt végzett a Columbia Egyetemen) reformált meg egy olyan céget, amely ekkor már évtizedek óta szinte csak férfiaknak kínált tartalmakat.

Kamala Khan első generációs pakisztáni származású amerikai muszlim tinédzser lányként új szint jelentett a Marvel palettáján. G. Willow Wilson író és Sana Amanat szerkesztő egy olyan subaltern karakternek adott hangot, aki korábban csaknem néma volt ebben a médiumban (Smit – Chetty 2018, 19).<sup>82</sup> Egy olyan hőst tettek meg főszereplőnek, aki Spivak megközelítése nyomán tipikus subaltern pozíciót foglal el a társadalomban: olyasvalakit, akinek nem hallhatnánk a hangját és nem ismerhetnénk meg a nézőpontját, mert jellemzően mások beszélnek helyette. A muszlim nők alulreprezentáltak, és ha meg is jelennek, jellemzően marginalizált helyzetben tűnnek fel a populáris kultúrában, nem pedig protagonistaként, mint Ms. Marvel. Wilson és Amanat posztkolonialista feminista

---

82 Nem az új Ms. Marvel volt az első női muszlim szuperhős a Marvelnél, az ugyanis Dust, aki a *New X-Men* 133. számában tűnt fel 2002-ben, ám mivel az X-Men-sorozatok jellemzően csapatképregények, így sosem kapott akkora teret és figyelmet, mint Kamala Khan, aki saját sorozattal rendelkezik 2014 óta. Ahogy Faiza Hussain (*Excalibur*) sem, aki a *Captain Britain and MI13* széria mellékszereplőjeként tűnt fel 2008-ban. E periférikus karakterek ugyan előrelépést jelentettek a korábbi gyakorlathoz képest, ám nem hoztak érdemi változást a muszlim nők reprezentációjába.

hozzaállása tudatosan fordítja meg a Spivaknál megjelenő állítást (amelyet a hindu özvegyáldozat eltörlésénél ír le): „fehér férfiak barna bőrű nőket mentenek meg barna bőrű férfiaktól” (Spivak 1996, 473). Wilson és Amanat ugyanis a szuperhős, a megmentő szerepébe helyezi a barna bőrű lányt, a többszörös kisebbségi helyzetben lévő subalternt, a Másikként alárendelt nőt (Spivak 1996; Ruthven 2020, 203). Wilson és Amanat autentikus hangot ad és (egy szuperhősképregényhez képest) reális környezetet és motivációkat teremt a karakternek.

A sorozat nemcsak a nők, hanem a muszlimok sztereotipikus ábrázolásával is szembemegy, akik korábban jellemzően egydimenziós gonoszokként tűntek fel a képregények lapjain. Kamala Khan családtagjai ugyanolyan összetett figurák, mint a protagonista, és számos társadalmi, vallási, etnikai, kulturális, gender kérdést tematizálnak az alkotók rajtuk keresztül. A képregény autentikusan mutatja be a kisebbségi létet egy többszörös hátrányos helyzetben lévő karakter szemszögéből, és nagy fokú társadalmi érzékenység jellemzi (még az iszlám vallás visszásságaira, a nőket érintő negatív diszkriminációra is reflektál). Bár Kamala identitáskeresésében fontos szerepet játszik a származása és a multikulturális környezet, amelyben él, egyben tipikus amerikai tinédzser is, aki iskolába jár (ahová próbál beilleszkedni), és rajong a szuperhősökért, különösen Carol Danversért (Captain Marvel), így tudatosan ölti fel a karakter korábbi szuperhős-identitását. Éppen ezt kritizálja meg Hosein, aki szerint a nyugati progresszív értékeket (is) valló mérsékelt muszlim Kamala Khan valójában az imperialista vágyak szerint reprezentálja a muszlim nőt, és ezt ideológiailag némiképp problémásnak – ám még így is előremutatónak – találja (Hosein 2019, 56–57). A mérsékelt muszlim (moderate muslim) Shehabuddin fogalma, és egy olyan személyt ír le, aki öltözködésében és gondolkodásában a nyugati értékek és az ortodox vallási és kulturális előírások között félúton helyezkedik el (2001, 103). Kamala Khan továbbra is Másik, de alternatív másik a tipikus muszlim nőábrázolásokkal szemben (Hosein 2019, 60): farmert és pulóvert visel burka helyett, liberálisabb és elfogadóbb, mint a családtagjai (konfliktusai olykor kissé hasonlítanak a Marjane Satrapi *Persepolis* című önéletrajzi képregényének konfliktusaihoz, csak éppen egy szuperhősképregény lapjain). Kamala Khan folyamatos identitásválságban szenved a rá nehezedő belső és külső elvárások miatt: próbálja összeegyeztetni a haladó szellemű tinédzser amerikai szuperhős és a muszlim nő szerepét. Részben asszimilálódott, mégis igyekszik valamennyire megfelelni a családja elvárásainak és a kulturális-vallási tradícióknak is (például szerényen öltözködik, eljár a mecsetbe). Valahol félúton

helyezkedik el a két alkotója, az ortodox muszlim Wilson és a jóval szekularizáltabb Amanat között.

A karakter kisebbségi élethelyzete révén, ahogy Smit és Chetty rávilágít, nemcsak egy adott kisebbséghez szól, hanem minden kisebbséghez, nem feltétlenül egy csoportnak (muszlim nők) ad hangot, hanem minden „subalternnek” (2018, 19–20), amely magyarázhatja a sorozat sikerét: az első füzetét hétszer is újra kellett nyomni. Ennek okát a direct market korábban tárgyalt sajátosságában kereshetjük: a képregényboltosok folyamatosan alábecsülték a sorozat iránti érdeklődést, hiszen úgy ítélték meg, hogy arra a szokásos vásárlóik nemigen kíváncsiak. Miriam Kent a Ms. Marvel fogadtatását a kritikák alapján vizsgálva azt állapította meg, hogy a sikerben szerepet játszott, hogy Kamala Khan egyszerre rokonszenves amerikai tinédzser és interszekcionális helyzetben lévő muszlim nő: a kedvessége, a humanizmusa, a frusztrációi, valamint a kívülálló státusza együtt hozta magával azt, hogy ne csak egy speciális csoportnak szóljon, hanem mindenkire (2015, 522–525). Kamala Khan karaktere olyan népszerűvé vált, hogy ő lett a 2020-as *Marvel's Avengers* videójáték fő protagonistája is, és Marvel kiemelten kezeli továbbra is: Wilson távozása után, 2019-től a karakter írását Saladin Ahmed vette át (*Magnificent Ms. Marvel*), illetve tévésorozat is készül a képregények alapján.

Mint látható, a bezárkózó, férfiakra kódolt amerikai franchise-képregényes fősodor is sokat változott az elmúlt évtizedekben. Az új, jellemzően nagy becsben tartott női és kisebbségi szerzőknek köszönhetően ma már egészen új tartalmakat tud kínálni a gyerekeknek, a nőknek és a kisebbségi olvasóknak is – akár, ahogy Kamala Khan esetében láthattuk, egyszerre mindhárom csoportnak. Mellettük a kiadók természetesen a szakmában szocializálódott sztáralkotókat is megbecsülik: kiemelt pozíciójuk továbbra is markáns, hiszen jellemzően ők készítik a tradicionális karakterek sorozatait, valamint az eseményképregényeket. Ez az a szegmens, ahol a legerősebben élnek az ipariális kor hagyományai (ahol ma is a kiadókhöz kerül az egyes karakterek joga), ahol legerősebben érvényesül a rajongói piac nyomása (így nehezebben és lassabban is újul meg), de ez a terület is fokozatosan átalakult az ezredforduló után. A franchise-képregényes fősodorban is az egyedi szerzői hang vált ez egyik legfontosabb tőkévé: ez biztosítja, hogy ezek a képregények képesek megújulni és a kortárs közönség számára is relevánsak maradni. Ennek ellenére még ma is felszínre törhet a szerzők elégedetlensége a fizetésükkel, amennyiben az általuk alkotott karakterek és történetek más médiumokban nagy sikereket érnek el. A kiadók viszont egyre inkább igyekeznek kompenzálni őket valamilyen formában akkor is, ha az adaptációkra eredetileg nem tért ki a szerződésük (Couch 2021).



## 6. fejezet

### Az amerikai képregény új útjai

Az előző fejezetben azt mutattam be, miként változott meg a hagyományos képregénypiachoz (a direct markethez és a comic book formátumhoz) erősebben kötődő kiadók szerzőkhöz való viszonyulása. Ebben a fejezetben azokat a képregényipari szereplőket mutatom be, amelyek a rajongói piac keretei közt kevésbé találtak a helyük, mert a kiadványaik nem találtak kedvező fogadtatásra, ezért új forgalmazási lehetőségek felé fordultak. Ezek a kiadók és szerzők is jelen lehetnek ugyan a direct marketen, ám azon kívül jellemzően otthonosabban mozognak: a könyvesboltokban graphic novelként vagy online felületeken terjesztik inkább a képregényeiket. A fenti különbségtétel persze nem ennyire egyszerű – ugyanis a zsánerképregényes szerzői, valamint a franchise-képregényes fősodor is egyre nagyobb jelentőségre tesz szert a könyvpiacra –, ám attól még létezik. A fejezet során az alternatív képregényes szegmenst, az online képregényeket és az új szerzői graphic novel fősodor sajátosságait mutatom be.

#### 1. Az alternatív képregény

Art Spiegelman 2012-ben beszélt W. J. T. Mitchellnek arról, hogy a hetvenes években Marshall McLuhant olvasva jutott arra a következtetésre, hogy a képregény csak akkor maradhat fenn, ha elismerik művészetként. Ebben az évtizedben a képregény már leszállóágban volt, népszerűsége csökkent, így Spiegelman szerint szüksége volt a könyvtárakra, a könyvesboltokra, az egyetemekre és a múzeumokra a túléléshez. Ehhez pedig legitimálni kellett a médiumot, amiben Spiegelman is tevékenyen részt vett (Mitchell – Spiegelman 2014, 21). A képregénynek meg kellett újulnia: új utakra, témákra, megjelenítési módokra volt szüksége, hogy a kritikusok, a művészettörténészek, a könyvtárosok és a tudományos élet szereplői felfigyeljenek rá. Mára tudjuk, hogy az általa megkezdett út sikeres volt. Az, hogy a képregényt elismerték akadémiai körökben, jelentős mértékben a Lopes által definiált alternatív stratégia mentén megújuló avantgárd, művész- vagy irodalmi(as) képregényeknek köszönhető. A korai alternatív képregényesek jelentős része az amerikai underground mozgalomból érkezett vagy inspirálódott, ám a nőgyűlölő, rasszista és homofób felhangok csökkentek valamelyest (Cook 2017). Henry Jenkins Spiegelman *Raw* antológiájához (1980-1991) köti az alternatív képregény születését (Jenkins 2020, 9), míg Singsen Will Eisner 1978-as *A Contract With God*-kötetét is ehhez a mozgalomhoz sorolja (Singsen 2014, 186), Lopes még ennél is korábbra teszi az indulását

(2009, 123). Nem szeretnék önkényesen kijelölni egy pontot, amivel kapcsolatban eleve nincs egyetértés a comics studiesban, annyit viszont állíthatunk, hogy az alternatív képregényes mozgalom valahol a hetvenes évek második felében tűnt fel, és a nyolcvanas években bontakozott ki.

Az alternatív képregényes szcéna első és máig legfontosabb kiadói a Fantagraphics és a Drawn & Quarterly. A Fantagraphicsot 1976-ban alapította Gary Groth, és ez a kiadó jelentette meg a legfontosabb képregényes szaklapot, a *Comics Journalt*, majd 1982-től a különféle képregények kiadásába is belefogott (Gilbert, Jaime és Mario Hernandez: *Love & Rockets*, Daniel Clowes: *Eightball*) (Jenkins 2020, 10). A Drawn & Quarterly 1990-ben indult, és nem csupán amerikai alternatív képregényeket ad ki (mint például Chris Ware, Lynda Barry, Joe Porcellino vagy Chester Brown alkotásait), hanem számos külföldi szerző (Tove Jansson, Guy Delisle, Marguerite Abouet és Clément Oubrerie, Rutu Modan stb.) képregényét is forgalmazza angolul. Mellettük számos kis kiadó működik, mint az Alternative Press (1996-tól Alternative Comics), amely 1993-tól ad ki képregényeket, például James Kochalka műveit. Az 1996-ban indult Conundrum Press, míg a Top Shelf 1997-ben (amely azóta már az egyik nagy mainstream képregénykiadó, az IDW Publishing alkiadója). Bár hosszú időre az alternatív szegmens is a direct marketre kényszerült, mára több kiadó elsősorban könyvesbolti forgalmazásra szánja a kiadványait. A területre számos könyvkiadó is belépett, mint a Pantheon Books, amely már a nyolcvanas években olyan szerzők képregényeit forgalmazta, mint Art Spiegelman (*Maus*) vagy Matt Groening. A Pantheon az ezredfordulót megelőzően kevés képregényt jelentetett meg (a '90-es években mindössze ötöt, hiszen a kiadó könyvpiaci szereplő, és a könyvesboltokban ekkor még nem terjedt el a graphic novel formátum), csak utána vált jelentőssé a graphic novel jelenléte a kiadó portfóliójában (Pantheon Graphic Library). A graphic novelek ezredforduló utáni térnyerését látva egyre több könyvkiadó kezdett el képregényeket forgalmazni, köztük a Penguin Random House (illetve az alkiadói: Jonathan Cape, Vintage Publishing), a W. W. Norton & Company vagy az Abrams Books (Abrams ComicArts név alatt). Mivel a jogok rendszerint a szerzők tulajdonát képezik, ezért egyes graphic noveleknek különféle kiadásai kaphatók más-más kiadóknál. Az ezredforduló utáni graphic novel-robbanást meglovagolva a Scholastic 2005-ben fogott bele a képregények kiadásába, ám az itt tárgyalt kiadók többségével ellentétben nem a lopesi értelemben vett alternatív alkotásokat, hanem kifejezetten gyerek- és young adult képregényeket adott ki a Scholastic Graphix imprint alatt. Rövid időn belül a Scholastic vált az új könyvesbolti főszektor zászlóshajójává az olyan szerzőknek köszönhetően, mint Raina Telgemeier vagy Dav Pilkey. Ugyanebben a

szegmensben kezdett el képregényeket forgalmazni a Lerner Publishing Group is, amikor 2006-ban elindította a Graphic Universe alkiadóját. A Roaring Brook (Macmillan) pedig 2006-ban hozta létre a minden korosztályt megcélzó First Second Books kiadót, amely a gyermek, young adult képregények mellett néhány felnőtteknek szóló alternatív képregényt is forgalmaz, ezek azonban már az új könyvesbolti fősodor szereplői, amiről a következő alfejezetben értekezem.

Mára a legtöbb nagy amerikai és angol könyvpiaci szereplő forgalmaz graphic noveleket, így a képregényipiac tényleges mérete egyre nehezebben felmérhető. A Comichron ennek ellenére minden évben összeállítja az értékesítési adatokat, folyamatosan pontosítva a mérési módszereit<sup>83</sup>. A graphic novel iránti igény ma már sokkal nagyobb, mint a füzetek iránti érdeklődés (**9. melléklet**): 2019-ben 765, 2020-ban 835 millió dollár bevételt termelt a formátum a füzetek 355, majd 285 milliójával szemben (Griep – Miller 2020; 2021). Mivel a graphic novelek jelentős része a képregényboltokban fogy, ez az adat semmit sem mond a képregénybolti és a könyvpiaci forgalmazás viszonyáról (érdemes megjegyezni, hogy bár a formátum az 1980-as évek óta jelen van a direct marketen, sosem vált annak elsődleges termékévé). A Comichron éves jelentései azonban a különféle értékesítési felületek viszonyára is kitérnek (**10. melléklet**): 2019 volt az első év, amely során a könyvpiaci szegmens megelőzte a direct marketet: 570 millió dollár értékben forgalmaztak képregényeket a könyves csatornákon (2018-ban még csak 465 millióért), míg 525 millióért a képregényboltokban (ez az érték 2018-ban 510 millió volt) (Griep – Miller 2019; 2020). 2020-ban, a direct market kényszerű ideiglenes leállása miatt ez a különbség tovább nőtt: 645 millió a 440 millióval szemben (Griep – Miller 2021). Ezek az adatok jól jelzik a könyvesboltok növekvő szerepét a képregények forgalmazásában, de nem feltétlenül jelentik az alternatív képregények kiemelkedő sikerét (bár léteznek itt is bestsellerek, mint a *Maus* vagy a *Persepolis*), ugyanis a bevételek jelentős részéért a zsánereképregényes szerzői fősodor, a franchise-képregények és különösen az új könyvesbolti fősodor felel. A *Publishers Weekly* éves jelentése szerint a gyerekkönyves kategóriák eladásait 2020-ban a képregények vezették (Aquino – Kantor 2021), valamint a

---

83 Griep és Miller csak az észak-amerikai piac (Egyesült Államok és Kanada) méretét vizsgálja, más országok eladásait nem. A képregényipari jelentések mellett BookScan adatokkal dolgoznak, amely szolgáltatás az amerikai könyvpiac 85%-án követi a könyvek eladásait. A havidíjas online előfizetéseket, amelyekkel az előfizető egy teljes digitális könyvtárhoz férhet hozzá, nem veszik figyelembe. Emellett levonják az adatokból az amerikai kiadók által külföldön értékesített képregényeket is, így az amerikai képregények világszintű eladásai ennél sokkal nagyobbak lehetnek (Griep – Miller 2020). Mindez kiegészül azzal, hogy számos képregénynek léteznek más angol nyelvű (brit, ausztrál) kiadásai (a Panini UK például az Marvel képregények többségét újranyomja graphic novelként is), amihez még hozzájönnek az idegen nyelvű kiadások: számos országban (így hazánkban is) számos angolszász képregény jelenik meg. A Comichron adatai egy piacot írnak le, miközben az angolszász comics piaca mára globálissá vált.

felnötteknek szóló graphic novelek eladásai is 29%-kal nőttek 2019-hez képest a könyvpiacra (Milliot 2021) – ugyanitt 2019-ben csak 16.1%-os emelkedést regisztráltak 2018-hoz képest (Milliot 2020). A graphic novel felfutásához és térnyeréséhez szükség volt az új piaci környezetre, a könyvesbolti terjesztésre.

Az alternatív szegmensben számos olyan műfaj tűnt fel, amely a zsáner- és franchise-képregényes szcénában nem jelenhetett volna meg, mint a non-fiction alkotások – életrajzi, önéletrajzi és történelmi munkák, graphic journalism (képregényes újságírás), képregényesség –, művész- és irodalmi képregények. A művek többsége a szerzők tulajdonát képezi (így egyes kiadványok akár több alternatív képregényes vagy könyvkiadónál is megjelenhetnek). Ebben a képregényes szegmensben valósul meg leginkább a szerzői autonómia. Ezeknél a kiadóknál is léteznek szerkesztők (és akadnak – jóval kisebb arányban – kollaboratív munkák), ám rendszerint kevésbé sérül a művészi autonómia. Az alternatív szcénák kiemelkedő darabjait nagy akadémiai érdeklődés övezi, a művekről számos elemzés, az alkotókról pedig szerzői kutatások sora készül. Jellemzően az érdekli a kutatókat, ami a művekben egyedi, hogy az alkotóknak milyen szerzői jegyeik vannak, illetve miként reprezentálják az általuk érintett témákat.

Az alternatív képregényes szegmens az, ahol a szerző romantikus ideálja ma is számos esetben érvényesen alkalmazható, ezért kényelmes alapanyagul szolgálhat a szerzői kutatásoknak. Míg azonban a kutatókat jellemzően az érdekli, ezek a képregények mitől egyediek, engem inkább az, hogy mi bennük a közös.<sup>84</sup> Elsőre úgy tűnhet, hogy ez az érdeklődés szembemegy a dolgozatom logikájával, annyiban azonban mégsem, hogy a célom az egyes szegmensek kontextualista bemutatása, amelynek megírásával a comics studies egyelőre adós maradt: az alternatív művek, alkotók és közönségük esetében hiányzik leginkább a szociológiai és a cultural studies megközelítés (az alternatív képregények közönsége kevésbé ragadható meg csoportként)<sup>85</sup>, valamint a médiaipari háttér vizsgálata.

A kontextualista megközelítés azért szükséges, mert nem célom eltagadni, hogy ez a szegmens is a képregényipar szerves része, amelynek kialakultak a maga sajátosságai, bevett műfajai, elbeszélésmódjai, stílusai. Mivel léteznek saját hagyományai, így a mintaadás és a trendkövetés jelensége is jelen van ezen a területen. Az önéletrajzi ihletésű

---

84 Az önéletrajzi képregények elbeszélési sajátosságaival és a rájuk jellemző autentifikáló eljárásokkal számos tanulmányomban foglalkoztam (Dunai 2013d; 2014b; 2016), jelen dolgozatomban azonban nem érintem őket.

85 Ez a csoport marginálisan jelenik meg csak néhány kutatásban, amely még a direct market keretei között vizsgálta az alternatív képregények olvasóit (lásd például: Pustz 1999). A friss kutatások azonban hiányoznak velük kapcsolatban.

képregények esetében például Spiegelman hatása kikerülhetetlen: hatott az iráni Marjane Satrapira (ahogy ő maga is többször vallott róla, lásd például: Hattenstone 2008; Cavna 2012) vagy a Magyarországon született zsidó származású amerikai Miriam Katinra (ahogy maga beszélt erről, például itt: Verstappen 2016). David B. (David Beauchard) francia képregényalkotó hatása Marjane Satrapira vagy a libanoni Zeina Abirachedre szintén gyakran tematizálódik (lásd például: Dueben 2013).<sup>86</sup> Mindebből még egy dolog válik jól láthatóvá: az alternatív képregényes szegmens egy olyan terület, amely a direct marketről kilépve megszűnt kizárólag amerikai (vagy angolszász) lenni: a terület nemzetközivé vált. Franciaországban például az 1990-ben alapított L'Association fogja össze az alternatív alkotókat, és az olyan kiadók tevékenységének, mint a Drawn & Quarterly, ezek a francia nyelvű munkák ugyanúgy elérhetők angolul, mint az angolszász szerzők. Egyes alternatív alkotók munkáin jobban érződik egy-egy mintaadó alkotó hatása, mint a képregény adott kulturális változatának hagyományaié.

Az alternatív alkotók lehetőségei számosak, de a területnek kialakultak a maga kánonjai, tradíciói, amelyhez valamilyen módon viszonyulniuk (akár igazodniuk) kell, így az alternatív szerzők munkájának bemutatásában a szerzői hang (saját életből vett inspiráció, szerzői jegyek, új utak törése) mellett nagyobb teret kellene kapnia a hagyományoknak, a közös elemeknek, az utánzásnak (bevett minták követése, inspirációk merítése, a területen kanonizálódott – gyakran non-fiction – műfajok használata, egyes elbeszélési eszközök, grafikai megoldások, stílusok átvétele, tematikai hasonlóságok). A szerzői tulajdon és a művészi szabadság nem azt jelenti, hogy minden alternatív szerző új utakat törő auteur: ugyanúgy hagyományokhoz illeszkedik, mint a zsánerképregényes szerzői fősodor alkotói (csak a használt műfajok és a tradíciók mások). Az önéletrajzi ihletésű képregények, mint a memoárok, a képregénynaplók, a képregényriportok, a traumaképregények újabbakat inspirálnak, így minden elismert alkotóra tucatnyi új szerző jut. Singesen is kiemeli, hogy a nagyobb szerzői kontroll nem jelenti automatikusan azt, hogy értékesebb vagy művészi egy ilyen képregény: az alternatív szegmensben is rengeteg lapos, érdektelen, lélektelen, másokat utánzó munka születik (Singesen 2014, 187).

Az alternatív képregényeket más szegmensekkel összevetve nem az iparszerű termelés (ez mindegyikre jellemző), nem a saját tulajdon (a franchise-képregényes fősodor kivételével ez ma már inkább alapeset) és nem is a művészi autonómia (a zsánerképregényes szerzői és a gyerek- és young adult képregényes fősodorban is ez

---

<sup>86</sup> James Kochalka *American Elf* című képregénynaplójának hatása is számos alkotónál kimutatható, köztük a magyar Oravecz Gergelynél (Dunai 2014b).

jellemző, illetve a franchise-képregényes fősodorban is nő ennek a mértéke) jelenti a fő különbséget. Természetesen más a kiadói háttére (ahogy minden területnek): a fősodorbeli képregényektől való elkülönülés igénye (ahogy arról a 2. fejezet 3.2-es pontja alatt értekeztem) már a heroikus korban erős volt. A legfőbb különbség az alkotók hozzáállásában (művészi ambíció és önmeghatározás, elitizmus) és az általuk használt műfajokban (illetve stílusokban) regisztrálható: más (jellemzően nagyobb presztízsű) műfajokban alkotnak, valamint a grafikai stílusuk is szélesebb skálán mozoghat. A minták követése – a nyilvánvaló inspirációk és utánzás – miatt valójában a különbség csak más szegmensekkel összevetve tűnik markánsnak, a terület belső sokszínűsége nem olyan jelentős: például kifejezetten sok az álnaiv, fekete-fehér munka, és sokaknál máig kimutatható a korai alternatívok (mint Spiegelman) és az underground képregényesek (köztük Robert Crumb) hatása. A fekete-fehér megjelenítés a nyolcvanas években inkább kényszer volt (olcsóbb volt a kiadványokat kinyomtatni, a szerzői kiadások és az új kiadók mögött nem állt nagy tőke), ma már sok esetben inkább döntés kérdése, és egyre gyakrabban tűnnek fel színes képregények, presztízskiadványok ebben a szegmensben: Spiegelman *Mausa* még fekete-fehér volt, az *In the Shadow of No Towers* már nagyalakú színes albumként jelent meg.

Bár kiemeltem, hogy az alternatív szegmens új műfajokat honosított meg, és a szerzők jelentős része szerette volna magát elszeparálni a fősodorbeli képregényektől, nem minden alkotó független a mainstream hatásai alól: Doug Singen azt mutatja be *An alternative by any other name: genre-splicing and mainstream genres in alternative comics* című tanulmányában, hogy sok szerző a fősodor műfajainak egyes elemeit felhasználva, átalakítva, kombinálva (is) alkot, mint például: Chris Ware, Daniel Clowes, Charles Burns, Art Spiegelman vagy a Hernandez-testvérek (2014, 170). Singen kritikát fogalmaz meg azokkal a comics studies szerzőkkel szemben, akik nem reflektálnak arra, hogy számos alternatív alkotó készít képregényeket a fősodorbeli hagyományok és műfajok egyes elemeinek áttemelésével (2014, 172). Singen az általa genre-splicingként leírt jelenséget elkülöníti Lopes ponyvastratégiájától: az általa leírt esetekben a szerzők úgy kombinálják két vagy több műfaj elemeit, hogy radikálisan szakítanak a műfaji konvenciókkal (a megszokottól eltérően, valami új kifejezésére használják a műfaji elemeket), irodalmi vagy művészi minőségre törekszenek (2014, 173). Az általa említett alkotók kreatív és alternatív módon használják fel a bevett képregényes műfajok egyes elemeit. Charles Burns például számos műfajból merít a *Teen Plague* cím munkájában: a tinédzserek szexuális ébredésének kínosságát horror és sci-fi elemek segítségével mutatja be, miközben az 1940-

es és 1960-as évek közti romantikus képregények elemeit is alkalmazza – a (test)horror használata a tinédzserek szexualitásának bemutatáshoz a 2005-ös *Black Hole* lapjain is tetten érhető (Singsen 2014, 179).

Art Spiegelman *Mausa* is remek példa arra, miként épülhet be egy bejáratott műfaj egy alternatív képregénybe. Spiegelman a vicces állatos képregények hagyományát adaptálta egy Holocaust-visszaemlékezésbe (Singsen 2014, 181). A Hernandez-testvérek *Love and Rockets*-sorozata (bár fokozatosan csökkenő mértékben) szintén rengeteg ponyvaműfajt (sci-fi, superhős, kaland) idézett meg (Singsen 2014, 181–184). Singsen megközelítésének érvényességét mutatja Hillary Chute *Why Comics? From Underground to Everywhere* című munkájának *Why Superheroes?* című fejezete, amelyben Chute több olyan alternatív képregényt is részletesen elemez (Chris Ware: *Jimmy Corrigan: The Smartest Kid on Earth* [2000]; Daniel Clowes: *The Death-Ray* [2011]), amely a superhősműfaj elemeit használja, és Singsen példái közt is szerepel (Chute, 2017). Chris Ware *Thrilling Adventure Stories (I Guess)* című képregénye grafikailag a korai (Joe Schuster által rajzolt Superman-képregényeket imitálja, miközben a narráció egy képregényeket kedvelő gyereké, aki a traumáit, félelmeit, vágyait osztja meg az olvasóval (Hatfield 2005, 37–39; Singsen 2014, 170–172; Chute 2017). Az alternatív képregények tehát nem feltétlenül szakítottak élesen a korábbi vagy párhuzamos képregényes hagyományokkal, egyes alkotók beépítik ezek elemeit, stílusait, műfajait, elbeszélésmódjait a maguk történeteibe (Spiegelman például a 20. század eleji vasárnapi comic stripeket az *In the Shadows of No Towers* című 9-11 memoárjába). Az egyes képregényes szegmensek elkülönült vizsgálata mellett az ezek közti aktív viszonyok feltárása jóval ritkább a comics studiesban, miközben Raymond Williams a kontextualista megközelítést tartja célravezetőnek a kultúra elemzésénél (2003, 35–36). Az, hogy az egyes területek közti aktív viszonyok csak szórványosan tematizálódnak a képregénytudományban, feltehetően annak köszönhető, hogy az alternatív képregények kutatói sokszor nem (vagy kevéssé) látják át a médiumot és annak hagyományait (Singer 2018, 20) – vagy akár fordítva: a populáris képregények kutatói nem ismerik az alternatív darabokat. Annak is szerepe lehet ebben a hiányosságban, hogy az alternatív képregények elemzésénél jellemző irodalmi megközelítés eleve ritkán (és inkább csak kiegészítő jelleggel) foglalkozik a társadalmi, kulturális, mediális és ipari környezettel, amelyben az adott munka helyet foglal. Az alternatív képregény nem önmagában áll, nem a semmiből jött létre, az egyes munkák teljes megértéséhez nem érdemes őket leválasztani arról a közegről, amelyben születtek. Az alternatív alkotók mindig viszonyulnak valamilyen

módon a többi képregényhez: vagy elhatárolódnak tőlük, vagy merítenek belőlük, netán egyes daraboktól elhatárolódnak, míg másokból merítenek (ahogy Art Spiegelman is teszi). A határok meghúzása mellett tehát a (szelektív) kölcsönzés is legalább olyan jelentős, hiszen sok alternatív alkotó nem kizárólag az underground és más alternatívok képregényein szocializálódott.

A cultural studies megközelítés nemcsak az alternatív munkák elemzésénél ritka, hanem a közönségük vizsgálatánál is. A cultural studies felől azért is problémás az alternatív közeg felé közelíteni, mert a szegmens olvasói nehezen határozhatók meg pontosan a kritikusokon és a kutatókon túl – bár a goodreads oldalon található olvasói értékelések ebbe némi betekintést engednek. Az alternatív képregényeket olvasók inkább egyfajta ízlésközönségként ragadhatók meg: egy olyan szervezetlen aggregátumként írhatók le, amelynek tagjainak hasonló a kulturális fogyasztása és az ízléspreferenciája (Gans 2003, 119). Az olvasók kevéssé alkotnak egységes közönséget (létrejöhetnek ugyan kisebb szervezett csoportok, de az olvasók többsége ezekben nem vesz részt, egymástól elkülönülten olvassa/értelmezi ezeket a képregényeket).

Az alternatív képregények közönsége nehezen ragadható meg, ám a szerzők jól vizsgálhatók. Minél távolabb kerülünk a hagyományos franchise-képregényes fősdortól, annál több női és kisebbségi alkotók által írt és/vagy rajzolt képregényt találunk a piacon. A franchise-képregényes kiadóknál a nők helyzete csak az ezredforduló után kezdett markánsan megváltozni. A férfiak irányította képregényipari szegmensbe sokáig nehéz volt bejutniuk, és ha sikerült is, egy számukra toxikus környezetben kellett helytállniuk (Baker-Whitelaw 2020). Mára az ipar elkezdett megtisztulni, és megjelent a pozitív diszkrimináció gyakorlata a kiadóknál (egyre több nőnek és kisebbségi alkotónak adnak lehetőséget), ám sokakat így is évtizedekig elriasztott az, hogy egy zárt, férfiakra kódolt közegbe kell belépniük, majd ott boldogulniuk. Emellett sok női szerzőt nem is vonz a franchise- és zsánereképregények világa, szívesebben alkot más műfajokban. Az alternatív kiadók (az önéletrajzi képregények kiadásával), valamint az ifjúsági könyvkiadók által felkarolt gyerek- és young adult képregények (akár szintén önéletrajzokkal, illetve a slice-of-life és coming of age-sztorikkal) olyan közeget kínáltak, amely vonzó alternatívát jelentett a nők számára. Emellett az interneten való publikáció is új utakat nyitott számukra. Az új szegmensekben könnyebben boldogultak, hiszen az energiájukat nem a pozíciók kivívására kellett fordítaniuk egy évtizedek óta férfiak által kisajátított és uralt területen, hanem arra, amit csinálni szerettek volna: az alkotásra, az önkifejezésre koncentrállhattak. Az alternatív szegmensben számos önéletrajzi ihletésű vallomások és traumát feldolgozó képregény



született, ezekben a műfajokban kifejezetten erős a női munkák jelenléte (legyen szó háborúról, felnövésről, betegségről, szexuális bántalmazásról stb.), és igen élénk a körülöttük kialakult feminista tudományos diskurzus is (lásd például: Chute 2010; Brown – Loucks 2014; Szép 2014; 2020a, 53–78, 135–181). A kortárs, ám jól kanonizált angolszász alkotók közt szerepel például Alison Bechdel, Lynda Barry, Phoebe Gloeckner vagy Jessica Abel. Bechdel a *Fun Home: A Family Tragicomic*-ja 2006-ban jelent meg, és azóta az egyik legtöbbet elemzett graphic novellé vált. Beaty és Woo 2016-ban publikált kutatása szerint Marjane Satrapi után Bechdel az a női alkotó, akivel kapcsolatban a legtöbb comics studies munka született (2016, 7) – az említettek közül Lynda Barry került még fel Beaty és Woo tudományos kanonizációt szemléltető listájára. Az elmúlt évtizedben női szerzők új generációja tűnt fel, akik egy része azóta szintén az akadémiai érdeklődés reflektorfényébe került, mint Katie Green, Thi Bui vagy Sarah Glidden. Mindhárman kiválóan illusztrálják, hogy miként inspirálja az előző generáció az új alkotókat. Az angol Green a *Lighter Than My Shadow* (Jonathan Cape, 2013) lapjain az anorexiával való küzdelmét, valamint az ellene elkövetett szexuális abúzust, és ezek feldolgozását mutatja be. Green 2006-ban ismerkedett meg a képregényekkel, és a *Maus*, illetve Craig Thompson *Blankets (Takarók)* hatását emelte ki, amelyek ez a kifejezési forma felé fordították (Freeman 2013). A vietnámi származású Thi Bui első graphic noveljével – *The Best We Could Do* (Abrams ComicArts, 2017) – azonnal ismertté vált. Memoárjában azt mutatja be, a családja miként menekült Amerikába a vietnámi háborút követően, és miként próbálta megtalálni helyét új, választott hazájában. Bui, aki korábban nem készített képregényeket, arról vallott, hogy ő is Spiegelman és Satrapi hatására döntött úgy, hogy képregényformában dolgozza fel családja történetét (Jao 2017). Míg Green a saját személyes traumáját dolgozta fel, Bui családi memoárt készített, Sarah Glidden a graphic journalism és az úti beszámolók hagyományait követi. A korai alternatívok még más típusú képregényeken szocializálódtak, és úttörő munkát végeztek a saját non-fiction és egyéb munkáikkal, az új alkotók már az ő úttörő alkotásaikon szocializálódnak, nem feltétlenül ismerve/átlátva a teljes képregényes közeget. Ennek is köszönhető, hogy sokan eleve ebbe az irányba orientálódnak alkotóként, nem a franchise- és a zsánerképregények felé.

Glidden első kötetét (*How to Understand Israel in 60 Days or Less*, 2010) még a Vertigonál jelentette meg 2010-ben, ám később a Drawn & Quarterly kiadóval szerződött le, a *Rolling Blackouts: Dispatches from Turkey, Syria, and Iraq* (2016) már itt látott napvilágot. Glidden munkásságára nagy hatással volt Joe Sacco (Wertz 2017). Míg első munkája még erősebben önéletrajzi, és inkább útinapló, a *Rolling Blackouts* a képregényes

újságírás területére lép. Glidden egy forgatócsoportot kísér Törökországba, Szíriába és Irakba, és ezt dolgozza fel képregényben. A szerző az életrajz, az útinapló, a memoár és a graphic journalism határterületein mozog. Glidden egy nagyobb, *The Nib* körül szerveződő alkotócsoport tagja. A 2013-ban alapított *The Nib* egy olyan, naponta frissülő amerikai független oldal, amely olyan alternatív alkotókat fog össze (és jelenteti meg a rövid munkáikat), akik a graphic journalism, a politikai satíra és a non-fiction képregények világából érkeznek. A *Nib* évente több print magazint is kiad, valamint néhány kötetet is forgalmaz. Az oldal az alternatív alkotók szűk körét vonultatja fel (a dolgozat írásakor 327 fő szerepelt a szerzőik között), de egész jó betekintést enged az angolszász graphic journalism jelenlegi helyzetébe és alkotói körébe (Thi Bui is több rövid képregényt jegyez itt): nem, etnikum és szexuális orientáció alapján is igen változatos a szerzőik köre – jól illusztrálva azt, hogy a képregény ma már egy bárki számára elérhető médium az önkifejezéshez.

Mindezek alapján látható, hogy az alternatív szegmens ugyan egy elkülönülő képregényipari terület saját szereplőkkel, de nem írható le kizárólag az alkotókkal és a munkáikkal. Megvannak a maga sajátosságai, hagyományai, kánonjai, műfajai, ipara és közönsége, ám mindezek ellenére sem különül el élesen minden elemében más képregényipari szegmensektől (sem a hagyományos zsánereképregényektől, sem a fejezet során tárgyalt további két irányzattól), azokhoz több szálon is kapcsolódik. Az általam szerzői kornak nevezett időszak az alternatívokon keresztül illusztrálható a legjobban: a változatos háttérű szerzők nagy fokú (művészi, szerzői) autonómiát élveznek, kevés a kollaboratív munka, alacsony fokú a szerkesztői interferencia. A heroikus korban az ő küzdelmük ezért némiképp eltért más szegmensekétől: a céljuk nem is feltétlenül a szerzői autonómia kivívása volt (hiszen ezzel rendelkeztek), hanem a terület autonómiájának kivívása: a direct market keretei közül való szabadulás (és ezáltal egy szélesebb közönség elérése, hiszen a nagyobb bevétel nagyobb autonómiát biztosít). A képregényt (legalábbis annak egyes típusait) akarták felszabadítani és művészetként elismertetni. Ők üldözték leginkább a művészi autonómiát és az ezzel járó presztízst, és ezt csak úgy tudták elérni, ha kievickélnek abból a kulturális gettóból, amelybe a képregény az 1950-es években került. A kitörési kísérleteket – kisebb részeredményektől eltekintve – csak a kétezres évek közepén koronázta siker, miután a manga kikövezte a graphic novelek számára az utat a könyvesboltok polcaira. A 2010-es évekre nem maradt közösen megvívandó harc vagy elérendő cél (esetleg egy még nagyobb közönség elérése), az alternatívok bekerültek a könyvtárakba, élvezik a kritikusok, a művészeti és az akadémiai élet elismerését. A szerzői



természetesen más fiatal olvasók számára készített képregények is léteznek. Az egyes szegmensek határainak elmosódását jól érzékelteti az, hogy a Ms. Marvel-képregények bekerültek a Marvel Middle Grade Reader-sorozatába, vagy az, hogy a Satrapihoz igen hasonló önéletrajzi munkáiról ismert Zeina Abirached képregényeit (*A Game for Swallows – To Die, to Leave, to Return; I Remember Beirut*) Amerikában a Graphic Universe adta ki.

A 2005-2006-os fordulatot (legyen az bármennyire is markáns) megelőzően is léteztek gyerekképregények, csak ezek jelentősége az iparon belül marginális volt. Az ezekre specializálódott új kiadók azonban felforgatták a korábbi helyzetet, egy új, dinamikus bővülő fősodort teremtve az amerikai képregénypiacon. Ezt a változást jól illusztrálja Jeff Smith *Konc*-sorozata, amely szerzői kiadásban jelent meg a direct marketen 1991 és 2004 között alacsony példányszámban, 2005-ben azonban felkarolta a Scholastic Graphix, és az új kiadás révén végre szélesebb közönséghez is eljuthatott – mainstream sikert elérve (Hatfield 2011, 102–103). A terület nemcsak célközönségét, alkotóit, kiadványait, kiadói háttérét stb. tekintve különül el más szegmensektől, az iránta való akadémiai érdeklődés is drasztikusan más háttérű: elsősorban a könyvtártudomány, a pedagógia és a gyerekirodalom kutatói érdeklődnek ezen kiadványok iránt, amely diszciplináris megközelítések azonban a dolgozatom gondolatmenetéhez nem kapcsolódnak, így ezek ismertetésétől eltekintek. Részben kivétel ez a trend alól a Michelle Ann Abate és Gwen Athene Tarbox által szerkesztett *Graphic Novels for Children and Young Adults: A Collection of Critical Essays* (2017), amelynek szerzői a kortárs comics studies perspektíváit emelik be a terület vizsgálatába. A gyermekirodalmi megközelítés Magyarországon is megjelent: Szép Eszter úttörő<sup>87</sup> *Gyerekek és képregények – Egy összetett médium működése és elvárásaink története* című cikke kísérletet tesz a terület ilyen jellegű bemutatására (Szép 2020b).

Ahogy más szegmenseknek is megvannak a maga zászlóshajói, itt is gyorsan kialakultak a máig jellemző erőviszonyok: a Scholastic hamar piacvezetővé vált. A Scholastic döntő szerepet játszott abban, hogy az amerikai képregény (immár graphic novelként) visszanyerte a fiatal (és jelentős számban női) olvasóit. A Scholastic mindezt igen rövid idő érte el, hiszen a Scholastic Graphix imprint mindössze 2005 óta ad ki képregényeket. A siker mértékét jól szemlélteti, hogy 2020-ban a Scholastic Graphix által kiadott képregények vezették az összesített amerikai gyerekkönyv-eladásokat (a

87 Az úttörő munka eredménye, hogy tévedés is került a szövegbe, mint például az, hogy „2019-ben a könyvterjesztők képregényforgalma kétszer akkora volt, mint a képregényre szakosodott üzleteké” (Szép 2020b). Ezzel szemben a könyvesbolti terjesztés 2019-ben mindössze 45 millióval lépte át a képregényboltok forgalmát (570 millió az 525-tel szemben). A graphic novel formátum viszont valóban sokkal jobban fogyott a könyvesboltokban (Griep – Miller 2020).

kiadványaik megelőztek minden más gyerekkönyvet). A 2020-ban megjelent kemény borítós kiadásokat (hardcover) Dav Pilkey *Dog Man*-sorozatának kilencedik kötete vezette 1,240,277 példánnyal, míg a puha borítósat (paperback) a *Baby-Sitters Club Graphic Novel*-sorozat 8. kötete 208,413 értékesített példánnyal (Aquino – Kantor 2021). Ezek mellett azonban számos új és régi kiadványuk szerepel a gyerekkönyves listán, köztük mind az öt (2010 óta megjelent) Raina Telgemeier által egyedül jegyzett kötet – mindegyik százezernél több példányban fogyott, a *Guts* ráadásul megelőzte az új paperback megjelenéseket is (299,299 darab) (Aquino – Kantor 2021). A Scholastic képregénysorozatai számára ez nem egy kirívó év volt, a kiadó graphic noveljei évek óta vezetik a gyerekkönyves listákat, 2019-ben a *Dog Man* hetedik albuma volt az első az új kiadványok hardcover listáján, míg Telgemeier *Guts* című albuma vezette a paperback eladásokat (Aquino – Kantor 2020). A Scholastic ereje abban rejlik, hogy más értékesítési csatorna is rendelkezésére áll: nemcsak a könyvesboltokban van jelen, hanem könyvvásárokat tart az ország iskoláiban (Scholastic book fair), ahol egy olyan fiatal olvasóközönséget is elér, amely nemhogy a képregényboltokban, de még a könyvesboltokban sem fordul meg (Kashtan 2020). Itt más kiadók képregényei is megjelenhetnek, a Marvel számos gyerekeket megszólító sorozata fogyott rendkívül rosszul a direct marketen (jellemzően 10 ezer példány alatt), miközben graphic novelként a Scholastic könyvvásárain jól teljesített (*Moon Girl and Devil Dinosaur*, *Unbeatable Squirrel Girl*) (Kashtan 2020).

A Scholastic nem egyedüli szereplő ebben a szegmensben, hiszen a Graphic Universe (amely sok képregényt importál, köztük Zeina Abirached munkáit) is ért el mérsékelt sikereket, illetve a First Second (itt jelent meg a magyarul is kiadott Vera Brosgol-képregény, az *Ánya kísértete*) is számos sikeres képregényt ad ki: Calvin Reid a First Second első 10 évét összegző cikkében bemutat olyan műveket (köztük Gene Luen Yang<sup>88</sup> *American Born Chinese* című graphic noveljét), amelyek addig közel félmillió példányban keltek el, Brosgol munkája a kiadását követő öt évben 110 ezer példányban fogyott (Reid 2016). Egyes képregénykiadók – a legnagyobb elköteleződéssel a BOOM! Studios – is beszálltak ebbe a szegmensbe (még a DC és a Marvel is – utóbbi a Scholastic kiadóval együttműködve). Ezek mellett számos gyerekkönyvkiadó kapcsolódott be a gyerekeknek szóló graphic novelek forgalmazásába úgy, hogy nem hozott létre külön képregényes alkiadót, mint például az Aladdin Books (Simon & Schuster), amely a

---

88 Kínai származású íróként ő jegyzi 2020 óta a Marvel *Shang-Chi* sorozatait, így lényegében Tamakihoz hasonlóan a szerzői munkái alapján kérte fel a kiadó ebből a szegmensből.

magyarul is elérhető Emma Steinkellner-kötetet, az *Egy kis boszi naplóját* (*The Okay Witch*, 2019) adta ki. A gyerekeknek szánt graphic novelek sikere új kiadókat is életre hívott. Ilyen például a 2005-ben alapított Papercutz, amely a szerzői munkákkal szemben inkább a franchise-képregényekre (mint a Barbie vagy a Nancy Drew), a Classics Illustrated (és más régi gyerekeknek szóló) sorozatok újrakiadására, illetve egy BD-k amerikai forgalmazására (*Asterix*, *Hupikék törpikék* stb.) szakosodott. A 2008-ban Françoise Mouly (aki Art Spiegelman felesége) által alapított TOON Books elsősorban kisebb gyerekeknek ad ki képregényeket, köztük számos francia munkát. Egyes kiadók lassabban reagáltak a változásokra, ilyen a Random House. Bár a kiadó forgalmazott már graphic noveleket, csak 2018-ban jelentette be (és ténylegesen 2020-ban indította) a saját gyerekképregényes imprintjét, a Random House Graphicet (Kantor 2019).

Mindezek alapján kirajzolódik, hogy a gyerekek számára forgalmazott graphic novelek nem egységesek: a régi gyerekképregények újrakiadása, a franchise-képregények, illetve a külföldi munkák (főként BD-k és mangák) amerikai kiadása egyaránt jelen van, ám ebben a szegmensben elsősorban a szerzői képregények dominálnak. A gyerekkönyvek alkotói között sok a független szerző, akik a saját műveikkel futnak be vagy érnek el kiemelkedő sikert (Brenner 2011, 264), ilyen többek között Raina Telgemeier, Dav Pilkey, Gene Luen Yang, Vera Brosgol, Emma Steinkellner, valamint Mariko és Jillian Tamaki is – bár Mariko Tamaki 2016 óta számos képregényen dolgozott a DC-nél és a Marvelnél is. Ez a szegmens tehát új alkotókat ismertetett meg a közönséggel, akik a szerzői szabadságot kihasználva nem felnőtteknek szóló zsánerdarabokat vagy alternatív munkákat akartak alkotni, hanem gyerekképregényeket. Az új fősodor alkotóit nem karolta fel és kanonizálta úgy a comics studies (és annak kiemelten az irodalmi irányzata), mint az alternatívokat.<sup>89</sup> Ennek oka több tényezővel magyarázható: egyrészt a gyerekirodalom perifériális helyzetével az irodalomtudományon belül. Másrészt azzal, hogy számos képregényalkotó és kutató igyekezett elismertetni a médiumot akadémiái körökben, és megszabadítani azoktól az előítéletektől, hogy a képregény gyerekes vagy hogy kizárólag gyerekeknek szól (ami, mint láthattuk, az amerikai comics esetében olyannyira nem igaz, hogy a gyerekekről évtizedekre meg is feledkezett csaknem minden ipari szereplő). E törekvésekre fittyet hányva 2005-től új lendületet vett a gyerekképregények kiadása, ám a terület iránt igen mérsékelt érdeklődést mutatott a tudományos élet. Megjelent egy szegmens, amely a

---

89 Erre kiváló példa, hogy Raina Telgemeier mindössze egyetlen említést kap a 2021-ben megjelent, mégis egyes elemeiben elavultnak ható *Comics Studies: A Guidebook* tanulmányaiban (Nel 2021, 134), emellett a mellékletben található képregénytörténeti mérföldkövek felsorolásánál is mindössze egyszer említik meg őt és Dav Pilkeyt (Hatfield – Beaty 2021, 282).

képregényekkel kapcsolatban évtizedekig negatív konnotációval használt „gyerekeknek szól” kifejezést újra keblére ölelte, így a kutatók kognitív disszonanciája is szerepet játszhatott abban, hogy a terület nem kapott intenzív figyelmet. Emellett még két tényező játszhatott ebben közre: ezen képregények népszerűsége (hiszen számos comics studies szerző a kevésbé populáris alkotásokat tanulmányozza), valamint a kevés eltelt idő (mert a megkövesedett comics studies kánon lassan változik [erről lásd: Beaty – Woo 2016]).

Beaty és Woo arra jutnak, hogy a marginalizált, kisebbségi és hátrányos helyzetű alkotók gyakran választják azon képregényes szegmenseket, amelyek kevésbé épültek ki, hiszen több lehetőséget kínálnak számukra. Azonban hiába érnek el ott kiugró sikert (akár az új terület legjelentősebb képviselőivé válva, mint azt többeknél látni fogjuk), mégis sokak – mint a képregényes élet egyes szereplői, bizonyos rajongók és kutatók – számára az érzékelési küszöb alatt maradnak, azok nem ismerik és értékelik a munkájukat (Beaty – Woo 2016, 107). Hiába vált dominánssá és a legdinamikusabban fejlődő területté a gyerek- és YA-képregényes szegmens, az elismertsége egyelőre marginális. Beaty és Woo példái Raina Telgemeier, Gene Luen Yang, illetve Mariko és Jillian Tamaki, akik díjaik és népszerűségük ellenére nem vagy alig kanonizálódtak az akadémiai életben (Beaty – Woo 2016, 97–107). A 2016 óta eltelt időben gyakrabban találkozni a nevükkel a comics studies munkákban, de a vizsgálatuk volumene még mindig messze elmarad az alternatív irányzat képviselőihez képest.

A legjelentősebb gyerekképregényes sztárnak Raina Telgemeiert tekinthetjük: kritikai (öt Eisner-díj) és anyagi sikere hosszú ideig mindenki mást elhomályosított ezen a területen. Telgemeier graphic noveljei csak 2016-ban több, mint 10 millió dollár bevételt hoztak (Woo 2018, 37), azaz az ő képregényeinek eladásai tették ki az akkori piac bevételeinek egy százalékát (Griep – Miller 2017), és a *Publishers Weekly* éves jelentéseit összegezve a dolgozat írásáig körülbelül 20 millió példányban értékesítették a műveit. 2010 óta öt saját képregényt jegyez (*Smile*, 2010; *Drama*, 2012; *Sisters*, 2014; *Ghosts*, 2016; *Guts*, 2019), amelyek közül a *Smile*, a *Sisters* és a *Guts* alkotja az önéletrajzi trilógiáját, ám a többiben is megjelennek a saját gyerekkori tapasztalatai. Telgemeier nem ezekkel indította a karrierjét: elsőként webképregényeket készített, majd a *The Baby-Sitters Club*-regények adaptációin dolgozott a Scholasticnak, mielőtt belefogott volna az önálló graphic novelek írásába. Raina Telgemeier 2004-ben, amikor először találkozott a kiadó képviselőivel, még csaknem ismeretlen alkotó volt, ráadásul olyan, aki nem is szeretett volna betörni a direct marketre (Kashtan 2020), így önéletrajzi webképregényeket készített. Az akkor formálódó területen autonóm módon léphetett fel, és ezt az önállóságát

megőrizhette a Scholasticnál is. Az autonómiát jól jelzi, hogy amikor megkeresték a kiadótól, maga állt elő azzal, hogy szívesen adaptálná a *Baby-Sitters Club*-regényeket, amelynek jogai eleve a Scholasticnál vannak, ráadásul ezeken egyedül dolgozhatott. Kezdetben tehát franchise-képregényeket készített a kiadónak, ám az ő ötlete volt az adaptáció, mert gyerekkorában nagy hatással voltak rá a művek (Kashtan 2020). Ezen az új területen 2006-ot követően (négy kötetnyi *The Baby-Sitters Club*bal, majd a saját képregényeivel) pedig meghatározó alkotóvá válhatott. A Scholastic Graphixszal együttműködve a szerzői képregényeivel korábban elképzelhetetlen sikereket ért el. Olyannyira, hogy Kashtan szerint a *Smile* volt a 2010-es évek legmeghatározóbb képregénye gazdasági jelentőségét és kulturális hatását tekintve egyaránt (Kashtan 2020), a graphic novel megjelenése óta csak 2021 márciusától nem szerepel a *New York Times* képregényes bestseller listáján. Telgemeier főként a lányokat szólította meg ifjúsági képregényeivel, és nagy – de nem kizárólagos – szerepe volt abban, hogy a Scholastic Graphix piacvezető helyzetét bebetonozza. A kiadó más alkotói és kiadványai is jól fogynak. 2016 óta Dav Pilkey *Dog Man*-szériája vált a Scholastic másik kiemelkedő sikerévé: 2018-ban a sorozat hatodik kötetének (*Brawl of the Wild*) első kiadásából ötmillió példányt nyomtak, amely az amerikai graphic novelek történetében rekordnak számít (Hatfield – Beaty 2021, 282). Az alfejezetben tárgyalt kiadók és szerzők drasztikusan átforgalmazták az amerikai képregényipart és -piacot, miközben a kiadványaik szinte egyáltalán nincsenek jelen a direct marketen: a milliós eladások ellenére a Scholastic 2016-ban mindössze 5957, míg a Simon & Schuster 1402 graphic novelt értékesített a képregényboltokban (Woo 2018, 34). Ennek (is) köszönhető, hogy a direct marketen szocializálódott képregényrajongók egy része nem ismeri el ezeket a képregényeket (nem olvassa őket, hiszen nem neki szólnak, nem tartja őket valódi képregénynek), miközben népszerűségükben megelőzték a superhősképregényeket (Kashtan 2020). Létrejött egy új fősodor, amelyet sem az alternatívok, sem a tudományos élet, sem a hagyományos rajongók jelentős része nem értékel különösebben: a szerzők látszólag egyfajta kulturális vákuumban alkotnak egy néma közönségnek egy (sokak szerint) alacsony kulturális presztízsű területen. Ahogy Woo és Beaty 2016-ban jól látták: nem érik el a képregény iránt korábban is érdeklődők (rajongók, kutatók) jelentős részének ingerküszöbét.

Ahhoz, hogy érthetővé tegyem, mit értek az alatt, hogy az új könyvesbolti fősodor közönsége néma, Jenkins rajongókatásait hívom segítségül: a direct marketen vásárló, véleményét és értékítéletét jól artikuláló képregényolvasó az a típusú aktív, autonóm rajongó, amely Jenkins munkáiban is kiemelt figyelmet kap (erről lásd a 3. fejezet *A*



*képregényalkotó mint sztár* alfejezetét). Hangot ad a véleményének, nemtetszésének, kifejezésre juttatja a problémáit, az évtizedeken keresztül folyamatos nehézségekkel küzdő képregénykiadók pedig figyelték minden rezdülését, hiszen nem akarták elveszíteni a stabil olvasóközönségüket. A Jenkins által gyakran tematizált részvételi kultúra ebben a kultúripari szegmensben piactorzító hatású volt: a rajongók évtizedekre kisajátíthatták a képregényt, meghatározhatták, hogy mi jelenjen meg. Egy ízlésközösség uralta a képregényt. Az ezredforduló után azonban megjelent (1) egy teljesen új fősodor, amelyre ez a csoport semmilyen befolyással nem bír, és (2) egy teljesen új közönség, amelynek ízléspreferenciája és értékítélete nem egyezik meg a hagyományos rajongókéval, ám a kiadók számára ugyanolyan fontos célcsoportnak számít. A rajongók kontroll- és hatalomvesztése (nem határozhatják meg, mi jelenjen meg, mi az „igazi” képregény, mik az értékes művek, ki számít rajongónak) pedig sokszor csak még hangosabbá tette őket. Ez párhuzamba állítható azzal a móddal, ahogy Gans szerint az értelmiség akkor viselkedik, amikor a korábbi társadalmi helyzete/presztízse (és az ezzel együtt járó hatalma) megínog: hajlamos az új médiumokat, a populáris és az ifjúsági kultúrát ostromozni, illetve hibáztatni a társadalmilag biztosított pozíciója elvesztéséért (2003, 116). A szubkulturális működésmódhoz szokott rajongói közösségek hasonlóan reagálnak ebben a helyzetben, mint a Gans által leírt társadalmi elit. Az új képregényeket, illetve az új rajongókat (is) kiszolgáló kiadókat ostromozzák. Az új ifjúsági képregények közönsége azonban annak ellenére néma, hogy közben ez a terület vált az új fősodorrá. A gyerek- és fiatalkorú olvasók (akik emellett sokszor nők és/vagy kisebbségi helyzetben vannak) ritkán fejtik ki vagy hangoztatják a véleményüket, alig hallani a hangjuk. Ezért is ignorálta őket (ahogy a sokszor magukat láthatatlanná tevő női olvasókat is [lásd: Orme 2016]) hosszú ideig a képregényipar, és hallgatott a hangos rajongókra. Az új fősodor fiatal rajongói helyett ma is jellemzően mások beszélnek: egyes alkotók, szerkesztők és könyvtárosok képviselik (és bátorítják) őket, hiszen a képregényolvasás nem egy folyamatosan szűkülő és elöregedő rajongói csoport kiváltsága, hanem mindenkié (Kashtan 2020). Míg a direct marketen a rajongók igényeit a képregényboltok tulajdonosai kommunikálják a kiadók felé az előrendelésekkel, a gyerekképregényes színtéren ezt a szerepet elsősorban a könyvtárosok és a könyvpiaci szereplők látják el.

A gyerek- és young adult képregények területén is fontossá vált a diverzitás (Alverson 2018). Sok a női, kisebbségi és/vagy hátrányos helyzetű karaktereket felvonultató, a gyerekek valós problémáit bemutató képregény. Ez a terület alkotóinak életpályájából fakad: az alkotók nagy arányban érkeztek a szerzői kiadású (fesztiválokon

terjesztett) miniképregények vagy az online képregények világából (mint Raina Telgemeier, vagy a következő alfejezetben tárgyalt Noelle Stevenson). Olyan alkotók készítenek képregényeket az új fősodorban, akik eredetileg nem szándékoztak betörni a franchise- vagy zsánerképregényes fősodorba (azaz a mainstream képregénykiadók világába), így alternatív gyökerekkel rendelkeznek. A kiadók gyakran a webképregényesek közt keresgéltek a tehetségeket. A területre nagy hatást fejtett ki Raina Telgemeier: a sikerei nyomán a kiadók elkezdtek keresni az olyan szerzőket, akik hozzá hasonlóan szívesen készítenek önéletrajzi munkát, és ugyanolyan tiszta, könnyen követhető vonalvezetéssel dolgoznak. Az életből merített történetek tehát a szerzők alternatív képregényes inspirációi, az életútjuk, a közönség kereslete és a kiadói igények egymásra találása révén terjedtek el ebben a szegmensben (Alverson 2018). Annak ellenére, hogy a memoár<sup>90</sup> és a (sokszor csak önéletrajzi inspirációjú) slice-of-life történetek<sup>91</sup> a fősodor markáns részévé váltak, a fikció dominál a gyerekképregényes közegben is (Alverson 2018), ám az utóbbiakban is jelen lehet a diverzitás (lásd például: Shannon Watters – Grace Ellis – Brooklyn A. Allen – Noelle Stevenson: *Lumberjanes [Cserkeszterek]*; Molly Ostertag: *The Witch Boy*).

### 3. Digitális és webképregény

Az amerikai webképregényes színteret több szempontból is érdemes külön tárgyalni: egyrészt azért, mert az eddig vizsgált területektől élesen különbözik abban, hogy nem a képregényipar (gazdasági vagy kulturális) átalakulása hívta életre, hanem a mediális környezet megváltozása tette lehetővé az új szegmens kialakulását. Nem az ipari korszakba nyúlunk vissza, és az ott gyökerező (de folyamatosan finomodó) gyakorlatok irányítják, nem az autonómmá válni kívánó sztáralkotóknak kínál lehetőséget, nem a művészi-irodalmi babérokra törő alkotók ambíciói, és nem is a fiatal olvasókban piaci rést látó kiadók hívták életre, hanem a médiakörnyezet átalakulása, az internet megjelenése biztosított új publikációs felületet az alkotni vágyók számára. A második szempont az elsőből következik: az új felület kibővítette a részvétel lehetőségeit. A részvételiség korábban is jelen volt a képregényiparban és -kultúrában (rajongói visszajelzések, olvasói levelek, fanzine-ok, fanart, fanfiction, találkozók stb.), és az internet új lehetőségeket kínált az alkotókkal, a kiadókkal és az egymással való kapcsolattartásra (fórumok, Facebook-

90 Ilyen például Cece Bell önéletrajzi képregénye, az *El Deafo* (2014), amelyben azt mutatja be, milyen volt siketként felnőni. A munkájáért 2015-ben Eisner-díjat kapott Best Publication for Kids kategóriában.

91 Ilyen például Vera Brosgol *Be Prepared* című képregénye (2018), ahol a főszereplő az alkotóhoz hasonlóan orosz bevándorló lány, ám ebben a műben már nem kap szerepet a fantasy, mint az *Ánya kísértetében*.

csoportok, blogok, YouTube-videók, Twitter stb.). Ami azonban a mi szempontunkból lényeges, hogy az internet demokratizálta a képregényalkotást, hiszen bárki megoszthatja a munkáját. Az internet az alkotók széles köre előtt nyitotta meg az utat azért, hogy két követelményt is kiiktatott: (1) eltűntek a kapuőrök (kiadók, szerkesztők), így mindenki számára lehetőséget biztosít, valamint (2) nincsenek nyomtatási költségek, így nincs szükség kiadói háttérre (vagy szerzői kiadásra). A Kevin Eastman vezette Xeric Foundation, amely független alkotók szerzői képregényeinek kiadására adott támogatást, 2012-ben éppen azért szüntette meg a szerzői kiadások támogatását, mert ma az interneten bárki el tudja juttatni a közönséghez a képregényét – a nyomtatás másodlagossá vált. Az alapítvány ezen tevékenysége funkcióját veszítette, így azóta már csak jótékonyági és non-profit szervezeteket támogat (Cadrette 2016, 108). A kapuőrök és a komolyabb anyagi ráfordítás szükségessége nélkül a részvételi küszöb jóval alacsonyabbá vált. Míg korábban csupán nagyon kevés és elkötelezett alkotó tudott „betörni a képregényiparba”, ez sokat változott a heroikus korban: az új, formálódó területek másoknak is lehetőséget biztosítottak, és aki semelyik területen nem tud (vagy akar) elhelyezkedni, az interneten is befuthat karriert – de később akár meg is nyílnak előtte a fenti csatornák valamelyike (James Kochalka, Raina Telgemeier vagy Noelle Stevenson is webképregényekkel kezdte a karrierjét). A harmadik ok, ami miatt érdemes elkülöníteni a webképregényeket, az, hogy ez a színtér inkább globális, mint lokális: az angol nyelv kapcsolja össze, de bárki bárholnan készíthet webképregényeket. Ma már semelyik szegmens nem választható el élesen más kulturális változatoktól, a képregényipar is elindult a globalizálódás útján, ám az interneten megjelenő képregények esetében mosódnak el a legjobban a különbségek.

A webképregények igen sokfélék: az egyik meghatározó irányzat a manga. Az amerikai képregénypiacon ma is erős jelenléttel bír a manga (Aoki 2021), de kevés OEL (Original English Language – eredeti angol nyelvű) kiadvány jelenik meg a kiadóknál, így azok, akik ebben a stílusban szeretnének alkotni, jellemzően az interneten publikálják a munkáikat: egyes, a saját képregények online megosztására specializálódott oldalakon – Webcomics, Webtoon – hangsúlyos ez az irányzat. Ennek a fenti mellett van egy másik oka is: a Webtoon eredetileg dél-koreai platform, amely csak 2014-ben jelent meg az Egyesült Államokban (Salkowitz 2020a), így bár jelen vannak rajta az amerikai alternatív és gyerekképregényes hagyományhoz illeszkedő munkák is, messze a mangák (és manhwák) uralják a területet (a kínai Webcomicson szintén). Emellett erős az önéletrajzi miniképregények hagyománya is: James Kochalka *American Elf* című képregénynaplója, Raina Telgemeier korai rövid képregényei (a *Smile* egyes részletei először így jelentek

meg) vagy Sarah Andersen nagy sikerű, autofikcióval kacérkodó *Sarah's Scribbles* comic strip-sorozata mind jól szemléltetik ezt. Ezek mellett egy harmadik nagy hagyomány is létezik, a napilapos comic stripek tradícióját továbbvivő irányzat is jelentős (erről lásd: Lopes 2009, 175). Bár Kochalka és Andersen munkái is comic stripek, itt részben másról van szó: a napilapos comic strip lehetőségei a nyomtatott sajtópiac zsugorodásával folyamatosan csökkennek, ezért sok alkotó új felületek után néz (McAllister – MacAuley 2021, 105). A nyomtatott lapok csökkenő példányszámai nemcsak az egyes alkotókat, hanem a szindikált képregényeket forgalmazó cégeket is arra kényszerítették, hogy alternatív bevételi források után nézzenek: az Andrews McMeel Universal tartja fenn például a GoComics oldalt, a King Features Syndicate pedig a Comics Kingdomot üzemelteti. Ezekben a képregények többsége ingyen elérhető, és a reklámokból, illetve a prémium előfizetésekből jutnak bevételhez (2021, 105).

A webképregények jelentős része rövid epizódokból áll, de hosszabb narratív (fikciós) művek is léteznek – viszont ezek is rendszerint rövidebb folytatásokban kerülnek fel az internetre. A mangák jellemzően hosszabb művek, de más hagyományok is jelen vannak: Noelle Stevenson 2012-től 2014-ig publikálta a *Nimonát* a Tumblr mikroblogon rövid folytatásokban, amit a Harper Collins összegyűjtve jelentetett meg 2015-ben young adult graphic novelként. Bár az elbeszélés (főként kezdeti) töredezettsége jól mutatja az eredetét, a könyvkiadás mégis nagy sikernek bizonyult. Stevenson munkája nemcsak azt bizonyítja, hogy milyen lehetőségek rejlenek a teljes szerzői autonómiában (hiszen itt semmilyen szerkesztői kontroll nem érvényesült), hanem azt is, hogy webcomics sokak számára csak ugródeszka: Stevenson ezt a közeget maga mögött hagyva a gyerekképregényes fősodorban is jelenlévő BOOM! Studiosnál megjelenő *Lumberjanes* (*Cserkeszterek*) egyik társalkotója (Shannon Watters szerkesztő és Grace Ellis író bevonták a projektbe társíróként), és a képregényes pályája mellett az animációban (*She-Ra and the Princesses of Power* – Netflix) is jelen van, miközben 2020-ban jelent meg második saját graphic novelje a HarperTeennél (*The Fire Never Goes Out: A Memoir in Pictures*), amelyben lesbikusságát<sup>92</sup> is tárgyalja, és Raina Telgemeier munkáihoz hasonlóan fiatalok közönséget megcélzó memoár. Stevenson a webképregények felől érkezve vált az új gyerek- és YA-képregényes fősodor kiemelkedő alkotójává.<sup>93</sup>

---

92 2019-ben házasodott össze Molly Ostertaggal, aki szintén elsősorban gyerekképregényeket készít.

93 Melia egy hasonló szerzőt (Faith Erin Hicks) mutat be esettanulmányában, amellyel azt illusztrálja, milyen módon kerülhet be valaki az új gyerekképregényes fősodorba a webképregények területéről (Melia 2018). Faith Erin Hicks kétszer is kiérdemelte a Best Publication for Kids Eisner-díjat (2014-ben a *The Adventures of Super Hero Girl* című munkájáért, míg 2019-ben a *The Nameless City: The Divided Earth* című graphic noveljéért.)

A neten a zsánerképregényes fősodorhoz illeszkedő munkákat is találhatunk: ilyen Mike Norton *Battlepug*-ja, amely 2011 és 2016 között futott. Ez a könnyed fantasy-paródia a neki dedikált battlepug.com oldalon máig elérhető. A hetente frissülő webképregény gyűjteményes kötetei először a Dark Horse-nál jelentek meg, majd az Image adta ki a teljes sorozatot egyben graphic novelként (*Battlepug: The Compugdium*). Norton az Image-nél jelentette meg a webképregény folytatássorozatát is (*Battlepug: War on Christmas*). Norton szabadúszóként dolgozott különböző kiadóknak, de a szerzői munkájára nem volt igény, ezért fordult a netes publikációhoz, ám az Eisner- (Best Digital Comic, 2012) és Harvey-díjak (Best Online Comics Work, 2013, 2014, 2016) révén a saját képregényét is vissza tudta vezetni a kiadói rendszerbe.

Az amatőr alkotóknak is publikációs felületet biztosító oldalak (mint a Webtoons) mellett egyes alkotók profi felületeket is létrehoznak: ilyen a Panel Syndicate, amelyet Brian K. Vaughan, Marcos Martin és Muntsa Vicente alapított 2013-ban, hogy a *The Private Eye* című szerzői képregényüket itt forgalmazzák: minden epizódért annyit fizet az olvasó, amennyit szeretne, így akár ingyen is letöltheti. 2015-ben a sorozat kiérdemelte a Best Digital Comicnek járó Eisnert, és a képregény anyagi sikere lehetővé tette, hogy mások számára is megnyissák az oldalt, így más szerzők is elkezdték itt forgalmazni a képregényeiket, ráadásul ezért cserébe az alapítók nem számolnak fel semmit, a bevételek 100 százaléka az alkotókhöz kerül. Vaughan és társai ezzel egy teljesen új értékesítési csatornát teremtettek a zsánerképregényes szerzői daraboknak.

Mindebből látszik, hogy az internet nemcsak új publikációs felület, hanem új üzleti modelleket is kínál. A Panel Syndicate „annyit fizetsz, amennyit szeretnél”-modellje (amelyet a zeneiparban a Radiohead vezetett be 2007-ben az *In Rainbow* albumukkal) csak egy a létező lehetőségek közül. Az egy adott webképregénynek dedikált honlap esetén a reklámok és az adománykérés révén is bevételhez juthat az alkotó (Johnston 2015, 5–6). A 2013-ban létrejött Patreon intézményesítette az adományozást: a felületen a számukra kedves alkotókat támogathatják a rajongók. Ez egy előfizetés jellegű szolgáltatás, amelyben a támogatott megtarthatja a neki szánt összeget. Ehhez a modellhez számos amatőr fordul, de a közben karriert befutó alkotók (mint Sarah Andersen) is tartanak fenn Patreon-profilt. A Patreon folyamatos, megbízható bevételhez juttathatja a független vagy szabadúszó alkotókat. Emellett létezik a merchandise: a képregény ugyan ingyenes, de a kapcsolódó merchandise révén az alkotó bevételre tehet szert. A Battlepug-franchise (a print kiadások mellett) ezekből termelt bevételt Mike Nortonnak (<https://battlepug.threadless.com/>). A merchandise révén az online boltok is fontos bevételt

jelenthetnek az alkotónak. Mindezek mellett a közösségi finanszírozás (mint a Kickstarter) segítségével is számos munka születik, bár ezek a munkák jellemzően nyomtatásban is napvilágot látnak (mint Keanu Reeves, Matt Kindt és Ron Garney szerzői képregénye, a *BRZRKR*, amelyet egy sikeres kampány után a BOOM! Studios ad ki). A Kickstarter esetében a támogató csak akkor fizet, amennyiben sikerül elérni a kitűzött támogatási célt (azaz mindent vagy semmit alapon működik). Ezen a felületen kifejezetten projektek, nem pedig személyek támogathatók, mint a Patreonnal. A képregényes közegben a Kicskstarter és a hasonló oldalak (mint az Indiegogo) jellemzően egyfajta előrendelési felületként funkcionálnak. A webképregényes Kickstarter-projekteket vizsgálta doktori értekezésében Liz Dowthwaite: ezek jelentős része már létező webképregény graphic novel kiadására kér támogatást, ezek mellett az új webképregények indítására, merchandise-termékekre, létező webképregények folytatására, vagy ezekhez kapcsolódó oldalra, applikációra, játékokra stb. indítanak jellemzően projekteket (2017, 85–87). A közösségi média (Tumblr, Twitter, Facebook) rendszerint inkább promóciós felület, amelynek segítségével a képregények, az online boltok, a merchandise, illetve a közösségi finanszírozás-kampányok hirdethetők. Amennyiben az alkotóknak lehetőségük nyílik rá, a munkák eljuttatása az online boltokba (mint a comiXology), vagy az egyes kiadókkal kötött print-szerződés (a Dark Horse, az Image és sok más kiadó ad ki eredetileg online képregényeket) szintén bevételhez juttathatja őket. Mára a webképregényes oldalak, mint a 2012-ben San Franciscóban alapított, angol nyelvű webképregényekre specializálódott Tapas, az olyan platformokhoz hasonlóan, mint a YouTube vagy a Spotify, kidolgozták a maguk fizetési módszereit azok számára, akik a felületükön osztják meg a műveiket.

A következőkben Sarah Andersen példáján szeretném illusztrálni, milyen módokon juthat bevételhez egy webképregény alkotója: Andersen a Tumblr mikroblogon kezdte el publikálni az autofikciós elemekkel tarkított önéletrajzi comic stripjét, a *Sarah's Scribbles* (amelyet később kiegészített a Facebook, az Instagram, a Tapas, valamint a saját honlapja). A Tapason 2019-ben a *Sarah's Scribbles* volt a második legnépszerűbb sorozat (46,9 millió megtekintés), viszont ennek volt a legtöbb feliratkozója (176,2 ezer) (MacDonald 2020). Andersen a Patreonon keresztül is kap támogatásokat, a webképregényei gyűjteményes köteteit pedig az Andrews McMeel Publishing adja ki (és azóta számos országban, köztük Magyarországon is megjelentek). Az új, *Fangs* című webképregényének gyűjteményes kötetét szintén ők jelentették meg, amely már eleve a Tapason indult. A Tapas a feliratkozók és a megtekintések száma alapján fizet az alkotóknak a reklámbevételek után, amely szintén folyamatos bevételt jelent Andersennek.

Andersen sorozatai ingyenesen elérhetők, de a Tapas lehetőséget kínál arra is az alkotóknak, hogy csak a képregényük első részeit tegyék ingyenessé, a többiért pedig fizetni kelljen – amit az olvasók 7-10 százaléka meg is tesz (Salkowitz 2021). A platform 14 millió dollárt fizetett ki az alkotóknak 2020-ban. A Tapas által megosztott adatok alapján az olvasóik többsége nő: kiemelten a 18-24 éves korosztály használja a platformot (Salkowitz 2021). Bár az oldal amerikai, a Webtoonhoz hasonlóan itt is számos manga található, amely jól jelzi egyrészt a kulturális változat sikerét a fiatal női olvasók körében, másrészt azt, hogy a mangaalkotók lehetőségei az amerikai képregényiparban rendkívül korlátozottak – miközben a minták előttük vannak, ugyanis a távol-keleti munkák elérhetőek a könyvesboltokban.

Eddig egységesen tárgyaltam a webképregényeket, de egy különbségtételt tennünk kell, amely árnyalja az ezekről való gondolkodást. Hosszú ideig nem tettem különbséget sem az elméletalkotók, sem a képregényes intézmények/díjak/kritikusok a digitális és a webképregény között, ám a 2010-es években ez lassan megváltozott. Az Eisner-díj kategóriáinak módosulása jól mutatja ezt az átalakulást: 2005-ben jött létre a Best Digital Comic kategória, amelyre minden neten publikált képregény lehetett nevezni, ez 2014-től Best Digital/Webcomicra nevezték át, majd ez 2017-ben szétvált Best Digital Comic és a Best Webcomic kategóriákra. Dittmar abban látja a különbséget a kettő között, hogy a digitális képregény tágabb kategória, magában foglalja azokat a képregényeket is, amelyeket letöltve, és azokat is, amelyeket a neten olvashatunk. Értelem szerint csak az utóbbira használja a webképregény kifejezést (Dittmar 2012, 85–86). Dittmarhoz hasonlóan Wershler, Sinervo és Lien is szétválasztja a kettőt, ám a letölthetőség náluk nem releváns szempont, hiszen a digitális képregények egy része felhőalapú szolgáltatásokon keresztül érhető el (2021, 259–262). Az Eisner-díj kategóriái mögötti logika segíthet elválasztani a kettőt: a digitális képregények jellemzően jól igazodnak az amerikai (vagy más) képregényes hagyományhoz, fűzet- vagy graphic novel-jellegűek (és valóban sokszor – de nem minden esetben – le is tölthetőek egyben, hogy a megfelelő applikációval/szoftverrel olvashatók legyenek). Lényegében olyan képregényeket jelölnek a díjra, amelyek megjelenhettek volna printben is, ám végül online felületen publikálták őket. Ezek hagyományos képregények abban az értelemben, hogy oldalakra vannak tördelve, csupán a publikációs felület változik: az olvasásuk/befogadásuk a képernyőn történik (számos print képregénynek létezik digitális változata). A webképregény ezzel szemben illeszkedik az internet (sokszor rövidebb részletekben jelenik meg) vagy az olvasási felület (blog, képregénymegosztó oldal – a Webtoonst például kifejezetten a

mobiltelefonos olvasásra optimalizálták) sajátosságaihoz. Emellett ezek számos esetben túl is mutathatnak a hagyományos képregényeken (például az interaktivitásban, a mozgó elemek, az áttűnések és más effektusok használatában). Míg az első kategória (amennyiben nem gyűjtőfogalomként használjuk) hagyományos képregényt takar, amely digitális megjelenést kapott, a webképregények igen sokfélék lehetnek. Ez természetesen nem azt jelenti, hogy utóbbiak nem jelenhetnek meg printben, de amennyiben igen, akkor a megjelenés sokszor valamiféle adaptáció is egyben – például a paneleket újra kell tördelni. Ebben a megkülönböztetésben míg a felhőalapú comiXology vagy a letöltéses rendszerű Panel Syndicate digitális képregényeket forgalmaz (a comiXology oldalon számos olyan képregény is olvasható, amelynek nincs print kiadása, a Panel Syndicate-en csak ilyen képregény található, az utóbbi a képernyőhöz igazodó fekvő oldalakat használ), addig a Webtoons vagy a Tapas webképregényeket. Az első esetben csak a publikáció/forgalmazás módja változik, a másodikban a képregény narratív sajátosságai is megváltozhatnak.

A két terület a művészi és szerzői autonómia területén is különbséget mutathat: a digitális (de nem web)képregények szorosabban kötődnek más képregényipari területekhez intézményesen (állhat mögöttük akár egy kiadó is, bekerülhetnek az online üzletkebe), illetve narratív jellegzetességeiket tekintve is szabályosabbak, az alkotók jobban igazodnak a kialakult konvenciókhoz és formátumokhoz. Ezzel szemben a webképregények kevésbé intézményesültek, szabálytalanabbak lehetnek. Ez természetesen leegyszerűsítés, hiszen a digitális képregények jelentős része is független más szereplőktől, miközben egy webképregény mögött is állhat valamilyen támogató (vagy illeszkedhet valamilyen hagyományhoz), mégis további segítséget nyújthat az elkülönítés megértéséhez.

A csak digitális, illetve a webképregények jelentős része mögött azonban nem állnak más szereplők, így – bár az alkotók számos módon juthatnak jövedelemhez – jellemzően évekig eltart, mire képessé válnak csak a képregényeikből megélni. Az alkotók egyben vállalkozók is: nem elég alkotniuk, menedzselniük is kell a saját munkájukat. Amíg nem épült ki a kellő méretű olvasóközönség, sokszor más típusú munkákat is vállalniuk kell. A közönség megteremtésének igénye azonban korlátozhatja a szerzői autonómiát: megköveteli a szoros kapcsolatot a rajongókkal, így a szerzők sokszor erősen hallgatnak a közönségükre, a visszajelzésekre, a kritikai megjegyzésekre (Murray 2013, 341; Plamondon 2018, 121). Az anyagi autonómia megteremtésének igényéből következik a közönségnek való megfelelés igénye, amely az autonómia legjelentősebb korlátja a webképregények területén. Ennek ellenére a szerzői autonómia mértéke kifejezetten magas ebben a szegmensben, és amennyiben ez anyagi autonómiával is párosul, a szerzők sokkal



szabadabb körülmények között alkothatnak, mint bármely más amerikai képregényipari területen, hiszen a szerkesztők azok mindegyikén jelen vannak.

#### **4. Konklúzió**

A diverzitás (az alkotóké, a főszereplőké és a bemutatott történeteké) valamennyi új terület fontos jellemzője. A képregény médiumnak nincsenek olyan inherens tulajdonságai, amelyek miatt annak olvasása a fehér férfiak kiváltsága kellett volna legyen, ám az amerikai képregény sajátos fejlődési útja miatt mégis egy egyre belterjesebb rajongói csoport sajátította ki a comicsot (más kulturális változatokkal ellentétben). A képregénykiadók évtizedekre megfedkeztek a gyerekekről, a női és kisebbségi olvasókról. A különböző kezdeményezések, mint az alternatívok igényei, az egyes kiadók által felismert piaci rés betöltésének szándéka, illetve az új publikációs felületek megjelenése új területeket hívtak életre, amelyek között viszonylag szabad az átjárás. Ezek lehetőséget kínáltak azok számára, akik nem tudtak vagy akartak betörni a hagyományos képregényiparba. A képregények tartalma és közönsége kibővült, a képregény mint médium elérte azt a benne rejlő potenciált, amelyet Scott McCloud még részben megelőlegezett neki 1993-as *A képregény felfedezése* című munkájában (McCloud 2007). Mivel az új területeken nem kellett szembenézni az iparszerű kor örökségével, jellemzően magas fokú a szerzői autonómia, de igyekeztem jelezni, hogy ennek is megvannak a maga korlátai. Ilyenek lehetnek például a szerkesztők (amelyek az alternatív és gyerekképregényes közegben is jelen vannak), a gyerekképregényes szegmensben is létező franchise-ok, a közönségnek való megfelelés igénye (amely különösen a webképregényes közegben erős), és természetesen az esetleges anyagi gondok (sok alternatív és/vagy webképregényes kénytelen más munkát vállalni, mert a képregényeiből nem tud megélni, így azonban nehezebben teljesedhet ki művészként). Igyekeztem rávilágítani arra, hogy a szerzői autonómia hangsúlyozása mellett nem feledkezhetünk meg arról, hogy ezek a szegmensek is iparszerűen működnek: megvannak a maguk hagyományai, jellegzetességei, műfajai, piacai, üzleti modelljei.

## 7. fejezet

### Az amerikai képregény Magyarországon

Dolgozatom utolsó fejezetében az amerikai képregény magyarországi megjelenését, kulturális hatását vizsgálom. Az amerikai képregények fordításai már a 20. század első felében jelentek meg az Egyesült Államok határain túl, köztük Európa számos országában, sokszor nagy hatást gyakorolva a lokális képregényhagyományra (Zanettin 2008b, 2). A comics korabeli terjedése egy tágabb folyamat – a populáris kultúra transznacionális disszeminációjának – része, amelynek 1840 és 1940 közötti trendjeit Migozzi (2012) tekintette át. A 20. század végétől már nem csak a fordítások, hanem az angol nyelvű képregények is elkezdtek világszerte terjedni. Az online képregényüzletek (számos amerikai bolt online üzletet is fenntart és nemzetközi rendeléseket is fogad) és graphic noveleket forgalmazó könyvesboltok (mint a Book Depository vagy az Amazon), valamint a digitális képregényeket forgalmazó szolgáltatások (mint a comiXology) transznacionálissá tették az angolszász (eredetileg az Egyesült Államokat, Kanadát és Nagy-Britanniát összefogó) képregénypiacot is. Emellett egyes kiadók lehetővé tették a nemzetközi olvasók számára is az előfizetést, így minden amerikai képregény könnyedén beszerezhető ma Magyarországról is – függetlenül a formátumtól (comic book, graphic novel, digitális képregény) – akár előfizetve vagy előrendelve is. Az amerikai képregény nemzetközi piacának pontos mérete nehezen mérhető fel. Egyrészt azért, mert a comicsnak számos lokalizált változata (vö.: Zanettin 2008c) létezik, és ezek népszerűsége országoként változó. Emellett a transznacionális piacon értékesített angol nyelvű képregények (amelyek megkerülik a lokális kiadókat/terjesztőket) mennyisége szintén nehezen térképezhető fel vagy becsülhető meg. Az Európai Unió által támogatott EUDICOM-projekt (European Digital Comics)<sup>94</sup> igyekezett felmérni az európai képregénypiac méretét, és azon belül a digitális képregények arányát, de az ő adataik is rendkívül hiányosak, és csak az adott ország kiadóinak adatait összegzik. Az viszont a kutatásukból is kiviláglik, hogy Európa számos országában utolsó helyre szorult az amerikai comics más kulturális változatokkal szemben. A projekt első három résztvevőjének (Spanyolország, Olaszország és Lengyelország) piacán mindenütt a manga a piacvezető, amelyet mindhárom az európai képregények követnek (Turrin 2021).

---

94 Az EUDICOM célkitűzése, hogy segítse a képregénykiadókat a digitális átállásban. A program első három országa Spanyolország, Lengyelország és Olaszország volt (Eudicom Project ONLINE). Ez a kör azóta Franciaországgal bővült (Turrin 2021), és a projekten dolgozók számos más ország kiadóival is felvették a kapcsolatot.

Magyarországon ezzel szemben 2016 óta alig jelennek meg keleti képregények (ekkor adta ki a legnagyobb hazai mangakiadó, a MangaFan az utolsó köteteit), bár elvétve akadnak: a Vad Virágok Könyvműhely 2021-ben jelentette meg *A vízisten menyasszonya* című manhua 22. kötetét. A magyar piacon az amerikai képregény foglal el domináns pozíciót. Bayer Antal kvantitatív tartalomelemzése szerint a rendszerváltás utáni magyarországi képregénykiadás legerősebb szegmense az amerikai (Bayer 2020). Az amerikai kiadványok aránya a képregénypiacon mindig is magas volt: előfordult, hogy a 85 százalékot is meghaladta, és sohasem ment 37 százalék alá (Bayer 2020). A 2010-es évek második felében az amerikai kiadványok mennyisége drasztikusan nőtt, hiszen külföldi szereplők (az Eaglemoss 2017 és 2021 között és a Hachette 2018-tól) is megjelentek a magyar piacon kemény borítós DC és Marvel graphic novel-sorozatokkal. Nem ez volt az első alkalom, hogy külföldi szereplő lépett be a magyar piacra: 2005 és 2008 között az olasz Panini Comics jelentetett meg Marvel-füzeteket. Érdekes helyzet, hogy a magyar piacon eleve domináns pozíciót elfoglaló amerikai képregények mellé a külföldi cégek is ilyeneket hoztak be, tovább növelve ezek arányát a képregénypiacon. A 2019-ben magyarul megjelent képregények csaknem 62 százaléka amerikai import volt (Bayer 2020). Ehhez hozzá kell tennünk, hogy a magyar és az európai képregények jellemzően kisebb példányszámban jelennek meg, így a kiadványok aránya nem tükrözi az amerikai képregények valódi piaci részesedését, amely ennél jóval magasabb. Ha mindezek mellé vesszük az angol nyelvű képregények elsődleges (a rajongók ismerik a beszerzési csatornákat, azaz az amerikai képregényboltokat és a nemzetközi könyvesboltokat), illetve másodlagos piacát (amerikai képregények adásvétele a képregénybörzéken és más fórumokon), jól kirajzolódik, hogy Magyarország képregénykultúrája (számos európai országtól eltérően) alapvetően amerikanizálódott. Ennek köszönhetően a dolgozatomban nem lehet teljes, ha az amerikai képregények hazai recepcióját nem érintem.

A fejezetben először áttekintem az amerikai képregények hazai forgalmazását, majd a körülöttük kialakult rajongói közösség néhány jellemző gyakorlatát (mint a scanlation<sup>95</sup>), illetve a rajongók képregénykiadásban betöltött szerepét mutatom be. Ezt követően arról értekezek, hogy a dolgozatban alkalmazott megközelítés mennyiben használható a magyar képregény helyzetének megértéséhez. Ez a fejezet lényegében egyfajta kísérlet a magyar képregényipar cultural studies-szempontról vizsgálására.

---

95 Idegen nyelvű képregények szkennelése és fordítása. A kifejezés angolszász közegben született, az első amatőr mangafordító közösségek kezdték el használni.

Amennyiben a képregény valamely kulturális változatának megjelenését vizsgáljuk egy másik országban, számos megközelítés áll rendelkezésünkre. Megnézhetjük, hogy miként jelenik meg, milyen kulturális hatást fejt ki, miként változik a – nemcsak nyelvi, hanem egyben kulturális – fordítás során, miként intézményesül és épül be az adott ország képregényiparába. A comics megjelenését más országokban a kultúraközi kommunikáció egy fajtájának tekinthetjük. Ennek a kibontásához egy olyan comics studies hagyományt is be kell mutatnom, amelyet eddig nem érintettem a dolgozatban: a képregények fordítástani vizsgálatát, melynek fő képviselője Federico Zanettin, a *Comics in Translation* című kötet szerkesztője (2008a). Zanettin szerint a képregényfordítás lokalizáció (Zanettin 2008c), és úgy tekint rá, mint egy komplex kultúraközi kommunikációs folyamatra, amely számos ember munkáját igényli, és több, mint az írott szövegek lecserélésének folyamata (Zanettin 2004).

### **1. A képregények fordítása – Rövid irodalmi áttekintés**

A képregények fordításának tanulmányozása nem az angolszász comics studiesból nőtt ki, inkább Európában fejlődött. Az angolszászok jellemzően más kulturális változatok (BD, manga, fumetti) angol nyelvű kiadásával foglalkoznak, nem az amerikai képregénnyel, így számomra ebben a témakörben kevésbé relevánsak, mint az európai elméletalkotók. Bár az angolszász comics studiesban az olasz Zanettin kötetével kezdett el intézményesülni a képregények fordításának tanulmányozása, mások is foglalkoztak előtte a témával. Közülük is kiemelkedik Klaus Kaindl. Kaindl programadó szövegében – *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation* (1999) – szociológiai és szemiotikai keretbe helyezi a képregények fordítását. Az egyik fő példája Nyugat-Németország, ahol (mivel csekély mértékben intézményesült a saját képregénykultúrája, hiszen a náci Németországban betiltották a médiumot) gyanakodva fogadták az amerikai képregényeket a második világháborút követően (Kaindl 1999, 271–272). Ezzel azt illusztrálja, hogy az a társadalmi-kulturális közeg, ahová a fordítás készül, befolyásolhatja a fordítást. Ha a képregényt valahol nem ismerik el, nem becsülik meg, nincs iránta nagy igény, akkor a fordítás presztízse is jellemzően alacsony. Ha kevesebb a fordításért járó anyagi és szimbolikus tőke, akkor kevesebb lesz a ráfordított idő és energia, és a gyenge/hanyag fordítások állandósíthatják a képregény alacsony presztízst az adott kulturális közegben. Németországban egyebek mellett például azzal szerették volna a képregények presztízst növelni, hogy csak nyomtatott (és nem kézzel beírt) betűk jelenhettek meg bennük, amellyel jobban hasonlítottak az elismert nyomtatott

médiумokra, köztük a könyvekre (Kaindl 1999, 272). Ez a beírási gyakorlat Magyarországon is jelen volt az államszocializmus idején. Kaindl szövege már érinti, hogy a képregény formanyelvének különféle elemei (címek, szövegbuborékok és -dobozok, a képeken szereplő feliratok, a hangfestő szavak, tipográfia, panelek, színezés, formátum stb.) megváltozhatnak a fordítás során.

A Kaindl által felvetett ötleteket a későbbi elméletalkotók tovább árnyalják. A területen Zanettin 2008-as könyve váltott ki nagy hatást (különösen a benne felvetett lokalizáció-koncepció), és annak megjelenése óta több folyóirat is dedikált egy-egy teljes lapszámot a témának: a *New Readings* 2015-ös száma *Comics and Translation*, míg a *Transcultural* 2016-os évfolyamának 2. száma *Translation and Comics* címmel jelent meg.

Zanettin megközelítésében a képregények fordítása mindenekelőtt kultúrák közötti fordítás. A képregény esetében egy kulturálisan meghatározott szemiotikai rendszerből fordítunk egy másikra. A képregényeknél nemcsak nyelvi fordítás történik, hanem a vizuális (képi) elemeket (logókat, feliratokat, hangutánzó vagy hangfestő szavakat, szimbólumokat, ikonokat, szövegek beírását stb.) is sokszor módosítani kell. A képregények fordítása egyrészt nyelvi, másrészt kulturális fordítás, harmadrészt az eltérő kulturális változatok konvencióihoz való igazítás/igazodás (Zanettin 2008b, 12). Arra, hogy a képregényt sok esetben az adott ország sajátos hagyományaihoz igazítják, jó példa, hogy a két világháború közötti Magyarországon a szövegbuborékokat sok esetben (de nem mindig) eltüntették az amerikai képregények paneljeiről, és a szöveget a képkockák alatt helyezték el.

A fordításnál tehát nem elég a szövegre koncentrálni, a vizuális elemekkel is foglalkozni kell (Zanettin 2004): egyrészt (ahogy említettem) sok esetben a képeken is módosítani kell, másrészt a szövegek fordításánál is figyelembe kell őket venni, mert megkötik az írott szöveg jelentését. Az irodalmi szövegek szövegközpontú fordítása eltér a képregényekétől, itt ugyanis a látszólag értelmesnek tűnő, elfogadható fordítások egy része értelmetlenné válik a rajzok mellett: a képregény kevert médium, a szöveg és a kép együtt adja ki a jelentést. Ahhoz, hogy a fordító megtalálja a helyes jelentést, a képeket is értelmezni kell, nem véletlenül nevezi Celotti a képregényfordítót „szemiotikai nyomozónak” (2008). Celotti a képregényt elsősorban vizuális médiumnak tartja, és amellett érvel, hogy a szöveget a képpel együtt kell interpretálni, és csak így lehet lefordítani.

A lokalizáció során a kiadó/fordító igyekszik megfelelni a helyi normáknak, tekintettel van a célközönségére és annak képregényolvasási szokásaira (Zanettin 2008c, 202). Mivel a képregények lokalizációja nem egyszerű fordítás, hanem a képeken szereplő vizuális és verbális jelek frissítése/átírása is (Zanettin 2008b, 27), így nem kizárólag a fordító munkája, hanem egy csapaté, amelybe a betűbeírók, a műszaki szerkesztők és a lektorok is beletartoznak. Sok esetben mégsem történik meg a képi elemek lokalizálása,<sup>96</sup> Rota szerint (2008) ennek többféle oka lehet: kulturális, gazdasági és esztétikai. A lokalizálás elmaradása sok esetben gazdasági természetű: a vizuális elemek módosítása plusz szakembert – sokszor művészt – kíván, aki járatos a grafikus szoftverekben, ami további munkaórákat és költségeket jelent (Rota 2008, 84). Persze előfordulhat, hogy az alkotás autentikusságának, kulturális referenciáinak, esztétikai integritásának megőrzése a cél, és emiatt nem módosítanak a képi elemeken, csak a szövegen. Bármelyik is legyen az oka annak, hogy a képregényt importáló kiadó nem nyúl hozzá a képi elemekhez, ilyenkor az angol (vagy más) nyelvű feliratok fordítása jellemzően a panel alatt vagy az oldal alján jelenik meg (Rota 2008, 85).

Assis 2016-os cikkében behozza a hűség kérdését a képregények fordításának tanulmányozásába. Mivel a képregény a lokalizáció során sok mindenben változhat (nyelvi és vizuális elemek, oldalrendezés, formátum stb.), így a fordítás hűségénél is több dimenziót kell figyelembe venni a szöveghűség mellett. Kiindulási pontja a háromféle hűség: 1) az alapanyaghoz való hűség (a teljes pontosságtól a laza fordításig, de a szöveg értelme lehetőleg nem változzon), 2) a szerzőhöz (szerzői jegyeihez, nyelvezetéhez, intenciójához stb.) való hűség, valamint 3) a fordítás célnyelve iránti hűség, amely a szöveg idegenségét számolja fel, természetessé téve azt az olvasó számára (esetünkben ez az anglicizmusok kiiktatását jelöli). Mindhárom skálaként érdemes elképzelnünk, amelyeken az adott fordító vagy fordítás valamilyen helyet foglal el (Assis 2016, 10). Assis úgy gondolja, hogy a képregény esetében ez a három skála megötszöröződik az írott szöveghez képest, ugyanis a képregény lokalizációjának a szöveg lefordítása mellett más elemei is vannak, Assis pedig ezeknél is érvényesnek tartja a fenti hármas felosztást (2016, 18–20). A háromféle hűséget szerinte az alábbi öt elem kapcsán vizsgálhatjuk: a nyelvi jelek, a nem nyelvi jelek, az oldalrendezés (a panelek elrendezése), a tipográfia, valamint a formátum kapcsán. E rövid áttekintés után térjünk át az amerikai comics magyarországi megjelenésére és forgalmazására.

---

96 Erre jó példa a Vad Virágok Könyvműhely *Usagi Yojimbo*-sorozata, amelynek első 13 kötetében (2006-tól 2014-ig) nem cserélték le a képeken található feliratokat (még az egyes történetek angol címét sem).

## 2. Az amerikai képregények forgalmazása Magyarországon

A magyar képregény leíró jellegű története egész rendezetten hozzáférhető az olyan képregénykutatók munkájának köszönhetően, mint Kiss Ferenc, Kertész Sándor vagy Bayer Antal, akiknek szerzői kiadású könyvei, füzetei, írásai, valamint blogjai<sup>97</sup> nagy segítséget jelentenek a tudományos élet számára is. Matt Hills megközelítésében ők lényegében fan-scholarok: olyan elkötelezett, ám nem tudós rajongók, akik a rajongásuk tárgyát – és annak is elsősorban a történetét – kutatják, a tudományos élet számára is releváns munkákat készítve. A magyar képregény története mellett mindannyian érintik az amerikai képregények megjelenését is Magyarországon. A comics két nagy hullámban érkezett az országba: először a két világháború között comic stripként, másodsor a rendszerváltás környékén comic bookként.

Az első hullámot Kiss Ferenc több helyütt is tárgyalja (Kiss – Szabó 2005, 99–101; Kiss 2011). Kiss 2011-es *A nagy amerikai képregénybumm Magyarországon* című füzete az 1935-öt követő időszakra koncentrál, de már azelőtt is felbukkantak angolszász képregények a különböző lapokban (*Képes Újság*, *Áller Képes Családi Lapja*) (Kertész 2007, 36–37), és már 1931-32-ben is jelentek meg például Mickey Egér-történetek a *Pesti Hírlap Vasárnapjában* (Kiss 2011). A második világháborút megelőzően 1935-ben azonban valóban fordulópontot jelentett, hogy ekkor jelentek meg nagy mennyiségben Magyarországon a szindikált amerikai képregények. A King Features Syndicate birtokolta képregények terjedtek el ekkor az országban. A szindikátus számos képregény copyright jogait vásárolta fel és értékesítette. Magyarországon és a környező országokban a Pantheon Press Service közvetítő cégen keresztül forgalmazta ezeket (Kiss – Szabó 2005, 99; Kiss 2011). Számos lapban (mint a *Színházi Élet*, az *Ujság*, a *Rádió Ujság*, az *Esti Ujság*, a *Hári János* vagy a *Képes Vasárnap*) jelentek meg korabeli amerikai folytatásos és epizodikus comic stripek (Kiss – Szabó 2005, 99–101; Kiss 2011). Az akkori amerikai repertoár és narratív műfajok és a hazai hagyomány együtt éltek – Zanettin vizsgálata szerint ugyanez jellemezte a korabeli francia, olasz és spanyol képregény helyzetét is (Zanettin 2020, 75). Bár ebben az időszakban vált igazán rendszeressé az amerikai comics kiadása, a felporzás mindössze az 1938-as zsidótörvényig tartott, amely több olyan lap kiadását is ellehetetlenítette, amely képregényeket is közölt (Kiss – Szabó 2005, 101; Kertész 2007, 77–78). 1938-at követően a folytatásos amerikai sorozatok el is tűntek a

---

97 Kiss Ferenc tartja fent a Magyar Képregény Történeti (sic!) Egyesület honlapját, Bayer Antal a régi magyar, magyarul megjelent vagy magyar vonatkozású képregényekkel foglalkozó *Képregénymúzeumot*, míg Kertész Sándor a *Privát Képregénytörténetet*.

lapokból, ám epizodikus, elsősorban gyerekeknek szóló képregények továbbra is jelentek meg (Kiss 2011). A korabeli magyar hagyománytól az különítette el az Amerikából importált képregényeket, hogy ezek sokszor jól körülírható zsánerekbe voltak sorolhatók (mint a detektív- és kalandtörténetek), itthon azonban ez a zsánereképregényes hagyomány nem terjedt el.

Az amerikai képregények egy része átalakult a lokalizáció során: bár egyes képregényekben meghagyták a szövbuborékokat, sok esetben képaláírásokkal helyettesítették azokat. Sőt, arra is akad példa, hogy nem egyszerű képaláírásokat tettek be, hanem rímelő szöveget illesztettek a képek alá, mely hagyomány Wilhelm Busch verses képregényei révén terjedt el Európában. Busch képregényei közül kiemelkedően sikeresek voltak a *Max und Moritz*-történetek, melyek hazánkban először 1895-ben jelentek meg *Marci és Miska* címmel (Kertész 2007, 16). Zanettin a két világháború közti Olaszországban is beazonosítja a rímelő képaláírásos trendet (Zanettin 2008c, 205). A verses képaláírásokra jó példa a *Betty Boop*-sorozat, amely a *Színházi Élet* 1935. évi 14. számától kezdve (*Bettyt sztárolják*) rövid ideig fel-feltűnt a lapban. A korabeli amerikai képregényekkel szabadon bántak a hazai lapok, ugyanis ezek nem a szerzők, hanem a szindikátusok tulajdonát képező kultúripari termékek voltak, így a szerző iránti hűség fel sem merült. Assis hűségelvei mentén értelmezve az amerikai képregények lokalizációját ebben az időszakban arra juthatunk, hogy egyik elv sem volt semmilyen szempontból releváns az akkori kiadók és fordítók számára.

Az első hullám nem maradt tartós, az amerikai képregények a negyvenes években eltűntek Magyarországról, amely törés Nyugat-Európában nem következett be. Az amerikai comicshoz kapcsolódóan legfeljebb az államszocialista ideológia antikapitalista tömegkultúra-kritikájával egybecsengő amerikai képregényellenes szövegek fordítása vagy ilyen írásokat kivonatoló/összefoglaló magyar cikkek jelentek meg itthon (Kiss – Szabó 2005, 101–102; Kertész 2007, 98–107). Míg a képregény túrt médiumnak számított az államszocializmus idején (és többnyire csak irodalmi adaptációk, valamint propaganda-képregények jelenhettek meg<sup>98</sup>), addig az amerikai comics lényegében tiltólistára került. Néhány anomália azért időnként megmutatkozott, mint például a *Flintstone család* felbukkanásai a *Fülesben* (feltehetően a jogdíjak megfizetése nélkül) az 1969. évi 37. és 42. számokban, de ezek kivételes esetek voltak.

---

98 Akadtak eredeti alkotások is, mint Cs. Horváth Tibor és Zórád Ernő *Nyomoz a szerelmespár*-sorozata, vagy a *Mozgó Világ* avantgárd képregényei (Dunai 2018a), de ezeket még nem nézte jó szemmel a korabeli kultúrpolitika. A nyolcvanas évek enyhülésében azonban már a magyar művek szélesebb köre jelenhetett meg, köztük a filmadaptációk, vagy 1984-től a *Bucó, Szetti, Tacs*i gyerekképregény-sorozat.



Az amerikai képregények importjának második hulláma az 1980-as évek második felében indult el Magyarországon. A kultúrpolitikai szigor eddigre enyhült, és az európai képregényeket követően fokozatosan a comics is újra megjelenhetett az országban. A rendszerváltást megelőző és követő években számos amerikai képregény tűnt fel Magyarországon – eleinte kísérleti jelleggel próbálkoztak meg a forgalmazásukkal a magyar kiadók, majd a svéd hátterű Interprint és a dán Egmont kiadók magyar vállalatai kezdtek el nagyobb volumenben képregényfüzeteket kiadni. Az első *Rózsaszín Párduc* már 1987-ben megjelent (amit még a Művelt Nép Könyvterjesztő Vállalat adott ki, majd 1988-tól a svéd Interprint, később SEMIC Interprint). 1987-től 1988-ig a Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó jelentetett meg három klasszikus Carl Barks-féle *Donald Kacsa* albumot. Conan az 1988-as *Alfa* különszámában debütált (a második Conan mozifilm 1985-ös, kétrészes Marvel-adaptációjával). Az 1989-es *Alfa* különszámában pedig *A Monolit bosszúja* címen jelent meg David Michelinie író és Mark Silvestri rajzoló által jegyzett *Marvel Graphic Novel 17. – Revenge of the Living Monolith*. 1989-ben jelent meg itthon a *Csodálatos Pókember*, majd 1990-től a *Batman*<sup>99</sup>, a *Superman* és a *Garfield* is. Batman első hazai története Alan Moore és Brian Bolland klasszikusa, *A gyilkos tréfa* volt. Ezt követően az amerikai képregények folyamatosan jelen vannak hazánkban, bár az ezredforduló környékére az újságárosoknál forgalmazott lapok többsége megszűnt, és új lendületet csak akkor kapott a hazai képregénykiadás, amikor 2005-ben létrejött a Magyar Képregénykiadók Szövetsége, és megjelentek az első graphic novel kiadványok, amelyek bekerültek a könyvesboltokba – ebben alig elmaradva az amerikai piactól (mert ott ugyan korábban is felbukkantak a graphic novelek a könyvpiacra, a kétezres évek közepéig ezek inkább egyedi esetek voltak – miközben a formátum Amerikában a képregényboltokban a nyolcvanas évektől jelen volt).

Magyarországon máshogy alakult a képregénypiac, mint az Egyesült Államokban. A képregény a sajtó lapjairól csak az 1980-as években szabadult: ekkor terjedtek el az önálló képregénykiadványok, amelyek azonban továbbra is sajtótermékek – elsősorban füzetek vagy albumok – maradtak, amelyeket ugyanúgy az újságárosok értékesítettek, mint a képregényeket is tartalmazó lapokat (emellett itthon is léteztek előfizetések, ahogy Amerikában). Kevés termék bizonyult a kilencvenes években hosszú távon gazdaságosan értékesíthetőnek, aminek okait nemcsak a magyar sajtópiac helyzetében kell keresnünk, hanem szerepet játszhatott benne az amerikai direct market kilencvenes évek közepi

---

99 Batman comic stripként a *RTV Hétfő*ben is futott (Kertész 2017, 20).

válsága: a hullámvölgyben lévő képregényipar miatt a csődközelségbe került kiadók (mint a Marvel) kénytelenek voltak jogdíjakat emelni.

Az ezredforduló környékén több év is volt, amikor az Egmont és a SEMIC Interprint mindössze féltucat amerikai képregényt adott ki, ezek egy részét is – mint a *Star Warst* (Dark Horse) vagy a *Batman és Supermant* (DC) – mindössze kéthavonta. Miközben a magyar piacon ma viszonylag népszerűek a Marvel-kiadványok, 2000-ben egyetlen Marvel-sorozat sem jelent meg itthon (az eredeti *Csodálatos Pókember*-sorozat 1999-ben zárult, az újat – amelyben az Ultimate vagy Újvilág-sorozat futott – csak 2001-ben indította az Adoc-Semic, és ezt is 2005-ig kéthavi rendszerességgel adta ki). Egyéb (nem amerikai) képregények is megjelentek az újságárusoknál, köztük mangák is<sup>100</sup>, de ez a forgalmazási modell – Amerikához hasonlóan – Magyarországon sem bizonyult sikeresnek. Hazánkban ez a típusú forgalmazás azért nem szűnhetett meg, mert nem volt alternatívája. Nem állt rendelkezésre egy olyan alternatív bolthálózat, mint az amerikai direct market. A direct market rajongói piac volt, de itthon a képregények körül nem létezett még kiterjedt rajongói közösség, és a szubkultúra az ezredforduló környékén – elsősorban az interneten – kezdett el formálódni. A nyugati típusú képregényeken a rendszerváltás idején szocializálódó rajongók nem tudtak volna fenntartani egy hasonló bolthálózatot. Nyílt ugyan ilyen üzlet Magyarországon (mint a Trillian 2004-ben), de olyan hálózat, amelyre a kiadók alapozhatnának, sosem épült ki. Ennek ellenére egy korlátozott direct market mégis létrejött: Harza Tamás kezdeményezésére a kétezres években elindultak Magyarországon a képregénybörzék, később pedig a folyamatosan szerveződő képregényes élet más rendezvényeket is életre hívott (mint a képregényfesztivált), ahol a kiadók (vagy akár a hazai szerzők) közvetlenül értékesíthették a kiadványaikat. Az alkalmi közvetlen értékesítés (vagy alkalmi direct market) fontos piaci szegmenssé vált, egyes kiadványok csak ezeken a találkozókon (vagy a szerzőktől megrendelve) szerezhetők be. Ezek az események lényegében (egyres rendezvények képregényeket népszerűsíteni vágyó célkitűzései ellenére) szubkulturális rajongói piacként funkcionálnak. Bár egyes – elsősorban szerzői – kiadványok ezekre a rendezvényekre szorulnak vissza, amerikai képregények jellemzően ezeken túl is hozzáférhetők.

A terjesztés problémáira végül Magyarországon is a könyvesbolti forgalmazás jelentett (először hazánkban is csak ideiglenes) megoldást. 2005-öt követően fokozatosan egyre több graphic novel (azaz könyv formátumú) képregény jelent meg, amelyek

---

100 Jól mutatja az amerikai képregény kulturális hatását, hogy a *Sailor Moon* első sorozata (1999-2000) igazodott a comics formátumához: comic book-szerű füzetekben jelent meg.

elsődleges értékesítési helyévé a könyvesboltok váltak. Ezek előnye, hogy nem kellett remittendával számolni, ám számos kis, nem tőkeerős kiadó ment csődbe az azóta eltelt időben. 2005-ben öt kiadó hozta létre a Magyar Képregénykiadók Szövetségét (Képes Kiadó, a Krak, a Ratius, a Míves Céh és a Semic), ám ezek közül ma már csak a Képes Kiadó aktív, ráadásul kevés kiadvánnyal (elsősorban Korcsmáros Pál-örökségével) jelentkezik, miközben korábban számos amerikai képregényt (főként Batman-történeteket) is kiadott. A képregénykiadók gyors fluktuációjában két tényező játszott markáns szerepet. A 2008-as világválság (a képregények könyvesbolti forgalmazása addigra még nem vált stabil piaci szegmenssé) több kiadót is érzékenyen érintett. Emellett Magyarország korábban első számú könyvesbolthálózatának, az Alexandrának a csúsztatott kifizetési gyakorlata is több kiadó megszűnését vagy Magyarországról való kivonulását eredményezte. A kis kiadók, akik nem jutottak a pénzükhöz, kénytelenek voltak bezárni, és a Disney- és az Asterix-képregények jogait birtokló Egmont is az így felhalmozott veszteségei miatt vonult ki Magyarországról. Az Alexandra gyakorlata szerepet játszhatott abban is, hogy az elsősorban Marvel-képregényekre specializálódott Kingpin kiadó kivonult a könyvesboltokból, hogy újra az újságárusi terjesztésre és a hazai direct marketre (illetve ma már a webshopjára és a képregényboltjára) hagyatkozzon.

A kétezres évek közepétől a hazai piac három szegmensre oszlott: az újságárusi terjesztésre, a rendezvényeken való árusításra és a könyvesbolti forgalmazásra. Ez később kiegészült az online boltokkal. Az aktív képregénykiadók (Kingpin, Fumax, Képes Kiadó, Vad Virágok Könyvműhely, Szukits Kiadó, Goobo stb.) mind rendelkeznek online üzlettel. Ezek mellett speciális online képregényüzlet ([kepregenymarket.hu](http://kepregenymarket.hu)) is létrejött.

A kiadói háttér alapján is tagolttá vált a piac: léteznek dedikált képregénykiadók, szerzői kiadások (az amerikai képregények esetében is – így jelenik meg elkötelezett rajongóknak köszönhetően egyebek mellett a *Spawn*, a *Vissza a jövőbe* vagy a *Buffy*), illetve különféle nagyobb könyvkiadók, amelyek képregényeket is kiadnak. Többek között a GABÓ kiadó (*Dűne*), a Ciceró (*Egérőrség*, *Nimona*, *Ánya kísértete*, *Cserkeszterek*), a Maxim (*Egy kis boszi naplója*), a Libri (*A teljes Maus*, *Persepolis*) ad ki eseti jelleggel vagy rendszeresen képregényeket (korábban az Alexandra Cartaphilus alkiadója vagy az Ulpius-ház is jelentetett meg képregényeket). A hazai könyvkiadóknál elsősorban az Amerikában is könyvpiacra forgalmazott művek (az alternatív, illetve az új ifjúsági képregényes fősodor darabjai) bukkannak fel. Egyes kiadók (mint a Szukits vagy a Fumax) inkább vegyes profilúak, egyszerre vannak jelen a könyv- és a képregénykiadásban, és a kiadványaik zöme a mainstream franchise- és szerzői zsánereképregényes fősodorból kerül

ki. Ezek a szereplők elkötelezettek a könyvesbolti forgalmazás mellett, de a Fumax a hazai rendezvényközpontú direct marketen is állandó szereplő.

A magyar képregénypiac mérete drasztikusan fluktuál. A kiadványok mennyisége évről-évre jelentősen változik: az önálló képregénykiadványok száma három nagy csúcsot ért el a rendszerváltás óta. Ezt a következőkben a magyar képregénykiadványok adatait rögzítő [kepregenydb.hu](http://kepregenydb.hu) adatbázis információi segítségével illusztrálom. A kiadás első csúcsa 1991-ben volt (213 darab), ezt követően 2005-ig egy hullámvölgy következett (a mélypont 1996 volt 85 kiadvánnyal). A 2005 körül szerveződni kezdő képregényes élet újraindította a képregénykiadást (166 darab), amely 2008-ban érte el a csúcsát (369 darab). A gazdasági válság hatása a könyvpiacra elhúzódott az Alexandra fizetési gyakorlata miatt, így a képregénykiadás volumene is lassult: ennek mélypontja 2013 volt (145 darab). 2012-ben már alig jelent meg a képregényboltokban kötet (mindössze 41), de annyi azért változott, hogy a képregények forgalmazási ciklusa megnőtt (Bayer 2013, 58), csak erre nem minden kiadó volt felkészülve. Az Alexandra 2017-es csődje újra stabilizálta a piacot (270 kiadvány). Az új hullám csúcsa a 2019-es év volt, amikor 507 képregény jelent meg, ám 2020-ban, a koronavírus-járvány hatására (könyvesboltok ideiglenes bezárása, elmaradó könyves- és képregényes rendezvények, csökkenő fizetőképesség) elbizonytalanodó kiadók kissé lassítottak a kiadás ütemén (404 kiadvány). A látszólagos mélypontok csak a kiadás ütemét érintik, az elérhető képregények száma nő: a könyvesboltokban évekig megvásárolhatók maradnak a képregények, illetve az újságárusi terjesztés rövidebb forgalmazási ciklusa mellett a rendezvényeken és a webboltokban elérhetők maradnak az itt megjelenő kiadványok is. A forgalmazási ciklust a hazai kiadások alacsony példányszáma azonban némiképp lerövidíti: Magyarországon a nyugati képregények jellemzően pár ezer, olykor csak néhány száz példányban jelennek meg. A képregények mennyisége és fokozódó jelenléte mellett a képregény peremmédium helyzete alig változott.

A képregény peremmédium státuszát – ahogy Kaindl (1999) rámutat – a képregényfordítások igen változó minősége is stabilizálhatja. Egyes kiadók ugyan felismerték a fordítások fontosságát, de a piac egészét tekintve sok a funkcionális, alacsony színvonalú fordítás (főként a külföldön nyomott, de magyar nyelvű Eagle-moss- és Hachette-kiadványok hagytak sok kívánnivalót maguk után, ám például *A kis boszi naplója* vagy a Kossuth Kiadó *Stan Lee: Fantasztikus életem – A Marvel Comics története* című kiadványa is hemzseg a félrefordításoktól), a kiadók a magas költségek miatt sokszor a fordításon és a nyelvi lektoráláson spórolnak, ami miatt a képregények élvezeti értéke

sokat romolhat. Mindez jól magyarázható Kaindl (1999) gondolataival: egy olyan országban, ahol a képregénynek alacsony a társadalmi presztízse, illetve korlátozottak a lehetőségei (például mert az alacsony példányszámok mellett mérsékelt sikerre számíthatnak), a fordításokra nem mindig fordítanak kellő figyelmet, amely rögzítheti a képregény alacsony társadalmi státuszát (hiszen a fordítás nem mindig tükrözi az eredeti szöveg színvonalát). A lokalizáció emellett számos kihívást tartogat, amely további buktatókat rejthet. Amennyiben valaki hosszabb ideje futó sorozat egy-egy történetét fordítja, ismernie kell az adott szériát, a fikciós univerzumot és a korábbi fordításokat. Az angol nyelv tömörsége miatt (hiszen adott helyen kell elférnie a szövegnek<sup>101</sup>) a fordítónak magyarul is kifejezetten tömören kell fogalmaznia (amennyiben a formátum megváltoztatására – nagyobb méret – vagy a szövegdoboz vagy -buborék átméretezésére nincs lehetőség, ami eleve plusz képszerkesztési feladat). Emellett megjelenik a beírás, amely sok esetben nemcsak a betűstílus megtalálását takarja, hanem azt sokszor ki is kell egészíteni ékezetes betűkkel (Bayer 2013, 61). A szerkesztők és a korrektorok is fontos szereplők (Bayer 2013, 61), bár sok hazai kiadványnál kimaradnak, és a képanyag lokalizálása is szakembert kíván, ami szintén számos esetben elmarad (a Vad Virágok Könyvműhely korábbi kiadványaira – lásd például az *Usagi Yojimbo*-sorozat első 13 kötetét – jellemző volt ez a gyakorlat).

Magyarországon (kisebb időszakoktól eltekintve, mint amikor a kétezres évek második felében felpörgött a mangakiadás) az amerikai kulturális változat hasította ki magának a legnagyobb szeletet a piacból: a kiadók többsége forgalmaz ilyen képregényeket (is). Az amerikai comics-megjelenéseken belül a franchise-képregényes fősdor címei dominálnak, ám ezek itthon is egy szűk rajongói közönséget szólítanak meg, így ennek a részterületnek a növekedési potenciálja korlátozott (és főként a szuperhősfilmek sikere hozhat számára új közönséget). A szerzői zsánereképregényes fősdor darabjai (az olyan kiadványoknak köszönhetően, mint a *Saga* vagy a *Monstress*) már szélesebb közönséget próbálnak Magyarországon is megszólítani. A könyvkiadók pedig elsősorban olyan kiadványokat jelentetnek meg hazánkban, amelyek jelentős része nem a hagyományos képregényrajongóknak (azaz a felnőtt férfiakkal) szól, hanem a nőknek vagy a gyerekeknek. A kiadványok jelentős részének megjelentetése ma már biztonságosnak számít az alacsony példányszámok mellett, mert olyan képregények

---

101 Az audiovizuális tartalmak feliratozása és a képregényfordítás közti hasonlóságokat tárgyalja Borodo a *Kázmér és Huba* lengyel fordításán keresztül (2016). A feliratozást azért tartja hasonló jelenségnek a képregényfordításhoz, mert ott is korlátozott hely áll a fordító rendelkezésére, illetve ott is a kép és a szöveg közti kapcsolat megértése révén lehetséges a pontos fordítás (2016, 68, 83).

jelennek meg az országban, amelyeknek vagy nagy hagyománya van itthon (mint a Marvel szuperhősképregényeinek), vagy valamilyen filmhez, sorozathoz, franchise-hoz kapcsolódnak (mint a *Star Wars*, a *Witcher*, *Az Esernyő Akadémia*, a *Hellboy* és a *Jupiter hagyatéka*), vagy mélyen kanonizálódtak (mint a *Persepolis* és a *Maus*), netán nagy sikert értek el az Egyesült Államokban (ilyen kiemelkedő kulturális jelentőségű képregény például a *Saga*, a *Monstress*, a *Mosolyogj!*, a *Nővérek*, a *Nimona* vagy a *Sarah's Scribbles*). A fentiekből látszik, hogy az amerikai képregényes trendek (kisebb csúszásokkal) mind jelen vannak az országban, de a gyerekképregényes fősodor darabjai még csak elvétve jelennek meg, így egyelőre nem forgatták fel úgy a képregényes életet, mint az Egyesült Államokban.

A kiadványi struktúrával függ össze, hogy a magyarországi képregényes közeg nem egységes, különböző ízlésközösségek alkotják, amire már a korai kutatásom (Dunai 2007) rámutatott, és amelyet az azt követő konstans résztvevő megfigyelésem alátámasztott.<sup>102</sup> Létezik mindenevő gyakorlat, de a többség egy-egy képregényhagyományhoz, kulturális változathoz, műfajhoz, kiadóhoz, franchise-hoz vagy karakterhez kötődik. Vannak, akik elsősorban a régi magyar képregényeket kedvelik (ez a leginkább nosztalgia-vezérelt és életkorát tekintve is legidősebb közösség, amelyet szinte csak férfiak alkotnak). Ők tartják életben az irodalmi adaptációs hagyományt, és egyik központi fórumuk a Képregény Kedvelők Klubja (sic!). Emellett minden kulturális változatnak (amerikai comics, BD, manga) létrejött a saját rajongói közössége (ezek közt léteznek átfedések). A nyugati franchise- és zsánerképregények rajongói elsősorban férfiak, miközben a manga sokkal több női olvasót szólított meg, ám mangakiadványok évek óta nem jelennek meg az országban. Az amerikai alternatív és ifjúsági képregények hatására hasonló folyamatok regisztrálhatók a magyar szintéren, mint az Egyesült Államokban: valamivel diverzebbé vált a képregényolvasók köre, sok nő és lány is találhat a maga számára kedves képregényeket a hazai piacon, így a képregényes közösség exkluzív „fiúklub” jellege Magyarországon is megszűnőben van.

### **3. Az amerikai képregények körül formálódó rajongói közösség**

A kiadók és kiadványok vizsgálata önmagában nem ad teljes képet az amerikai képregények hazai recepciójáról, illetve nem elég mindössze az ízlésre visszavezethető fogyasztás dimenziója mentén tipizálni a rajongókat. Ebben az alfejezetben a hazai

---

<sup>102</sup> 2005-től 2019-ig csaknem az összes nagyobb budapesti és szegedi képregényes rendezvényre – börzére, fesztiválra, Hungarocomixra – kilátogattam.

képregényipar és a rajongók viszonyát tárgyalom, ám ezúttal a rajongók felől közelítem meg a kérdést. Amerikához hasonlóan Magyarországon is a képregényrajongók mentették meg a képregénykiadást, bár egészen más úton, mint az Egyesült Államokban. A magyar képregénykiadás a kétezres évek közepétől egy alulról építkező rajongói iparként ragadható meg. A hazai képregényrajongó közösség formálódása egybeesett az internet elterjedésével, így a közösség kezdetben az online térben szerveződött. A kiadványszűke miatt egyes (nem alkotóvá vált) elkötelezett rajongók két irányban indultak el: az illegális fordítások (scanlation), illetve a hivatalos forgalmazás irányába (már amennyiben rendelkeztek ehhez elegendő mennyiségű tőkével). A már tárgyalt hullámvölgyek ellenére a hivatalos kiadások volumene hosszú távon nőtt, és a kiadók egyre több olyan egyént láttak el munkával, aki a rajongói közösségből (sőt, egyenesen a nem hivatalos fordítások világából) érkezett, így az interneten publikált rajongói fordítások fokozatosan marginalizálódtak.

### **3.1. A magyarországi képregényes színtér online terei**

Az ezredforduló utáni években szubkultúraként működő rajongói közösség jelentős részben az online térben szerveződött a [kepregeny.neten](http://kepregeny.neten) (és annak fórumain), illetve a képregények illegális honosításával foglalkozó különféle scanlation oldalak körül. Ezek az online terek azóta részben eltűntek, átalakultak vagy jelentőségüket veszítették, és új felületek vették át a helyüket. Ennek oka kettős: egyrészt az újmédiában végbemenő trendekkel magyarázható (a fórumokat például különféle zárt és nyilvános Facebook-csoportok váltották fel), másrészt azonban összefügg a képregényes közeg intézményesülési folyamataival is. Ebben a pontban a hazai képregényes színtér online tereit tekintem át történeti perspektívában.

A képregények körül kialakult rajongói közösség leírására a szubkultúra<sup>103</sup> mellett a zenei közösségek esetében használt színtér kifejezést (erről bővebben lásd: Tófalvy 2017b, 36–39) is alkalmazom, mert jóval inkluzívabb: a rajongók mellett magában foglalhat szervezőket, kiadókat, alkotókat, fordítókat, kritikusokat, illetve olyanokat is, akik marginális szereplői a képregényes közösségnek. Ezen a területen (ahogy látni fogjuk) sok esetben nem választható szét a kultúripari és a rajongói oldal, mivel a kiadók, fordítók, szervezők, alkotók és kritikusok jelentős része aktív szerepet vállaló rajongó. A következőkben tehát azt is bemutatom, hogy a részvételi kultúra miként képes fel- és

---

103 A rajongói közösségek szubkultúraként való leírásának hagyománya Henry Jenkinsig (1992) nyúlik vissza, itthon erről bővebben Kacsuk Zoltán (2012) értekezett.

kiépíteni egy piacot, hiszen a magyar képregénypiac jelentős részben alulról szerveződve újult meg az ezredforduló után. Woo (2015, 61) szerint az amerikai képregényalkotók 90%-a egyben rajongó is. Bár nem áll rendelkezésemre pontos adat, évtizedes megfigyeléseim és kutatásaim alapján a hazai képregényalkotók és az iparban dolgozók többsége is a terület rajongója, bár a rajongásuk tárgya egészen eltérő is lehet (más kulturális változatok, netán ugyanannak a kulturális változatnak más-más szegmensei), így a szintéren belül (ahogy láthattuk) különféle ízlésközösségek jöttek létre.

Ezen a ponton érdemes a saját helyzetemre is reflektálni, hiszen rajongó tudósként magamat is a szintér részének tekintem. A tudományos pálya mellett évtizedek óta tagja vagyok a hazai képregényes közösségnek: beléptem a Magyar Képregény Szövetségbe, illetve kiterjedt kapcsolati és szubkulturális tőkével rendelkezem ezen a szintéren. A közeg tudományos megismerését 2005-ben kezdtem, ennek első eredménye a 2007-es *Képregény Magyarországon* című tanulmányom volt (Dunai 2007). Az alfejezet eredményei és következtetései másfél évtizednyi online és offline résztvevő megfigyelésen, valamint honosítókkal készített interjúkon alapulnak. Az utóbbiak 2019-ben készültek: a *kilencedik.hu* (korábban *kepregeny.net*), valamint egyes scanlation oldalak (*Hálózsák*, illetve a már nem működő *C4A*, valamint *X-Fanzine*) körül egykor aktív szereplőktől kaptam segítséget. A strukturálatlan interjúk részben szóban, részben e-mailben zajlottak, céljuk az információszerzés, illetve a közeg önleírásának és helyzetértékelésének megismerése volt.

### **3.1.1. A magyarországi online szintér kialakulása**

Ahhoz, hogy a hazai képregényes közeg működését megértsük, vissza kell ugranunk a rendszerváltás idejére. Ahogy az előző alfejezetben már utaltam rá, a képregénykiadás a rendszerváltást követően rövid ideig virágzott Magyarországon. Ekkor számos magyar, európai és amerikai kiadvány jelent meg, ám a fokozatosan visszaeső példányszámok, az emelkedő jogdíjak és az átalakuló médiakörnyezet hatására az 1990-es években folyamatosan szűntek meg a képregénylapok. A képregény az évtized második felében és az ezredforduló környékén csaknem tetszhalott állapotba jutott: a magyar kiadványok sorra megbuktak, a magyar képregényes tartalmak visszaszorultak a különféle lapok (mint a *Füles*) oldalain, és az európai képregények mellett az amerikai képregények száma is csökkent. 2000-ben a korszak legnagyobb képregénykiadója, a Semic Interprint (majd Adoc-Semic) a *Garfield*, illetve a kéthavonta megjelenő *Zseb-Garfield*, *Star Wars*, valamint *Batman & Superman* mellett nem adott ki amerikai képregényt – miközben



korábban számos Marvel-szuperhősképregényt is forgalmazott az országban (ilyenek a *Csodálatos Pókember*, a *Marvel Extra* és az *X-men*). A kiadványok eltűnése azonban nem jelentette az olvasók eltűnését is. Az államszocialista adaptációs képregényeken, az *Alfában* és a *Kockásban* olvasható francia, majd az 1988-ban alakult Semic által kiadott (főként) amerikai alkotásokon ugyanis felnőtt több olyan generáció, amelynek nem volt új olvasnivalója. És az a dinamika, amit Henry Jenkins korai klasszikus tanulmánykötetében – *Textual Poachers* (1992) – felvázol, ebben a közegben is szépen kirajzolódott: ha nincs új szöveg, a rajongók keresnek vagy alkotnak. A rajongók elkezdtek archiválni és megosztani a képregényeket (szkennelések révén), illetve megjelent a scanlation (vagy scanslation) jelensége (az idegen nyelvű képregények szkennelése és fordítása), amellyel mindkét igényüket (keresés és alkotás) kiélhették – ezzel párhuzamosan számos képregényalkotó, majd alkotóközösség is feltűnt, ám velük jelen dolgozat nem foglalkozik. Az ezredforduló idején az internet elterjedése termékeny táptalajt biztosított a scanlation számára. A magyar képregényes élet válsága alapvetően egybeesett az internet hazai térhódításával. Az ekkor induló első képregényes oldalak kezdték összefogni ezt az új tartalmakra kiéhezett rajongói kört<sup>104</sup>. A hazai képregényes szubkultúra a fórumokon, a scanlation oldalak és a *kepregeny.net*<sup>105</sup> körül szerveződött.

A rajongói közösség legmeghatározóbb szereplője a 2003-ban indult *kepregeny.net* volt, amelyet ma már archívumként sem lehet elérni<sup>106</sup>. A *kepregeny.net* célja a képregény népszerűsítése és a hazai képregényes közösség összefogása volt. A fórumozási lehetőségeknek köszönhetően a képregényrajongók központi oldalává vált: itt egymásra találhatott az addig más felületeken szétszórt, legfeljebb virtuálisan létező közösség. Az oldal körül csoportosuló online közösség tagjai (szkennelések révén) archiválták a már megjelent képregényeket is. A tartalmak jelentős része illegálisan került fel, de egy olyan időszakban, amikor alig létezett itthon komoly képregénykiadás, ez nem rejtett magában különösebb veszélyt.

Mindezek mellett a *kepregeny.net* a már létező (és a később induló) scanlation oldalakat is igyekezett támogatni. A Magyarországon megjelenő képregények korlátozott mennyisége miatt egyre nagyobb igény mutatkozott a külföldi tartalmakra. Azok, akik be

---

104 Az indulás egy 1999-ben indult *index.hu* fórumhoz (*Pókember fan club*) köthető ([https://forum.index.hu/Article/showArticle?na\\_start=7518&na\\_step=30&t=9006611&na\\_order=](https://forum.index.hu/Article/showArticle?na_start=7518&na_step=30&t=9006611&na_order=)). A fórumok mellett megjelentek a különféle szkennelő és honosító oldalak, amelyek összefogására egy ideig szintén a fórumok szolgáltak, majd 2003-tól ezt a szerepet átvette a *kepregeny.net*.

105 Ezt megelőzte a *Képregény Centrum* tárhely, ahova magyar képregények digitalizált és külföldi képregények scanlation változatai kerültek fel, és részben a *kepregeny.net* előzményének is tekinthető (Kertész 2017, 167–171).

106 Bár a *kilencedik.hu* portálon megtalálhatóak a cikkei, ezek nem az eredeti formájukban olvashatók.

tudtak ilyeneket szerezni, elkezdtek őket lefordítani, és ezért nem kaptak vagy kértek ellenszolgáltatást: elkötelezettségből, rajongásból, a kedvenc képregényeik népszerűsítésének céljából üzték ezt a tevékenységet<sup>107</sup>. A korai szkennelt anyagok között találkozhattunk olyan esetekkel, hogy a Semic Alföldi Nyomdában készült, külföldi piacra szánt idegen nyelvű képregényeinek szövegeit hibajavítóval lekenték, majd ezek helyére írták be tollal a fordítást, és ezt szkennelték be (az ezredforduló környékén a korai Pókember-scanlationök egy része még így nézett ki). A színvonal idővel sokat változott: jobb minőségű szkennelések készültek, megjelent a digitális beírás, sőt, egy idő után nem is volt szükség szkennelésre, hiszen a legtöbb külföldi képregény valamilyen digitális (például cbz vagy cbr) fájlformátumban megtalálható az interneten, így könnyen letölthetővé és módosíthatóvá vált. A fordításokkal foglalkozó közösség főként fiatal felnőttekből – gyakran egyetemistákból – állt, akik szabadidejükben hódoltak a hobbijuknak.<sup>108</sup>

A hazai képregényes közegben a honosítás szó terjedt el a képregények amatőr fordítására és megosztására. A honosítás kifejezés egybecseng Zanettin lokalizáció kifejezésével, jól mutatja ugyanis, hogy nem egyszerű fordításról van szó. Zanettin a scanlationt is lokalizációnak tartja, amelynek a hagyományos kiadáshoz hasonlóan számos aspektusa van: fordítás, beírás, digitális utómunka a rajzokon stb. – így ezt is sokszor egy csapat végzi (Zanettin 2008c, 201). A honosító oldalak közül, amelyek linkjeit megosztotta a kepregeny.net (hiszen kezdetben részben ezek összefogása is a céljai közt szerepelt), több is évekkel megelőzte a honlapot. 2000-ben indult a ma már elérhetetlen extra.hu/spiderweb<sup>109</sup> Birkás Péter kezelésében, illetve az extra.hu/spidertom Harza Tamás, a Kingpin Kiadó vezetőjének első oldala – a Kingpin 2007-től ad ki hivatalosan Marvel-képregényeket Magyarországon (Harza 2009).

A közösség és a scanlation oldalak összetartása mellett a kepregeny.net hírekkel is szolgált. 2013-as megszűnéséig ez a honlap volt a képregényes közeg központi portálja, amelynek kettős identitását jól mutatja, hogy egészen 2007-ig vegyesen szerepeltek rajta a hivatalos és az illegális (vagy legalábbis szerzői jogilag problémás) tartalmak. Ebből az

---

107 A jelenség mindössze pár év kérésével jelent meg Magyarországon: angolszász nyelvterületen ugyan már 1989-ben találunk rá példát (Leavitt 2010), tömeges jelenséggé csak a kilencvenes évek végén vált, és elsősorban mangák fordításához kötődött (Lee 2009; Douglass et al. 2011) – bár a francia bande dessinée-k és más európai képregények scanlationjei is léteznek, ezek kevesebb figyelmet kapnak az akadémiai kutatásokban.

108 A szélessávú internet elterjedésével más médiumok körül is kialakultak rajongói fordítói csoportosulások, elsősorban az animék és a tévésorozatok körül jöttek létre ún. fansub (rajongói feliratok készítésével foglalkozó) közösségek.

109 Itt jelent meg az első honosított képregény: a *Webspinners: Tales of Spider-Man* 12. száma (Harza 2009).

időszakból származik egy másik oldal, a db.kepregeny.net is. Ez szintén 2003-ban indult a kepregeny.net aloldalaként. Ez az adatbázis-jellegű weblap lényegében egy online magyar képregényes bibliográfia, amely még ma is működik kepregenydb.hu néven. Az oldalon minden hazai önálló képregénykiadvány adatai megtalálhatók, és jól példázza, hogy (a történetírás, a képregények megőrzése és a fordítások mellett) az információk felhalmozásának igénye – az adatbázis-építés – is jelen van a közösségben.

A hazai scanlation oldalak az ezredforduló után kezdtek el burjánzani (SpiderTom, X-Fanzine, YBK, C4A, Nitro, Hálósák, Newgen stb.), és 2010 körül még népszerűnek számítottak; nagy aktivitás volt körülöttük, és élénk volt a fordítói közösség is. Ez a népszerűség természetesen relatív, a legélénkebb időszakban is napi 3-500 látogatót jelenthetett egy szajt esetében (bár lehettek köztük látogatottabbak is). A 2010-es évek első felében még volt rájuk igény, mára azonban a honosítással foglalkozó oldalak aktivitása (amennyiben még működnek) jelentősen csökkent.

Ezen weboldalak fordítói többnyire egyetemisták voltak, akik szabadidejükben hódoltak a hobbijuknak. Később fordítók újabb generációi tűntek fel nagyrészt ugyanúgy az egyetemista korosztályból, míg a régiek közül többen felhagytak a honosítással. A 2003-ban indult, és még aktív Hálósák oldal Tagok pontját átböngészve jól látható, hogy milyen generációváltások történtek ezen a szintéren (hiszen a már visszavonult tagok is szerepelnek rajta). Jól mutatja a közösség méretét, hogy összesen több mint ötvenen dolgoztak csak ezen az egy weblapon.<sup>110</sup>

A honosítókkal készített interjúk alapján a motivációik között a személyes fejlődés is megjelenik: voltak, akik a nyelvet szerették volna gyakorolni, másokat a képszerkesztés vagy a dizájn érdekelt. A honosításon belül különböző részterületek jöttek létre, ahogy arra Zanettin is felhívja a figyelmet (2008c, 201). Akadnak olyanok, akik maguk készítik el egy teljes kiadványt, mások egyes feladatokra specializálódnak, és felosztják maguk között a munkát: egyesek a borítókat rajzolják újra, mások fordítanak, és vannak beírók (akik a szövegdobozokat és a szóbuborékokat megtöltik), illetve korrektorok is. A legtöbb esetben (fórumokon, kommentekben – bár ezek egyre kevésbé jellemzőek) visszajelzéseket is kaptak a munkájukra, így fejlődni tudtak az általuk végzett tevékenységben. A honosítóknak a nyelvtudás, a képregények történetvilágának ismerete mellett olyan digital literacy jártasságokkal is rendelkezniük kell, mint a Photoshop használata (például a

---

110 A Hálósák azért is vizsgálható jól, mert publikus szajt ([www.halozsak.hu/tagok](http://www.halozsak.hu/tagok)). A közeg több oldala regisztrációhoz kötve volt elérhető.

szkennelési hibák kijavításához, a beíráshoz, a borítók újradizájolásához vagy a képfeliratok lecseréléséhez).

A honosítás egy másik hozadéka Sarah Thornton szubkulturális tőke (2003, 26–30)<sup>111</sup> fogalma alapján világítható meg. A honosítás ugyanis egyfajta presztízst jelent(ett) művelői számára, így a képregényes közösség magas szubkulturális tőkével rendelkező, ismert tagjai közé kerülhettek. Ez annak ellenére is igaz, hogy többnyire álneveken dolgoztak és publikáltak<sup>112</sup>. Amennyiben az oldal működtet(ett) kommentfelületet vagy fórumot, egy-egy feltöltés után elárasztották őket hálás köszönetnyilvánításokkal. A képregényes rendezvények révén – és a szubkultúra kezdetben kis mérete miatt – sokan ismerték őket, úgyhogy a közösségen belüli presztízszük így is adott volt.

A honosítás hosszú távú és fokozatos hanyatlása regisztrálható 2005-öt követően, amely a hazai képregénykiadás 2008-ban induló és évekre elhúzódó válságával összefüggésben rövid időre új erőre kapott, ám a 2010-es évek második felében a scanlation típusú lokalizáció térvesztése felgyorsult. Számos olyan jelentős szereplője volt a színtérnek, amely megszűnt, és már el sem érhető (legfeljebb egyes fordításaik alternatív tárhelyen): többek között ilyen az YBK, a Co-Mix – később Chosen Ones –, a C4A, a ComicSquad, a Nitro, az X-Fanzine, a NewGenComics. Mások, mint a Blateco és az Allcomics 2018 óta, a Chronopolis pedig 2019 óta nem frissült. 2021-ben is aktív szereplő még a Hálózszak és a Billy Comics (amely inkább BD-kre specializálódott). A hanyatlás fő oka a hazai piac növekedése, hiszen egyre több képregénykiadvány jelenik meg magyarul, így egyre kisebb az igény az illegális honosításra (a mangák kiadása szinte megszűnt Magyarországon, így ezek honosítása továbbra is valamivel élénkebb).

### **3.2. A rajongók szerepe a képregényipar és -piac átalakulásában**

A hazai képregényes élet 2005 környékén nagyot lépett az intézményesülés útján. Megjelent (majd eltűnt) számos képregénykiadó, a képregények a könyvesboltok polcain is megtalálhatók lettek (később egyes kiadók – mint a Kingpin – kivonultak innen). Megkezdődött az alkotók és a kiadók szerveződése, létrejötték az első képregényes rendezvények, börszék, fesztiválok, kiállítások és képregényes díjak (mint az *Alfabéta*). Számos új kiadvány jelent meg, melyek mögött sokszor a szerveződő rajongói közösség tagjai álltak. Máig jellemző tendencia, hogy bizonyos képregényeket olyan (némi tőkével rendelkező) rajongók adnak ki, akik hiányolták az adott címet a hazai piacról, meg akarták

---

111 A *Club Cultures* első kiadása 1995-ben jelent meg. Sarah Thornton szubkulturális tőke fogalma a dolgozatomban a szubkulturális jártasságokat és az azokból fakadó státuszt takarja (Kacsuk 2005b, 102).

112 Az álnevre az illegalitás miatt volt szükség, hiszen a honosítók nem veszik figyelembe a szerzői jogot.

ismertetni másokkal, ezért belefogtak a hivatalos forgalmazásába (a motivációik tehát lényegében megegyeztek a scanlation-közösség tagjainak indíttatásával).<sup>113</sup> A magyar képregénykiadás mai formájában így részben alulról szerveződve (részvételi alapon) jött létre. Az első nekilendülés nem tartott sokáig: az újonnan létrejött kis kiadók több sorozatba belefogtak, ám ezekkel hamar csődbe mentek. A 2008-as gazdasági válság, illetve az Alexandra Kiadó csúsztatott kifizetései nem tettek jót az akkor még gyenge lábakon álló piacnak, sok szereplő néhány év alatt anyagilag kivérzett. Amíg 2007 és 2009 között évi több mint 300 képregénykiadvány jelent meg itthon, 2013-ban már csak 143.<sup>114</sup>

Mivel a finanszírozási gondok miatt számos sorozat befejezetlen maradt, így 2010 környékén (az évtized közepéig) még virágozhatott a honosítás. Az elmúlt évtized során azonban egyre több olyan kiadvány jelent meg itthon, amelynek valaki korábban már elkészítette a magyar változatát, és ez a kiadók és a honosítást lelkesedésből üzök közötti feszültségekhez vezetett. Egyre gyakoribb forgalmazói kérészé vált, hogy a honosítók egy-egy fordítást távolítsanak el az oldalukról, ami a közösségből többeket demotivált, hiszen miközben olykor hosszú heteket, hónapokat dolgoztak vele, a hivatalos kiadás értelmetlenné tette a munkájukat. Időnként a kiadók – legalább kiindulási alapként/nyersfordításként – igénybe vették a fordításaikat, olykor pedig némi lektorálás és szerkesztés után fel is használták azokat, illetve esetenként még jelképes összeget is fizettek (vagy tiszteletpéldányt adtak) a fordítóknak.

Az illegális honosítók fokozatosan váltak a hazai képregénykiadás motorjává. Az Alexandra Kiadó 2017-es csődje hozta meg a stabilitást a magyar képregénypiacra. Bár már korábban megindult a kiadás fellendülése, ezt követően (legalábbis a 2020-as koronavírus-járványig) olyan kiadványdömping jellemezte ezt a piaci szegmenst, amely mellett a honosítás létjogosultsága kérdésessé vált. Viszont ilyen mennyiségű képregényhez szükség volt a fordítókra (vagy a már meglévő fordításokra), úgyhogy egy-egy új megjelenés esetén megesett, hogy ehhez a közegehez fordultak a kiadók<sup>115</sup>. A fordítás mellett a beíróké a másik fő terület, ahonnan sokakat toboroztak a kiadók. Ahhoz, hogy

---

113 Ez a szempont tetten érhető számos képregénykiadó (például a Kingpin vagy a GooBo) kiadási gyakorlatában, de újabb példák a Breitenbaumer László (Infinity) által kiadott *Spawn*-sorozat 2016-tól, a Szalai Róbert (Képkocka Kiadó) által megjelentett klasszikus *X-Men* történetek 2017-től, vagy a Bedekovics Ákos (Panel Kalandor) forgalmazta *Vissza a jövőbe*, *Buffy* és egyéb képregények 2018-tól.

114 Az adatok összeállításához a kepregenydb.hu nyújtott segítséget.

115 Ez a trend már a kétezres években is létezett, de a volumene nőtt. A teljesség igénye nélkül: volt C4A-sok fordították a *Hellboy* és *Az Esernyő Akadémiát*, a Kingpin Kiadónak dolgozik a legtöbb korábbi (vagy még aktív) honosító (még a kiadó vezetője, Harza Tamás is a scanlationból lépett át a hivatalos forgalmazásba); Rusznyák Csaba (aki azóta számos zsánerregény fordítója és a geekz.444.hu oszlopos tagja) korábban szintén honosító volt, és számos képregényt fordított többek között a Pesti Könyvnek (*Rick és Morty*, *Saga*) és a FUMAXnak (*Orgyilkos osztály*).

ennyi mű technikailag rendben legyen, szükség volt a munkájukra. Ők azok a grafikusok és technikai szerkesztők, akik el tudják látni ezt a kiadványmennyiséget.

A hazai képregénypiac mérete a koronavírus-járványt megelőző években jelentősen nőtt, és 2020-ban sem csökkent drasztikusan. Évente több száz amerikai képregény (számos kiadó gondozásában), illetve több tucat frankofón bande dessinée és olasz fumetti jelenik meg Magyarországon (jelenleg a mangakiadás tetszhalott állapotban van). Ezzel magyarázható, hogy miért csökken folyamatosan a honosítások jelentősége. A képregény-forgalmazás fekete és szürke zónája egyre zsugorodik, s ezzel párhuzamosan a képregényes színtér nem hivatalos oldalai is fokozatosan eltűnedeznek.

Ez a folyamat már korábban elkezdődött, és egy fontos lépcsőfoka volt, hogy a kezdetben illegális tartalmaknak is helyet biztosító [kepregeny.net](http://kepregeny.net) 2013-ban átadta a helyét a [kilencedik.hu](http://kilencedik.hu) portálnak. Ennek elsődleges funkciója továbbra is a hazai képregényes élet összefogása, de ez kizárólag a hazai képregényes élet „kifehérített” területeinek (hivatalos kiadványok megjelenései, rendezvények, sajtókörcsop, kritikák, elemzések) ad teret, illetve nincsenek fórumai. Utóbbinak is szerepe lehetett abban, hogy egyre nehezebbé vált fellelni a scanlation oldalakat, ami tovább rontott a helyzetükön. A scanlation ugyan nem szűnt meg, de a korábbi jelentőségéhez képest marginálissá vált. Ennek további oka lehet az eddigiek mellett az is, hogy az idegen nyelv ismerete ma már kevesebb képregényolvasónak jelent problémát. A honosítók mindezeknek köszönhetően egyre inkább olyan másodvonalas vagy réteggépregényekhez nyúlnak, amelyek hazai megjelenése csaknem esélytelen. A [kepregeny.net](http://kepregeny.net)hez hasonlóan működő [manga.hu](http://manga.hu) is eltűnt az internetről, így a hazai manga scanlation is szétszóródott, de még aktív. A magyar nyelv jelentősége ezen a területen is csökken az angolhoz képest (vö.: Fabbretti 2017). Az a külföldön fellelhető tendencia, hogy a hivatalos fordítások minőségével elégedetlen rajongók újrafordítanak műveket, kijavítják a fordításokat, majd közzéteszik ezeket (Edfeldt et al. 2012), egyelőre nem jellemző itthon, pedig egyes kiadványok fordításait számos kritika éri (lásd pl.: Vass 2019).

A képregényes élet az utóbbi évtizedben jelentősen átalakult: létezik néhány kifejezetten képregényes blog (mint a Nero Blanco, a [kepregeny.blog.hu](http://kepregeny.blog.hu), a [kepregenymuzeum.blog.hu](http://kepregenymuzeum.blog.hu) – utóbbi archiválási munkát is végez), valamint vegyes profilú oldal (mint a [geekz](http://geekz) vagy [roboraptor](http://roboraptor)), amely visszatérő jelleggel foglalkozik képregényekkel, és általában is jellemző, hogy a képregénykritikának helyet biztosító portálok megszorodtak, amely hozzájárult a terület intézményesüléséhez (erről bővebben: Demus 2018). A piac átalakulásának hozadéka, hogy az egyes rajongói felületek

eltűnésével párhuzamosan megjelentek a hivatalos kiadói honlapok és webshopok. A pokember.hu például az eredeti profiljától eltérően a Kingpin Kiadó hivatalos oldalává és webshopjává vált. A nagyobb kiadók (Kingpin, Fumax, Vad Virágok, Szukits stb.) mindegyike rendelkezik online üzlettel is – ezzel is megteremtve a gazdaságos működés alapjait.

A képregényes színtér online tereinek átalakulása során egyre központibb jelentőségre tesz szert a közösségi média is: a fórumozás hagyományos felületei szinte teljes mértékben eltűntek, és a fórumok funkcióját a Facebook-csoportok vették át, a képregényrajongók egyre inkább itt nyilvánulnak meg. A képregényes FB-csoportok száma viszonylag magas: több tucat nyitott és zárt Facebook-csoport működik (mint a *Magyar képregényesek*, *képregénykedvelők*, a *Képregény Kedvelők Klubja*, számos DC és Marvel rajongói közösség, képregényes adok-veszek csoportok). Mivel a Facebookon nem jellemzőek az ál- és becenevek, ezen a felületen jóval kevésbé aktív a közösség, mint a korábbi fórumokon, illetve a csoportokon belüli interakciók sokszor korlátozottabbak és visszafogottabbak. Az alfejezet során elsősorban a rajongás nemzeti tereire koncentráltam, ám nem mehetünk el szó nélkül amellett, hogy ma már Magyarországról is könnyű bekapcsolódni a nemzetközi (jellemzően angol nyelvű) rajongói közösségekbe: az amerikai képregények körüli rajongás ugyanis globális jelenség.

A globális közösségek mellett a rajongás lokális, de nem online felületekhez kapcsolódó elemeit sem tárgyaltam részletesen: ilyenek lehetnek (1) a képregényes fanzine-ek (mint a már megszűnt *Panel*), (2) a rendezvények (fesztiválok, vásárok, börzék, találkozók), amelyek az amerikai képregényboltokhoz és conokhoz hasonlóan lehetőséget biztosítanak az egymással és az alkotókkal folytatott interakcióra, valamint (3) a helyi időközi kiadványok levelezési rovatai. Az újságárusoknál terjesztett füzetek levelezési rovatai őrzik a lokalitást.<sup>116</sup> Az 1990-es évektől a Semic kiadványaira voltak jellemzők a levelezési rovatok, amelyek hozzájárultak a nemzeti rajongói közösség megteremtéséhez (mindez részben magyarázhatja azt is, hogy miért elsősorban az amerikai képregények körül alakult ki Magyarországon rajongói közösség), míg a mai füzetek levelezési rovatai (amelyek a Kingpin Kiadó lapjaira jellemzőek) ma már inkább a rajongói közösség fenntartását szolgálják. A levelezési rovatok jelentősége egyre inkább szimbolikus (és nem több, mint egy bevett tradícióhoz való ragaszkodás, hiszen ezek az amerikai képregényekre

---

116 A Finnországban megjelenő Marvel-képregények levelezési rovatainak jelentőségét tárgyalja a finn rajongói közösség megteremtésében és fenntartásában Laura Antola (2020). Antola a tanulmányában azt vizsgálja, hogy a finn kiadványok levelezési rovata milyen szerepet játszott a transznacionális adaptációs folyamatban.

– Stan Lee – nyomán hosszú ideig jellemzőek voltak), de azok számára, akik nem kapcsolódnak be szorosan a képregényes közösség életébe más offline vagy online fórumokon, ezek továbbra is informatívak lehetnek. A lokális változat levelezési rovatának szerkesztője – amely a Kingpin Marvel-képregényeinél a kiadó vezetője, Harza Tamás – egyrészt kapuőr (hiszen ő dönt arról, hogy milyen történetek jelenhetnek meg, illetve hogy mely leveleket teszi közzé), másrészt egyfajta kapunyitó, hiszen a kiadványok paratextusaiban (köztük a levelezési rovatokban) általa nyújtott információk segítenek elhelyezni, interpretálni, megérteni a képregényeket, harmadrészt rajongó, aki nemcsak a kiadott művek révén, hanem az egyéb paratextusokon keresztül is tevékenyen részt vesz a kánonalkotásban, kijelölve a szerinte értékes alkotások körét – tehát nemcsak az értelmezést segíti, hanem a szubjektív értékítéletét is megosztja az olvasókkal (vö.: Antoli 2020, 43–44). Kiemelt pozíciója és magas szubkulturális tőkéje révén egyfajta véleményvezér szerepet vesz fel a közösségen belül, így a kiadványok levelezési rovatai és más paratextusai jól illusztrálják a külföldi képregények magyar kiadásának rajongói gyökereit.

### **3.3. Konklúzió**

Mára azzal párhuzamosan, hogy a képregénykiadás nagyságrendileg megnőtt, valamint hogy a kiadóknak köszönhetően intézményesült a képregényes élet (rendezvényekkel, szervezetekkel, díjakkal, honlapokkal, webshopokkal, inkluzív és exkluzív Facebook-csoportokkal), a rajongói közösség szubkultúra jellege részben felszámolódott. A képregényes közeg sokszereplős és kiterjedt színtérré vált. Ezzel összefüggésben az online terek átalakultak, új szerepeket vettek fel, miközben a régi felületek körül létrejött közösségből került ki a megjelenő kiadványok kiadóinak, műszaki szerkesztőinek, beíróinak és fordítóinak jelentékeny része.

A hazai képregényes élet szürke zónája – a hivatalosan forgalmazott képregények számának növekedésével párhuzamosan – folyamatosan szűkül, hiszen az ezredforduló után (lényegében) rajongók által újjáteremtett ipar részben felszívja azokat, akik ingyen, hobbiból, lelkesedésből vagy rajongásból foglalkoznak fordítással. Bár a kortárs hazai képregényipar a részvételi kultúrának köszönhetően alakult ki, az alapjait egykoron biztosító weblapok fokozatosan eljelentéktelenedtek vagy átalakultak. Mindeközben a rajongói közösségek, a gyűjtők, az alkotói körök, illetve a kiadók és közönségük közti kommunikáció fő platformjává a Facebook vált.



#### 4. Kitekintés: A magyar képregény újraintézményesülései

A dolgozat elméleti keretei új aspektusokkal gazdagíthatják a magyar képregénykutatást. Az újraintézményesülés, Lopes korszakolása, a szerzői autonómia kérdésköre, valamint a rajongói közösség és a médiaipar viszonyára koncentrááló megközelítés új szempontokat kínál a magyar képregény vizsgálatához. A képregény számos különböző státuszban intézményesült Magyarországon, ami egyrészt összefüggött a kor társadalmi-politikai-kulturális környezetével, a média és politikai rendszer viszonyát leíró médiarendszerrel (vö.: Siebert – Peterson – Schramm 1963; Hallin – Mancini 2008), a mediális környezettel, valamint az olvasók képregényhez való viszonyával (a rajongói közösség más képregényes színterekhez – amerikai, francia, belga, olasz stb. – képest kései szerveződésével). A következőkben a dolgozat elméleti keretei közt tárgyalom a magyar képregény helyzetét.

A képregény magyarországi státusza jól illusztrálja azt, hogy egy médium intézményesülése mennyire kultúrspecifikus folyamat. A képregény a második világháborút megelőzően széles közönségnek szólt, számos sajtóorgánumban feltűnt. Mivel nem volt saját piaca vagy kiadványai, így a sajtó pozíciója nagyban befolyásolta a képregény helyzetét. A magyar médiarendszer libertariánus vonásai a második világháborút megelőző években fokozatosan felszámolódtak, aminek köszönhetően a rendszer egyre inkább tekintélyelvű vonásokat mutatott, ami korlátozta a sajtóhoz láncolt médium megjelenési lehetőségeit. A képregény a világháborút követően ráadásul rövid időre tiltólistára is került, ami megtörte a szerves fejlődését. Ezt követően a Kádár-korszakban egy más médiumoknak (irodalom, sajtó, később film), valamint a kultúrpolitikai céloknak alárendelt megtűrt médiumként intézményesült újra. A képregény a totalitárius médiarendszer keretei között még ezzel együtt is egy széles közönséget megszólító és tömegeket elérő sajtóműfajnak tekinthető a nyolcvanas évekig. Az évtized során a kultúrpolitika engedett a szorításán: megjelenhettek az önálló képregénykiadványok, amely fejlemény fontos mérföldkövet jelöl a médium önállóvá válásának útján. Ezek az új album- és füzeteszerű kiadványok népszerűek voltak és magas (akár 300 ezres) példányszámban fogytak a korabeli (szűk) mediakörnyezetben és korlátozott médiapiacra. A szerzői önkifejezés csak ritkán tűnt fel, ám mind a zsánereképregények (Cs. Horváth Tibor és Zórád Ernő: *Nyomoz a szerelmespártörténetei*<sup>117</sup>), mind az alternatív avantgárd (a *Mozgó Világ* képregényei, ezekről bővebben

---

117 Ezt a címet a sorozat 1989-es füzetes kiadása kapta, amelyben négy füzetben adták ki a teljes sorozatot az Ifjúsági Lap- és Könyvkiadó Vállalat. A Fülesben *Roberto és Julika kalandjaiként* futó sorozat első története a lap 1970. évi 37. számában indult *Báró Holding üzlete* címmel, és az utolsó rész, a *Kincsek a Tengerben*, az 1974. évi 4. számban zárult. Mind a hét epizód nyolc, egyenként kétoldalas folytatásban

lásd: Dunai 2018a), mind a gyerekképregények (*Bucó, Szetti, Tacsí*-sorozat, Rusz Livia képregényei – *Nem mind arany, ami fénylik; Miskati közbelép* – a nyolcvanas évek második feléből) területén felbukkantak szerzői darabok. Bár sokszor egységesen festik le az államszocialista időszak képregényeit az irodalmi irányzat dominanciája miatt, valójában valamivel változatosabb volt a képregény ebben az időszakban, bár az itt említett alkotások inkább kivételnek számítottak. Mindezek jól mutatják, hogy a képregény magyar változata sem fejlődhetett egyenes vonalúan, mindig az adott körülményekhez igazodva, a külső kényszernek engedelmessé, olykor a határokat feszegetve (amit jól példáznak a fenti kivételek) változott.

A magyar képregény helyzetét nagyban befolyásolta az aktuális médiarendszer. Ez azzal függött össze, hogy a képregény ugyan hagyományos értelemben véve nem újságírás (bár létezik graphic journalism, annak nincs különösebb hagyománya Magyarországon), de a terjesztése hazánkban a lappiacon történt. A rendszerváltást követően egy totalitárius rendszerből (ami az utolsó éveiben már inkább csak autoritáriusnak vagy tekintélyelvűnek tekinthető) a libertárius (vagy szabadelvű) keretek közé érkeve egészen más körülmények között kellett a hazai képregényeseknek boldogulnia. Míg Amerikában a heroikus korban az ipari korból fakadó munkakörülmények lebontásáért és ezzel együtt a szerzői autonómia megteremtéséért folyt a képregényalkotók küzdelme, Magyarországon az új, kapitalista alapon működő piac sajátosságaival kellett szembenézniük. Nem kellett megküzdeni az ipari szereplőkkel az autonómia kivívásáért, mert nem volt hazai képregényipar. Magyarországon is létezett egy előző (államszocialista) korból örökölt hagyomány: az irodalmi adaptációs képregényé, amely tovább élt egyes lapok (mint a *Füles*) oldalain, ez azonban jóval kisebb és zártabb szegmens volt, mint Amerikában a szuperhősképregényeké, így keveseknek adott munkát. Ennek ugyan megvoltak a maga konvenciói, amelyekhez igazodni kellett, de csak azon alkotóknak, akiknek sikerült ezen a területen munkát találniuk. Mindenki más számára megjelent a teljes szerzői szabadság és autonómia, csak ezzel – a képregényeket befogadó kiadványok híján – nem tudtak élni. Léteztek magyar képregényeknek is otthon adó magazinok, mint a *Kretén*, de igen korlátozottak voltak az alkotók lehetőségei. A magyar képregénynek nem volt intézményes helye, kiadója, infrastruktúrája, kialakult ipara, felületei, piaca: létrejött a szerzői autonómia lehetőségek nélkül. Ezek megteremtése csak alulról történhetett meg.

---

jelent meg 1970 és 1974 között.

A rendszerváltás követően a magyar képregény marginalitásba szorult. A rendszerváltás körüli átalakulás során sok magyar képregényes próbálkozott új képregénylapok bevezetésével, de ezek jelentős része rövid idő alatt megbukott. Ezek bukásáért részben a terjesztés problémái tehetők felelőssé, amelyeket a sok új lap és a nyugati képregények által támasztott konkurencia felerősített (Kertész 2007, 289–293). A magyar képregény esetében azonban két másik tényező is szerepet játszhatott a visszaszorulásban: az egyik a franchise-ok, a másik a rajongók hiánya. A magyar irodalmi adaptációs közegben nem jöhettek létre olyan jól azonosítható franchise-ok, mint a nyugati országokban – talán az egyetlen kivételként Korcsmáros Pál Rejtő Jenő-képregényei említhetők, de a franchise létrejötte – legalább részben – a Képes Kiadó felújításainak eredménye. A jól azonosítható magyar franchise-ok hiányának köszönhető, hogy a rajongás itthon inkább egyes művekhez, alkotókhöz vagy hagyományokhoz (irodalmi adaptációs, európai, amerikai képregények) kapcsolódik. A médium iránti rajongás korántsem volt olyan tömeges, mint amilyenek a nyolcvanas évek példányszámai alapján vélni lehetett, és amire alapozva bármilyen terméket be lehetett volna vezetni a piacra úgy, hogy az eladható legyen. A képregénykiadványokat forgalmazók és a magyar alkotók elmérték a képregények iránti igényt. Ennek oka lehet, hogy egy korlátozott médiapiacra szerzett tapasztalatok nem ültethetők át egy más működésű rendszerbe. Emellett a képregényeket is tartalmazó lapok értékesített példányszámában nehezen mérhető fel a képregények szerepe, az albumok és füzetek többsége pedig (ha nagy példányszámban is fogyott) nem sorozat volt, hanem önálló kiadvány, így nem tudta hosszú távon elkötelezni az olvasókat. A szerialitás ugyanis kiemelten fontos tényező egy médium iránti elköteleződés biztosításában (Krigler 2008, 14): a franchise-ként való működésre is csak a sorozatoknak lehetett esélye. Magyar képregények ugyan akadtak az államszocialista időszakban, magyar sorozat azonban jóval kevesebb, így ezért sem alakulhattak ki ebben a korszakban hazai franchise-ok (az irodalmi adaptációk is jórészt folytatásokban jelentek meg, de ezek jellemzően korlátozott számú folytatásban közölt, zárt minisorozatok voltak). A képregénylapoknak nagyobb esélye volt franchise-zá válni: az olyan képregény(t is tartalmazó) lapok, mint a *Kockás* vagy a *Hahota* franchise-értékét jól mutatja, hogy évtizedekkel a megszűnésüket követően, 2017-ben újjáélesztették őket – ezekben többnyire európai képregények jelennek meg, de a *Hahotában* és a *Hahota Pörgetőben* olykor magyar képregények, a *Fekete-Fehér Kockásban* pedig angol és amerikai képregények is felbukkannak.

Az eredeti szerzői tartalmak, valamint a nyitott végű sorozatok hiányában az államszocialista időszakban nem alakulhatott ki vagy szerveződhetett nagyobb rajongói közösség a képregény köré, bár gyűjtői már ebben az időszakban is akadtak, mint Kiss Ferenc, aki később fogatókönyvíróként Cs. Horváth Tibor örökségét vitte tovább az irodalmi adaptációs hagyomány ápolásával. Magyarországon nagyobb rajongói aktivitás csak a '80-as és a '90-es évek kiadványai nyomán alakult ki, és a rajongói közösség is mindössze az ezredforduló környékén aktivizálódott, de ezeknek a rajongóknak (mint láttuk) csak egy része volt a magyar képregény rajongója.

Az újságos piac nem kedvezett a hazai alkotók törekvéseinek, így az alkotók és a rajongók küzdelmének célja a '90-es években és az ezredforduló környékén egybeesett: a médium fennmaradásáért zajlott. Mivel nem voltak lehetőségeik, maguknak kellett ezeket megteremteni. Az alkotók egy része az ezredforduló után különféle alkotói körökbe tömörült (mint a Magyar Képregény Akadémia vagy később a 5Panels)<sup>118</sup>, amelyek sokszor közösen adtak ki képregény-antológiákat. A képregény 2005-öt követő intézményesülési folyamata, illetve az ezzel összefüggésben megnyíló új értékesítési csatornák, mint a könyvesbolti terjesztés, az alkalmi direct market (amely lehetővé tette a szerzői kiadású képregények forgalmazását – ennek külön eseménye a Hungarocomix, amely kifejezetten a magyar képregénynek dedikált vásárcént működik), valamint az online boltok valamelyest javítottak ezen az állapoton. Bár látszólag javult a magyar képregény helyzete (1990 és 1999 között 38, 2000 és 2009 között 137, míg 2010 és 2019 között 557 olyan képregénykiadvány jelent meg, amely magyar alkotók munkája [Bayer 2020]), ezek forgalmazási módja továbbra is azt mutatja, hogy a képregények jelentős része marginális közönséget képes csak elérni amiatt, hogy mindössze a rajongói-szubkulturális piacon hozzáférhető: a 2010-es években megjelent 557 magyar kiadványából könyves forgalmazásban 37, újságos terjesztésben 76 volt beszerezhető, a fennmaradó 444 viszont csak rendezvényeken, webshopokban vagy más alternatív csatornákon keresztül volt elérhető az olvasók számára (Bayer 2020). Mindehhez hozzá kell tennünk, hogy nem minden kiadvány jelentett egyben új tartalmat is, a fenti számokban a korábban (akár az államszocializmus idején) megjelent képregények újirányításai is szerepelnek. Bár az új magyar képregények túlnyomó többsége egyfajta underground pozícióban található, léteznek nagy példányszámban megjelent új

---

118 Az alkotói közösség is kikezdi a szerzői koncepciót annyiban, hogy ebben az esetben az egyén felett a kollektíva közös identitása áll. Ez megnyilvánulhat hasonló ízlésben, közös értékekben és érdekekben, alkotói hitvallásban stb. – mindezekhez az egyénnek valamilyen módon viszonyulnia kell, befolyásolhatják az alkotásait.

képregények, mint Futaki Attila rajzoló Tallai Gáborral közös darabjai (*Budapest angyala, 10 – A Puskás*), amelyeket a KKETTK Közalapítvány adott ki, illetve az Indiegogo oldalon közösségi finanszírozásban készült Csepella Olivér *Nyugat + Zombik* című képregénye, amely végül a Corvina Kiadónál jelent meg. E kivételek ellenére a könyvesbolti forgalmazás sem jelent magas példányszámokat (sokszor inkább százas, mint ezres nagyságrendet). Mindezek miatt számos alkotó kénytelen más grafikai és reklámmunkákból megélni, ha pedig a területen akarnak maradni, külföldi képregényeken – akár az amerikai piacra – kezdenek el dolgozni (ilyen alkotó többek között Futaki Attila, Németh Gyula, László Márk vagy Tondora Judit, akik rajzolóként, Garisa H. Zsolt, aki kihúzóként, illetve Pilcz Roland, aki színezőként több amerikai comics elkészítésében is részt vett). Egyesek már meg tudnak élni a képregényalkotásból, a többség nem. A magyar alkotók jelentős része fizetetlen munkaként dolgozik a képregényein (sokszor a szabadidejében), amelyeket saját kiadásban jelentet meg, és sokszor ráfizetéssel vagy marginális nyereséggel értékesít. Ennek magyarázatát Woo-nál (2015) találjuk: ezeket a képregényeseket a rajongásuk, elkötelezettségük tartja meg az alkotói pályán, nem az anyagi siker ígérete. Viszont a szerzői kiadások miatt nagy szabadság mellett (jellemzően szerkesztői kontroll nélkül) dolgozhatnak, így a szerzői autonómia magas foka jellemzi a képregények többségét. A magas autonómia viszont együtt jár azzal, hogy sok az autodidakta, amatőr alkotó, a professzionalizmus alacsony, nem alakultak ki szakmai normák (az anyagilag sikeresnek számító *Nyugat + Zombik* egyértelmű kritikai sikere elmaradt, az erényei mellett sokan kritizálták a dilettantizmusát, egyesek egyenesen felvetve a képregényszerkesztők iránti igényt – lásd: Stöckert 2017; Szép 2018b). Ilyen körülmények között a képregényalkotás nem tud elismert kulturális munkaként intézményesülni. A szerkesztői munka hiánya miatt a magyar képregény továbbra is egyfajta útkereső, átmeneti szakaszban van.

A magyar szerzők jelentős része beszorul a hazai (az amerikaiénál jóval korlátozottabb, ráadásul alkalmoszerű) direct marketre és a webboltokba, nem találva innen a kiutat. Ez azok számára, akiket az önkifejezés vagy az alkotás vágya motivál, megfelelő lehet (vö.: Woo 2015), de nem biztosít megélhetést számukra. Itthon is megjelent a közösségi finanszírozás, amelyet több sikeres Indiegogo-projekt igazol (a *Nyugat + Zombik* mellett Varga Bálint Bánk és Tuli Krisztián *Az utolsó előtti huszár* című munkája is jó példa ezen lehetőség kiaknázására), de ez a szegmens sem vált nagyobb volumenűvé. A lappiac és a könyvesbolt az a két terület, ahol nagyobb közönséghez juthatnak el a képregények. Az újságosoknál való terjesztést önerőből kell megoldják a

hazai képregényesek, nincs olyan lapkiadó, amely finanszírozna ilyen kiadványt. A lappiaci próbálkozások a 5Panels alkotói kör 19 számot megért *Epicline Magazinja* (2013-2018) kivételével rövid időn belül megszűntek, így ez a piaci szegmens jellemzően zsákutcának bizonyult. A könyvesboltban terjesztett kiadványok növekvő száma ellenére a magyar művek mögött nem alakult ki egy stabil kiadói háttér, a kiadványok jelentős részeseleti együttműködés eredménye, amely egy-egy kiadványra szól. A könyvesbolti forgalmazásra is igaz, hogy máig nem jelent meg egy olyan kiadó itthon, amely stabil/állandó megjelenési lehetőséget biztosítana a magyar szerzőknek, bár a Szépirodalmi Figyelő Alapítvány tevékenysége 2019 óta ebbe az irányba mutat: a kiadó 2021 tavaszáig öt magyar képregényt jelentetett meg, melyek többsége ugyan újrakiadás, mégis nagyobb nyilvánosságot és elismerést jelent az alkotók számára. Ez szervesen következik a *Szépirodalmi Figyelő* korábbi tevékenységéből, ugyanis a folyóirat évek óta rendszeres megjelenési lehetőséget biztosít a magyar alkotók számára.

Mindebből jól kirajzolódik, hogy a magyar képregény még mindig keresi a helyét. A 2009-es, *Agonizálva éledezni – A kortárs magyar képregény* című tanulmányom számos megállapítása ma is érvényes, köztük az is, hogy a képregény magyar változata a peremmédium peremét jelenti, és csak nagyon kevés szerzőnek sikerül országos ismertségre szert tennie (Dunai 2009, 59). Bár a kiadványok száma nőtt az azóta eltelt időben, az alkotások – jelentős részének – létrehozási, kiadási és forgalmazási módja rávilágít arra, hogy a magyar képregény szubkulturális helyzetben intézményesült és a heroikus kora még nem zárult le. A küzdelme annyiban hasonlít az amerikai comics Lopes által leírt heroikus korára, hogy az – a szerzői autonómia kivívásán túl – a képregény elismertetéséért, presztízsenek megteremtéséért, a közönség megtalálásért is folyt. Magyarországon azonban máshol található a frontvonalak: az ipar és a piac megreformálása helyett annak létrehozásáért zajlik a küzdelem. Az alkotók többsége nem tud kilépni a rajongói piac keretei közül, így a képregényalkotás mint kreatív munka nem professzionalizálódhatott, a presztízse továbbra is alacsony, ezért a szerzői tulajdont érintő, valamint a kreatív autonómia mellett a képregénykészítés keveseknek kínál megélhetési lehetőséget. A magyar képregények olyan helyzetben vannak, mint az amerikai alternatívok voltak a heroikus kor direct marketjén: a műveik más képregények mellett csak korlátozott érdeklődésre tarthatnak számot. A küzdelem célja így valójában a kortárs magyar képregény felmutatása, láthatóvá és elérhetővé tétele – hiszen azt, ami nem látszik, elismertetni is nehéz.

## Összegzés

A dolgozatban a kritikai kultúrakutatás alapú médiakutatás felől érkezve interdiszciplináris megközelítést alkalmazva vizsgáltam az észak-amerikai képregényipar 21. századi újraintézményesülését. Elsőként az angolszász comics studies eredetét, intézményesülését, kutatási területeit és paradigmáit tárgyaltam, pozicionálva magam a területen. Alapvetően a kritikai populizmus nézőpontjából tekintettem a kutatási témámra: nem elsősorban műveket elemeztem, illetve nem a befogadók interpretációs szabadságára, az öröm és az élvezet kategóriáira koncentráltam, hanem a comics kulturális, társadalmi, történeti és gazdasági kontextusainak bemutatására, feltárva a képregényipar működési mechanizmusait, részletesen tárgyalva a művek háttérében meghúzódó gazdasági és egyéb folyamatokat.

Ehhez Gaudreault és Marion kettősszületés-elméletének felülvizsgálata nyomán vezettem be az újraintézményesülés fogalmát. Felvettem, hogy míg az elméletük két (újabb változatában három) születéssel számol, ennél sok esetben többször kell egy médiumnak újraintézményesülnie. Az elméletük kritikai olvasatát nyújtva a médiumok történetét válságok és azokra adott válaszok történeteként vázoltam fel, amelyek eredménye a folyamatos újraintézményesülés. Emellett a médiumok intézményesülését (velük szemben) nemcsak médiumspecifikus, hanem kultúrspecifikus folyamatnak tekintem. Lehetnek egy médium intézményesülésének általános dimenziói, de az intézményesülés jellemzően olyan terület, amely kultúránként máshogy megy végbe. Ezt követően az amerikai képregény újraintézményesüléseit tárgyaltam, rámutatva, hogy az többször is újjászületett a 20. század első fele óta (amikorra Gaudreault és Marion a médium eljövételét – azaz második születését – teszi, és amikor kiszabadult a sajtó lapjairól): az ötvenes évek közepéig széles tematikájú tömegmédiumként, ezt követően gyerekeknek szóló niche médiumként, az 1980-as évekre szubkulturális rajongói médiumként, az ezredfordulót követően pedig széles tematikájú elismert művészeti formaként intézményesült újra. Emellett felvettem azt is, hogy az újraintézményesülésben fontos szerepet töltenek be a formátumok (comic strip, comic book, graphic novel, digitális és webképregény), valamint a képregények terjesztésének módja is (újságokban, lappiacon, képregényboltokban, könyvesboltokban vagy az interneten).

A másik kiindulási pontom Paul Lopes korszakolása, aki újszerű keretben, a szerzői autonómiát középpontba állítva mutatta be a képregény, illetve a képregényipar kulturális

és társadalomtörténetét. Lopes két szakaszra osztotta az amerikai comic book történetét, amelyek közt a határt a nyolcvanas évek közepén húzta meg: ipusztriális korra, amely során az iparszerű gyártás logikája volt a meghatározó, és heroikus korra, amelyben az alkotók hősies küzdelmet folytattak a szerzői autonómia kivívásáért. Ez a folyamat mára lezárult. A dolgozatomban amelletl érveltem, hogy a 2010-es években egy harmadik korba léptünk, amelyet szerzői kornak neveztem el: a képregényipar napjainkra egy nyitott, tematikailag sokszínű, műfajilag változatos és könnyen hozzáférhető médiumként intézményesült. A szerzői kor képregényipara öt területre oszlik: franchise-képregényes fősodorra, szerzői zsánerképregényes fősodorra, alternatív képregényekre, ifjúsági képregényes fősodorra, valamint a digitális és webképregényes szegmensre.

Ahhoz, hogy a szerzőségről és a szerzői autonómiáról érvényesen tudjak beszélni, tárgyalnom kellett a képregényszerzőség kérdéseit és a szerzők képregényiparon belül elfoglalt pozícióját. A szerző koncepciója ugyanis problémás egy olyan kultúripari területen, ahol a kész termék jellemzően kollaboratív munka eredménye. Ennek ellenére a képregénykutatás nehezen szabadul a szerzőkoncepciótól, amelynek oka, hogy mind a rajongók, mind a kritikusok, mind a kutatók kiemelt szerepet tulajdonítanak a szerzőnek a kanonizációs gyakorlatok során. A comics esetében az író intézményesült elsődleges szerzőként, amely részben (1) az ipusztriális korban gyökerező gyakorlatok eredménye, ugyanis a rajzolók gyakran váltakozhattak az írók mellett, amennyiben nem tudták tartani a megjelenési ütemet, részben (2) egyes vezető pozícióban dolgozó szerkesztők hozzáállásának (Stan Lee, Karen Berger) köszönhető, akik az írókat tartották a művek fő szerzőjének, részben (3) a szerzői képregényipar azon sajátosságának, hogy kollaboráció esetén jellemzően az írók az ötletgazdák, és ők kérnek fel maguk mellé rajzolókat, és csak részben (4) a comics studies irodalmi irányzatának, amely számára jobban megragadható az író, mint a más pozíciókban dolgozó szereplők. Ezt követően bemutattam az auteur-szemlélet korlátait, és áttekintettem, milyen alternatívák léteznek a comics studiesban a szerzőség irodalmi és filmes felfogásával szemben. Emelletl tárgyaltam a szerzői tulajdont mint a szerzői autonómia alapját. Kiemelten foglalkoztam az iparban jelenlévő háromféle – vállalati, szerzői és közös – tulajdonnal. A teljes iparágat tekintve a második két modell egyre nagyobb jelentőségre tesz szert, és az ezek által biztosított szerzői (egyben művészi/kreatív) autonómia segített újradefiniálni a médium pozícióját a kulturális térben. Végül a képregényes közegben létező sztárkultusról értekeztem, problematizálva azt, hogy a sztárkutatás miért csak érintőlegesen van jelen ezen a területen, miközben a szerzők körül kialakult sztárstátusz mozgat teljes képregényipari szegmenseket. Ennek oka lehet,



hogy a rajongókutatás uralkodó, Jenkins-féle paradigmája az aktív, idealizált, autonóm médiaszöveg-rajongókat prioritizálta. Duffet abból a szempontból vizsgálta a rajongókat, hogy a rajongást kiváltó szöveg után merre fordul az érdeklődésük: más szövegek irányába (genre fandom), a szöveg és a szerző/alkotó viszonya felé (auteur fandom) vagy a szerző publikus és magánélete közti viszony felé (star fandom). A második kettő (különösen az auteur fandom) is erősen jelen van a képregényrajongók körében, részben ezzel magyarázható a szerzői zsánerképregényes fősodor felvirágzása.

A 4. fejezetben rátértem a képregényipart érintő változások tárgyalására. A fejezet során a narratív komplexitásról értekezem annak eredeti (Mittell-féle) keretrendszerében, mert bár az elmélete alapvetően narratológiai, mégis van egy szociológiai vetülete: a médium körüli rajongás tömegessé válásában ugyanis szerinte központi szerepet játszanak a médiumban található komplex narratívák. A komplex narratívák hamar megjelentek a képregények lapjain, így részben ezzel magyarázható, hogy a médium olvasóinak többsége egyben rajongó is. Az elbeszélések jellegzetességeinek bemutatása után kitértem arra, hogy ezek miként járulhatnak hozzá a szerzők körüli kultusz kialakulásához: mivel a képregény intim (viszonylag kevés ember munkája) és olcsó médium, így a képregényszerzők növekvő autonómiája mellett az ötleteiknek kevés dolog szab határt. Az, hogy szabadon kísérletezhetnek a történetvezetéssel, az elbeszélésmóddal vagy a narratív speciális effektusokkal, rájuk irányítja a rajongók figyelmét. A szerzők körüli rajongás már a kezdetektől jelen volt az amerikai képregénypiacon, de a rajongó típusú szerzők újszerű, komplex narratívái ezeket a trendeket felerősítették, ami hozzájárult a szubkulturális sztárrendszer kiteljesedéséhez, amely lehetővé tette azt, hogy a franchise-képregények mellett szerzői alkotásokkal is el lehessen érni hasonló (vagy olykor nagyobb) sikereket.

Ezt követően tértem rá az egyes képregényipari szegmensek bemutatására: elsőként a hagyományos képregényipari fősodor franchise-képregényes és szerzői zsánerképregényes szegmensekre való kettéválását mutattam be. Végigvettem, hogy a miként jelent meg a szerzői tulajdon a Marvel és a DC (valamint alkiadók, az Epic, a Vertigo és az Icon) gyakorlatában, majd az új szerzői képregényeket forgalmazó szereplők, mint az Image mellett miként hagynak fel a szerző képregények forgalmazásával, visszatérve a saját IP-ik kezeléséhez. Ezután az Image-modellt és a kiadó üzletpolitikáját mutattam be, ugyanis ez a kiadó az új szerzői zsánerképregényes fősodor fő szereplője. A kiadó képes volt új közönséget megszólítani az új IP-knek és a tematikailag változatosabb munkáknak köszönhetően, valamint a graphic novel formátumra (és a könyvesbolti terjesztésre) fordított figyelem miatt. A szerzői fősodorban a szerzők autonómiája kifejezetten magas, és

a creator-owned (esetleg co-owned) tartalmak jellemzik. A Marvel, a DC és más franchise-képregények kiadói a szerzői zsánerképregények és az ifjúsági képregények sikerét látva szintén megpróbálták új közönséget megszólítani. Ennek módjait és jellegzetességeit is tárgyaltam. A megújulás két nagy területét különítettem el és vizsgáltam: a forgalmazást érintő (elérhetőség/hozzáférhetőség) és a tartalmi megújulást (megközelíthetőség és diverzitás). A diverzitás nem csak a képregények tartalmát jellemzi, a kiadók egyre jobban odafigyelnek arra is, hogy olyan (női, kisebbségi) alkotóknak kínáljanak lehetőséget, akik képesek autentikus módon írni az új vagy régi kisebbségi és női karaktereket. A szerzői autonómia hagyományos korlátai (work-for-hire munka, szerkesztői kontroll, kontinuitásnak való megfelelés) továbbra is jelen vannak a kiadók gyakorlatában, de ezektől eltekintve sokat javult a képregényalkotók helyzete ebben a szegmensben is, jellemzően nagy megbecsülésnek örvendenek.

Ezt követően azokat a képregényipari szegmenseket tárgyaltam, amelyek új utakat törtek maguknak. Ide azokat a területeket soroltam, amelyek szakítanak a hatályban lévő normákkal, keretekkel. Ezeken a területeken tűnnek fel azok az új belépők, akik elutasítják, hogy bekapcsolódjanak a hagyományos ipari keretek közé. A szerzői zsánerképregényes szegmenst azért nem ide soroltam, mert ez a terület szoros kapcsolatot ápol a hagyományos mainstreammel: ott azoknak az alkotóknak van a legnagyobb esélyük a szerzői munkáikkal befutni, akik előtte work-for-hire keretek közt sztárrá váltak (amire Mark Millar példáját hoztam). Az itt tárgyalt területek közül az alternatív és az ifjúsági szegmens a könyvesboltokhoz, míg a webképregények az internethez kötődnek. Elsőként az alternatív képregényeket tárgyaltam, amelyek elsősorban az avantgárd, az irodalmias, az életrajzi és a non-fiction műveket takarják. Ezen a területen a legmagasabb fokú a szerzői autonómia, de itt is akadnak korlátai: léteznek szerkesztők, illetve viszonylag hamar megjelent a mintaadás jelentősége, a kanonizált alkotók stílusához, az általuk bevezetett műfajokhoz való igazodás. Ez az új utakat törő, a képregényt értékes művészeként elismertetni vágyó, fokozatosan önállóvá váló képregényipari terület mára elkezdett formalizálódni: kialakultak a maga kánonjai, tradíciói, műfajai, stílusai, elbeszélésmódjai. Bourdieu erről a jelenségről úgy ír, hogy az újítók által „meghonosítani kívánt észlelési és értékelési kategóriák elterjedése viszont műveik hétköznapi válásával jár” (2013, 277). Ma már felismerhetővé, konvencionálissá váltak azok a fogások és trükkök, amelyek a mozgalomnak kezdetben eredetiséget biztosítottak (2013, 277), így a formalizáltság felütötte a fejét az alternatívok között is: köznapivá vált, normalizálódott és intézményesült az alternatív képregényipari szegmens is. A 2010-es évekre nem maradt az alternatívok

számára közösen megvívandó harc vagy elérendő cél (esetleg egy még szélesebb közönség megszólítása): bekerültek a könyvtárakba, élvezik a kritikusok, a művészeti és az akadémiai élet elismerését.

Az új ifjúsági képregényes fősodorról ez csak részben mondható el, ugyanis ennek a területnek a kulturális presztízse jóval alacsonyabb. Az ifjúsági graphic noveleket az a felismerés hívta életre, hogy a manga kétezres évek közepi sikerét látva több kiadó is érzékelte, hogy van egy piaci rés az amerikai képregényiparban: hiányoznak a gyerekeknek (és különösen a lányoknak) szóló képregények. Számos könyvkiadó vágott bele új gyerek és YA-képregények kiadásába, és egyes képregénykiadók is elkezdtek erre orientálódni. A területen a fikció mellett Raina Telgemeier munkáinak köszönhetően erős jelenléttel bírnak a gyerekkori problémákat bemutató önéletrajzi munkák. A szerzői képregények domináns jelenléte (bár vannak franchise-képregények is a területen) miatt is magas fokú a szerzői autonómia, de ez közel sem jár olyan kulturális megbecsüléssel, mint az alternatívoknál. Az akadémiai élet sokszor ignorálja az ezen a területen mozgó szerzőket. Ennek magyarázata lehet a gyerekképregények megbecsülésének hiánya mellett a terület gyors kiépülése (az akadémiai élet nem tartja az ütemet a képregényipar változásaival), illetve a hirtelen jött népszerűsége, amely gyanússá teheti egyes kutatók számára.

A digitális és webképregények területe annyiban különbözik az eddigiektől, hogy a szegmens kialakulását a médiakörnyezet átalakulása tette lehetővé. Itt is nagy fokú autonómiát élveznek a szerzők, mert eltűntek a kapuőrök (kiadói döntéshozók, szerkesztők), alacsonyabbak az előállítási költségek (nincs nyomtatási költség), valamint létrejöttek a saját üzleti modelljei, amelyek révén meg tudnak élni az alkotók. Az internet demokratizálta a képregény médiumát.

A comics a 2010-es években belépett a szerzői korába. A hagyományos fősodor mellett megjelent négy új terület origója más, hiszen mindegyiket más hívta életre: az autonómmá válni kívánó sztáralkotók, a művészi-irodalmi babérokra törő alternatívok, a fiatal olvasókban piaci rést látó kiadók, illetve az internet biztosította új publikációs felületek. Az ezeken végbemenő folyamatok jól megragadhatók Bourdieu nyomán: „a legújítottabb jellegű művek egyre inkább megteremtik a saját közönségüket, hozzászoktatva saját struktúráikhoz az embereket” (2013, 276), megjelennek az új típusú fogyasztók, „akik az új termelőkhez vonzódnak, és ezért sikeressé teszik a terméket” (2013, 276), és persze ezeknek a területeknek is kialakulnak maga konvenciói (2013, 277). Ezen folyamatok eredményeként mára mindegyik képregényipari szegmens intézményesült, ráadásul mind nagy fokú autonómiát kínál a különféle társadalmi háttérű alkotók számára. A

képregényszerzőknek nem egy szűk képregényiparba kell betörniük, hanem azon a területen helyezkedhetnek el, amelyik legközelebb áll hozzájuk. Az autonómiáért vívott harc nemcsak az új területek megszületését és kiépülését eredményezte, hanem a tradicionális fősodor is átalakult, befogadóbbá vált. A kortárs amerikai képregényipar egy olyan lehetőségtér, amely jóval több választást kínál az alkotók számára, mint az ipusztériális vagy a heroikus kor képregényipara: egy zárt, hierarchikus rendszerből nyitott, horizontálisan tagolt rendszerré vált. Horkheimer és Adorno számára egészen furcsa élmény lehetne megvizsgálni, hogy a képregény amerikai változata, amely lényegében az általuk leírt kultúripar szülötte, miként vált az ipari keretek részbeni lebontása és átalakítása révén egy magas fokú szerzői és művészi autonómiát kínáló médiummá.

Az utolsó fejezetben az amerikai képregény magyarországi megjelenését vizsgáltam, hiszen a comics a képregény legelterjedtebb kulturális változata az országban. Bemutattam egy új vizsgálati szempontot (a képregények fordítástani vizsgálatát), végigvettem az angolszász képregények megjelenésének két hullámát, tárgyaltam az amerikai képregények körül kialakult rajongói közösséget (kiemelten foglalkozva az illegális fordításokkal), és azt, hogy a rajongók milyen szerepet játszanak a hivatalos forgalmazásban. Végül megvizsgáltam a magyar képregény helyzetét a dolgozat elméleti keretei közt, ami megerősítette azt a koncepciómat, hogy egy médium intézményesülése kultúrspecifikus folyamat. A kortárs magyar képregény szubkulturális státuszban intézményesült: a rendezvényeken terjesztett szerzői kiadások uralják ezt a területet. Arra a következtetésre jutottam, hogy a magyar képregény heroikus kora még javában zajlik, ám a küzdelem nem a szerzői autonómia kivívásáért folyik, hiszen nincsenek olyan szereplők, akik ellenében ezt a küzdelmet meg kellene vívni, hanem a hiányzó lehetőségtér megteremtéséért.

## Felhasznált szakirodalom

- Abate, Michelle Ann – Gwen Athene Tarbox (szerk.) (2017): *Graphic Novels for Children and Young Adults: A Collection of Critical Essays*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Antola, Laura (2020): ‘It is nice that you want to improve this comic book together with us’: The letters page’s significance in the transnational adaptation of Marvel comics in Finland. *Participations*, 17. évf. 1. szám, 29–46.
- Ang, Ien (1995): A Dallas és a tömegkultúra ideológiája. *Replika*, 17–18. szám, 201–214.
- Asimakoulas, Dimitris (2017): Synchrony issues in comics. Language transfer and gender-specific characterisation in English translations of Greek Aristophanic comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 9. évf., 4. szám, 1–23. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2017.1355820>
- Assis, Érico Gonçalves de (2016): The Concept of Fidelity in Comics Translation. *Transcultural*, 8. évf. 2. szám, 8–23.
- Avery-Natale, Edward (2013): An Analysis of Embodiment among Six Superheroes in DC Comics. *Social Thought & Research*, 32. évf. 71–106.
- Bacsadi Zsófia (2020): A golyóálló bőr mit sem ér a gyásszal szemben – Jessica Jones és a trauma nyelve. In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Képregénykultúrák, műfajok, gyakorlatok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban III*. Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 133–153.
- Banks, Miranda – Bridget Conor – Vicki Mayer (szerk.) (2016): *Production Studies, the Sequel! – Cultural Studies of Global Media Industries*. Routledge, New York – London.
- Barthes, Roland (1996): A szerző halála. In: Uő: *A szöveg öröme*. Osiris Kiadó, Budapest, 50–55.
- Bayer Antal (2013): Volt-e valaha, lesz-e valaha képregénypiac Magyarországon? *Szépirodalmi Figyelő*, 12. évf. 4. szám, 54–63.
- Beaty, Bart (2010): The Recession and the American Comic Book Industry: From Inelastic Cultural Good to Economic Integration. *Popular Communication*, 8. évf. 3. szám. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15405702.2010.493421>
- Beaty, Bart (2012): *Comics versus Art*. University of Toronto Press, Toronto – Buffalo – London.

- Beaty, Bart (2021): European Traditions. In: Hatfield, Charles – Bart Beaty (szerk.): *Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press, New Brunswick – Newark – London, 53–65.
- Beaty, Bart – Benjamin Woo (2016): *The Greatest Comic Book of All Time. Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*. Pallgrave Macmillan, New York.
- Begley, Joshua (2014-15): Ceci N'est Pas Une Femme: The Negation of the Male Gaze in Gail Simone's Red Sonja and Alex de Campi's Grindhouse: Doors Open at Midnight. *Works and Days*, 32. évf. 1–2. szám, 181–205.
- Bennett, Lucy (2014): Tracing Textual Poachers: Reflections on the development of fan studies and digital fandom. *Journal of Fandom Studies*, 2. évf. 1. szám, 5–20.
- Berger, Arthur Asa (1973): *The Comic-Stripped American*. Walker and Company, New York.
- Borodo, Michal (2016): Exploring the Links between Comics Translation and AVT. *Transcultural*. 8. évf. 2. szám, 68–85.
- Bouissou, Jean-Marie (2011): Miért vált kulturális világtermékké a manga? *Korunk*, 22. évf. 2. szám, 54–62.
- Bourdieu, Pierre (1996): *The Rules of Art – Genesis and Structure of the Literary Field*. Stanford University Press, Stanford.
- Bourdieu, Pierre (2013): *A művészet szabályai – Az irodalmi mező genezise és struktúrája*. Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola, Budapest.
- Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.) (2017): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon. Formátum: EPUB.
- Brenner, Robin (2011): Comics and Graphic Novels. In: Wolf, Shelby A. – Karen Coats – Patricia Enciso – Christine A. Jenkins (szerk.): *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*. Routledge, New York – London, 256–267.
- Brienza, Casey (2010): Producing comics culture: a sociological approach to the study of comics, *Journal of Graphic Novels and Comics*, 1. évf. 2. szám, 105–119. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2010.528638>
- Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.) (2016a): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York.
- Brienza, Casey – Paddy Johnston (2016b): Introduction: Understanding Comics Work. In: Uők (szerk.) (2016): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 1–17.
- Browne, Ray B. (1997): The Voice of Popular Culture in History. *Perspectives on History*. 1997/5. szám, május. URL:

<https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-1997/the-voice-of-popular-culture-in-history>

- Brown, Jeffrey A. – Melinda Loucks (2014): A Comic of Her Own: Women Writing, Reading and Embodying through Comics. *ImageText*, 7. évf. 4. szám. URL: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v7\\_4/introduction.shtml](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v7_4/introduction.shtml)
- Cadrette, Ryan (2016): From Turtles to Topatoco: A Brief History of Comic Book Production in the Pioneer Valley. In: In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 97–112.
- Cameron, Allan (2012): Moduláris narratívák a kortárs filmben. *Metropolis*, 1. szám, 12–26.
- Celotti, Nadine (2008): The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Federic Zanettin (szerk.): *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing: Manchester – Kinderhook, 33–49.
- Chute, Hillary (2007): Temporality and Seriality in Spiegelman's "In the Shadow of No Towers". *American Periodicals*, 17. évf., 2. szám, 228–244.
- Chute, Hillary (2008): Comics as Literature? Reading Graphic Narrative. *PMLA*, 123. évf. 2. szám, 452–465.
- Chute, Hillary L. (2010): *Graphic Women. Life Narrative and Contemporary Comics*. Columbia University Press, New York.
- Chute, Hillary (2017): *Why Comics? From Underground to Everywhere*. New York, Harper.
- Chute, Hillary – Patrick Jagoda (2014): Comics & Media. *Critical Inquiry*, 40. évf. 3. szám, 1–10.
- Cicci, Matthew A. (2018): The Invasion of Loki's Army? Understanding Comic Culture's Increasing Awareness of Female Fans. In: Click, Melissa A. – Suzanne Scott (szerk.): *The Routledge Companion to Media Fandom*. Routledge, New York – London, 193–201.
- Clarke, M. J. (2014): The production of the Marvel Graphic Novel series: the business and culture of the early direct market. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5. évf. 2. szám, 192–210. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21504857.2013.860378>
- Cocca, Carolyn (2014): The 'Broke Back Test': a quantitative and qualitative analysis of portrayals of women in mainstream superhero comics, 1993–2013. *Journal of Graphic*

- Novels and Comics*, 5. évf. 4. szám, 411–428. URL:  
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2014.916327>
- Cohn, Neil (2013): *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. Bloomsbury, London.
- Cook, Roy T (2017): Underground and Alternative Comics. In: Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon. Formátum: EPUB.
- Costello, Matthew J. (2013): The Super Politics of Comic Book Fandom. *Transformative Works and Cultures*, 13. szám. URL: <https://doi.org/10.3983/twc.2013.0528>
- Császi Lajos (2008): Médiakutatás a kulturális fordulat után. *Médiakutató*, 9. évf. 3. szám. URL: [https://mediakutato.hu/cikk/2008\\_03\\_osz/07\\_mediakutatas\\_forradalom/](https://mediakutato.hu/cikk/2008_03_osz/07_mediakutatas_forradalom/)
- Dabrowsky Ádám (2010): Köpenyes istenségek – Mitológia és az amerikai képregény. *Szkhion*, 2010/2. szám, 57–63.
- Daniels, Les (2004): *Batman: The Complete History*. Chronicle Books, San Francisco.
- Davis, Blair – Bart Beaty – Scott Bukatman – Henry Jenkins – Benjamin Woo (2017): Roundtable: Comics and Methodology. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 1. évf. 1. szám, 56–74.
- Demus Zsófia (2018): A képregénykritika magyarországi helyzete napjainkban – Egy diszciplína felé. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II*. Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 26–44.
- Dittman, Michael (2014-15): Women in Refrigerators: The Growing Dialogue Between Comic Creators and Fan Communities. *Works and Days*, 32. évf. 1–2. szám, 241–248.
- Dittmar, Jakob F. (2012): Digital Comics. *Scandinavian Journal of Comic Art*, 1. évf. 2. szám, 82–91.
- Dony, Christophe (2014): The rewriting ethos of the Vertigo imprint: critical perspectives on memory-making and canon formation in the American comics field. *Comicalités [En ligne]*, *La bande dessinée: un «art sans mémoire»?* URL: <http://journals.openedition.org/comicalites/1918>
- Douglass, Jeremy – William Huber – Lev Manovich (2011): Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages. *Image & Narrative*, 12. évf. 1. szám, 190–227.
- Dowthwaite, Liz (2017): *Crowdfunding Webcomics: The Role of Incentives and Reciprocity in Monetising Free Content* (doktori értekezés). University of Nottingham.



- Duffett, Mark (2014): Celebrity: The Return of the Repressed in Fan Studies. In: Duits, Linda – Koos Zwaan – Stijn Reijnders (szerk.): *The Ashgate Research Companion to Fan Cultures*. Ashgate, Surrey – Burlington, 163–180.
- Dunai Tamás (2007): Képregény Magyarországon. *Médiakutató*, 8. évf. 1. szám, 16–30.
- Dunai Tamás (2008): Üveg- helyett Tükörváros. *Műút*, 53. évf. 5. szám, 54–57.
- Dunai Tamás (2009): Agonizálva éledezni – A kortárs magyar képregény. *Műút*, 54. évf. 14. szám, 56–59.
- Dunai Tamás (2012): Keretek közt: A képregény mint a Kádár-kor emlékezhelye. In: Dunai Tamás – Oláh Szabolcs – Sebestyén Attila (szerk.): *Kultpontok: Emlékezhelyek a magyar populáris kultúrába*. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen, 99–107.
- Dunai Tamás (2013a): A képregény mint médium. *Szépirodalmi Figyelő*, 12. évf. 4. szám, 27–43.
- Dunai Tamás (2013b): Képregény: kép és regény? *Studia Litteraria*, 52. évf. 1–2. szám, 109–119.
- Dunai Tamás (2013c): A Kádár-kori képregény mint emlékezhely. In: S. Varga Pál – Száraz Orsolya – Takács Miklós (szerk.): *A magyar emlékezhelyek kutatásának elméleti és módszertani alapjai*. Debreceni Egyetemi Kiadó, Debrecen, 106–113.
- Dunai Tamás (2013d): Újraalkotott emlékek: A képregényes önéletírások jellegzetességei. *Műút*, 58. évf. 37. szám, 44–47.
- Dunai Tamás (2014a): A képregény multimedialitása. In: Lakner Lajos (szerk.): *Olvasható kép, látható szöveg*. Déri Múzeum, Debrecen, 87–97.
- Dunai Tamás (2014b): A képregénynapló. *Alföld*, 65. évf. 9. szám, 60–65.
- Dunai Tamás (2016): Az autobiografikus képregények referencialitása. In: Bódi Jenő – Maksa Gyula – Szijártó Zsolt (szerk.): *Újratöltve: Médiakutatás és mindennapi élet*. Gondolat Kiadó – PTE BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest – Pécs, 319–333.
- Dunai Tamás (2017): Konstruált történelem és történelmiesített fikció a képregényekben. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Képregényen innen és túl. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban I.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 46–61.
- Dunai Tamás (2018a): A Kádár-kori képregény vadhajításai. A Mozgó Világ képregényei 1975 és 1983 között. *Alföld*, 69. évf. 2. szám, 74–79.

- Dunai Tamás (2018b): Narratív komplexitás a képregényekben. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 58–76.
- Dunai Tamás (2018c): Intertextuális olvasztótégely. Neil Gaiman: Sandman, *Filmvilág*, 61. évf. 11. szám, 38–41.
- Dunai Tamás (2020): Az amerikai és a frankofón fősodorbéli szerzői képregények új trendjei. In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Képregénykultúrák, műfajok, gyakorlatok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban III.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 223–245.
- During, Simon (1995): A kritikai kultúrakutatás történetéről. *Replika*, 17-18. szám, 157–180.
- Eco, Umberto (1998): *Nyitott mű.* Európa Könyvkiadó, Budapest.
- Eco, Umberto (2004): *The Myth of Superman.* In: Heer, Jeet – Kent Worchester (szerk.): *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium.* University Press of Mississippi, Jackson, 146–164.
- Edfeldt, Chatarina – Anneli Fjordevik – Hiroki Inose (2012): *Fan culture as an informal learning environment. Presentation of an NGL projekt.* NGL 2012 Next Generation Learning Conference, February 21–23, Falun, Sweden: Conference Proceedings.
- Eisner, Will (2008a): *Comics and Sequential Art.* W. W. Norton & Company, New York – London.
- Eisner, Will (2008b): *Graphic Story Telling and Visual Narrative.* W. W. Norton & Company, New York – London.
- El Refaie, Elisabeth (2012): *Autobiographical Comics. Life Writing in Pictures.* University Press of Mississippi, Jackson.
- Espenson, Jane (2010): Playing Hard to ‘Get’ – How to Write Cult TV. In: Abbott, Stacey (szerk.): *The Cult TV Book.* I. B. Tauris, London – New York, 45–53.
- Fabbretti, Matteo (2017): Manga scanlation for an international readership: the role of English as a lingua franca. *The Translator*, 23. évf. 4. szám, 456–473.
- Fingerroth, Danny (2020): *A hihetetlen Stan Lee.* HVG Könyvek, Budapest.
- Fiske, John (2010): Madonna. In: Blaskó Ágnes – Margitházi Beja (szerk.): *Vizuális kommunikáció.* Typotex, Budapest, 367–387.
- Foucault, Michel (2000): Mi a szerző? In: Uő: *Nyelv a végtelenhez. Tanulmányok, előadások, beszélgetések.* Latin Betűk, Debrecen, 119–145.

- Frank, Josette (1949): Some Questions and Answers for Teachers and Parents. *Journal of Educational Sociology*, 23. évf. 4. szám, 206–214.
- Frank, Kathryn M. (2017): "Who makes the world?": "Before Watchmen", Nostalgia, and Franchising. *Cinema Journal*, 56. évf. 2. szám, 138–144. URL: <https://www.jstor.org/stable/44867515>
- Frank, Kathryn M. (2020): Diversify, Rinse, Repeat: The Direct Market, Sales Data, and Marvel Comics's Diversity Cycle. *JCMS: Journal of Cinema and Media Studies*, 60. évf. 1. szám, 153–157.
- Gabilliet, Jean-Paul (2009): *Of Comics and Men – A Cultural History of American Comic Books*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Gaiman, Neil (2016): A képregényekről és a filmekről: 2006. In: Uő: *Kilátás az erkélyről*, Agave, Budapest, 212–216.
- Gans, Herbert J. (2003): Népszerű kultúra és magaskultúra. In: Wessely Anna (szerk.): *A kultúra szociológiája*. Osiris Kiadó, Budapest, 114–149.
- Gaudreault, André – Philippe Marion (2005): A medium is always born twice... *Early Popular Visual Culture*, 3. évf. 1. szám, 3–15. URL: <https://doi.org/10.1080/17460650500056964>
- Gaudreault, André – Philippe Marion (2013): Measuring the 'double birth' model against the digital age. *Early Popular Visual Culture*, 11. évf. 2. szám, 158–177. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17460654.2013.783147>
- Gaudreault, André – Philippe Marion (2015): *The End of Cinema? A Medium in Crisis in the Digital Age*. Columbia University Press, New York.
- Gálik Mihály – Csordás Tamás (szerk.) (2020): *A média gazdaságtanának kézikönyve*. Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság Médiatanács Médiatudományi Intézete.
- Gibbons, Sarah (2019). That Hawkguy Deaf and Disability Gain in Matt Fraction and David Aja's Hawkeye. In: Smith, Scott T. – José Alaniz (szerk.): *Uncanny Bodies*. The Pennsylvania State University Press, University Park, 157–172.
- Gibson, Mel (2012): Cultural Studies: British Girls' Comics, Readers and Memories. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *Critical Approaches to Comics – Theories and Methods*. Routledge, New York – London, 267–279.
- Gibson, Mel (2017): Comics and Gender. In: Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon. Formátum: EPUB.

- Glózer Rita (2016): Részvétel és kollaboráció az új médiában. *Replika*, 100. szám, 131–150.
- Glózer Rita (2019): Túl (?) a részvételi kultúrán. *Apertúra*, 14. évf. 2. szám. URL: <https://www.apertura.hu/2019/tel/glozer-tul-a-reszveteli-kulturan/>
- Goodman, Lesley (2015): Disappointing Fans: Fandom, Fictional Theory, and the Death of the Author. *Journal of Popular Culture*, 48. évf. 4. szám, 662–676.
- Gordon, Ian (2017): Ideological/Sociological. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Gray, Brenna Clarke – Peter Wilkins (2016): The Case of the Missing Author: Toward an Anatomy of Collaboration in Comics. In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 115–129.
- Greenblatt, Stephen (2002): A társadalmi energia áramlása. In: Bókay Antal – Vilcsek Béla – Szamosi Gertrúd – Sári László (szerk.): *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása – A posztstrukturalizmustól a posztkolonialitásig*. Osiris, Budapest, 450–461.
- Gregor Lilla (2020): Liminalitás és betegség Charles Burns *Black Hole* című képregényében. In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Képregénykultúrák, műfajok, gyakorlatok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban III*. Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 95–132.
- Gripsrud, Jostein (2007): *Médiakultúra, médiatársadalom*. Új Mandátum, Budapest.
- Groensteen, Thierry (2007): *The System of Comics*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Guld Ádám (2020): „A sztárok mindenhol ott vannak” – A 360 fokos ismertség jellemzői egy kvalitatív közönségkutatás tükrében. *Médiakutató*, 21. évf. 1. szám, 79–92.
- Hall, Stuart (2002): Kódolás, dekódolás. In: Bókay Antal – Vilcsek Béla – Szamosi Gertrúd – Sári László (szerk.): *A posztmodern irodalomtudomány kialakulása – A posztstrukturalizmustól a posztkolonialitásig*. Osiris, Budapest, 426–433.
- Hallin, Daniel C. – Paolo Mancini (2008): *Médiarendszerek. A média- és politikai rendszerek három modellje*. Alkalmazott Kommunikációtudományi Intézet – Gondolat Kiadó, Budapest.
- Hague, Ian (2017): Comics and Cultural Studies. In: Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon. Formátum: EPUB.

- Hansági Ágnes (2016): A komparatiztika „műfaja”: a tárcaregény. *Helikon*, 62. évf. 3. szám, 380–387.
- Harvey, Robert C. (1996): *The Art of the Comic Book: An Aesthetic History*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Hatfield, Charles (2005): *Alternative Comics – An Emerging Literature*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Hatfield, Charles (2010): Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies. *Transatlantica – American Studies Journal*. URL: <https://journals.openedition.org/transatlantica/4933>
- Hatfield, Charles (2011): Graphic Novel. In: Nel, Philippe – Lissa Paul (szerk.): *Keywords for Children’s Literature*. New York University Press, New York – London, 100–105.
- Hatfield, Charles (2017): Foreword: Comics Studies, the Anti-Discipline. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Hatfield, Charles – Bart Beaty (szerk.) (2021): *Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press, New Brunswick – Newark – London.
- Heer, Jeet – Kent Worcester (szerk.) (2004): *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Heer, Jeet – Kent Worcester (szerk.) (2009): *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Hills, Matt (2002): *Fan Cultures*. Routledge, London – New York.
- Hionis, Jerry – YoungHa Ki (2018): The economics of the modern American comic book market. *Journal of Cultural Economics*, 43. évf. 545–578. URL: <https://link.springer.com/article/10.1007/s10824-018-9333-5>
- Horkheimer, Max – Theodor W. Adorno (2011): A kultúripar. In: Uők: *A felvilágosodás dialektikája. Filozófiai töredékek*. Atlantisz, Budapest, 153–207.
- Hosein, Safiyya (2019): The “Worlding” of the Muslim Superheroine: An Analysis of Ms. Marvel’s Kamala Khan. *The Popular Culture Studies Journal*, 7 évf. 2. szám, 56–69.
- Hosterman, Alec R. (2017): The Journals. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Inge, M. Thomas (2001): Collaboration and Concepts of Authorship. *PMLA*, 116. évf. 3. szám, 623–630.

- Jacobs, Dale – Jay Dolmage (2018): Accessible Articulations: Comics and Disability Rhetorics in Hawkeye #19. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*, 2. évf. 3. szám (ősz), 353–368. DOI: <https://doi.org/10.1353/ink.2018.0024>
- Jameel, Ahmed (2016): Negotiating Artistic Identity in Comics Collaboration. In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.) (2016): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 175–188.
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge, New York.
- Jenkins, Henry (ONLINE): WHO THE &# IS HENRY JENKINS? *Confessions of an Aca-fan*. URL: <http://henryjenkins.org/aboutmehtml>
- Jenkins, Henry (2006a): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York University Press, New York – London.
- Jenkins, Henry (2006b): *Fans, Bloggers, and Gamers – Exploring Participatory Culture*. New York University Press, New York – London.
- Jenkins, Henry (2006c): "Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?": alt.tv.twinpeaks, the Trickster Author, and Viewer Mastery. In: *Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture*. New York University Press, New York – London, 115–133.
- Jenkins, Henry (2006d): Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling. In: *Uó: Convergence Culture – Where Old and New Media Collide*, New York University Press, New York – London, 93–130.
- Jenkins, Henry (2007): Transmedia Storytelling 101. *Confessions of an Aca-fan*. URL: [http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia\\_storytelling\\_101.html](http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html)
- Jenkins, Henry (2011a): Wow! In: Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Kijárat Kiadó, Budapest, 35–47.
- Jenkins, Henry (2011b): Játékok: az új eleven művészet. In: Kiss Gábor Zoltán (szerk.): *Narratívák 10. A narrációtól az attrakcióig*. Kijárat Kiadó, Budapest, 236–258.
- Jenkins, Henry (2011c): Transmedia 202: Further Reflections. *Confessions of an Aca-fan*. URL: [http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html)
- Jenkins, Henry (2012a): Introduction: Should We Discipline the Reading of Comics? In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *Critical Approaches to Comics – Theories and Methods*. Routledge, New York – London, 1–14.
- Jenkins, Henry (2012b): Superpowered Fans. The many worlds of San Diego's Comic-Con. *Boom: A Journal of California*, 2. évf. 2. szám, 22–36.

- Jenkins, Henry – Sam Ford – Joshua Green (2013): *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York University Press, New York – London.
- Jenkins, Henry – Sangita Shresthova – Liana Gamber-Thompson – Neta Kligler-Vilenchik – Arely M. Zimmerman (2016): *By Any Media Necessary. The New Youth Activism*. New York University Press, New York.
- Jenkins, Henry (2017): Formalist Theory: The Cartoonists. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Jenkins, Henry (2020): *Comics and Stuff*. New York University Press, New York.
- Johnston, Paddy (2015): Bad Machinery and the Economics of Free Comics: A Webcomic Case Study. *Networking Knowledge*, 8. évf. 4. szám, 1–12.
- Johnston, Paddy (2016): Under the Radar: John Porcellino’s King-Cat Comics and Self-Publishing as Cultural Work. In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.) (2016): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 145–159.
- Kacsuk Zoltán (2005a): Superman, Kirk kapitány, és Songoku. Rajongói értelmező közösségek. In: Lóránd Zsófia – Scheibner Tamás – Vaderna Gábor – Vári György (szerk.): *Laikus olvasók? A nem-professzionális olvasás értelmezési lehetőségei*. L'Harmattan, Budapest, 221–227.
- Kacsuk Zoltán (2005b): Szubkultúrák, poszt-szubkultúrák és neo-törzsek. A (látványos) ifjúsági (szub)kultúrák brit kutatásának legújabb hulláma. *Replika*, 53. szám, 91–110.
- Kacsuk Zoltán (2012): Szubkultúra-kutatás és rajongókutatás: kapcsolatok és lehetséges szinergiák. In: Guld Ádám – Havasréti József (szerk.): *Zenei szubkultúrák médiareprezentációja*. Gondolat – PTE KMT – ZEN, Budapest – Pécs, 11–23.
- Kaindl, Klaus (1999): Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation. *Target*, 11. évf. 2. szám, 263–288.
- Kashtan, Aaron (2020): Comics Are for Everyone: Rethinking Histories of Comics Fandom. *ImageText*, 11. évf. 3. szám. URL: [http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v11\\_3/kashtan/](http://imagetext.english.ufl.edu/archives/v11_3/kashtan/)
- Kálai Sándor (2019): *Irodalom és médiakultúra*. Erdély Múzeum-Egyesület, Cluj-Napoca.
- Kent, Miriam (2015): Unveiling Marvels: Ms. Marvel and the Reception of the New Muslim Superheroine. *Feminist Media Studies*, 15. évf. 3. szám, 522–527.
- Kertész Sándor (2007): *Comics szocialista álruhában*. Kertész Nyomda és Kiadó, Nyíregyháza.
- Kertész Sándor (2017): *Pókember-generáció*. Képregényáruház Bt., Nyíregyháza.

- Kiss Ferenc – Szabó Zoltán Ádám (2005): Melyik a többi nyolc? Vagy bölcs gondolatok a képregényről. *Beszélő*, 10. évf. 12. szám, 99–107.
- Kiss Ferenc (2011): *Kiss magyar képregény történet 1. A nagy amerikai képregénybumm Magyarországon*. Képregény Kedvelők Klubja.
- Krigler Gábor (2008): Az előző részek tartalmából. Az amerikai sorozatok világa. *Metropolis*, 4. szám, 10–28.
- Krusovszky Dénes (2018): Mitől boldogtalan a magyar író? *Magyar Narancs*, 2018. 10. 13. URL: [https://magyarnarancs.hu/pislogo\\_szobrok/miert-nem-boldog-senki-a-magyar-irodalomban-11407](https://magyarnarancs.hu/pislogo_szobrok/miert-nem-boldog-senki-a-magyar-irodalomban-11407)
- Kuhlman, Martha (2007): The Traumatic Temporality of Art Spiegelman's In the Shadow of No Towers. *The Journal of Popular Culture*, 5. szám, 849–865.
- Kunka, Andrew J. (2015): Review of the book *The Graphic Novel: An Introduction*, by Jan Baetens and Hugo Frey. *South Central Review*, 32. évf. 3. szám, 143–146.
- Kunka, Andrew J. (2017): Comics, Race, and Ethnicity. In: Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon. Formátum: EPUB.
- Kunka, Andrew J. (2018): *Autobiographical Comics*. Bloomsbury, London – New York.
- Kunzle, David (1973): *The Early Comic Strip. Vol. One of The History of the Comic Strip*. University of California, Berkeley.
- Larance, Jeremy (2017): The Organizations. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Later, Naja (2019): The deaf Issue Hawkeye #19 and Deaf Accessibility in the Comics Medium. In: Smith, Scott T. – José Alaniz (szerk.): *Uncanny Bodies*. The Pennsylvania State University Press, University Park, 141–156.
- Leavitt, Alex (2010): Inside Scanlation [Web site review]. *Transformative Works and Cultures*, 5. szám. URL: <https://doi.org/10.3983/twc.2010.0215>
- Lee, Hye-Kyung (2009): Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation. *Media, Culture & Society*, 31. évf. 6. szám, 1011–1022.
- Lefèvre, Pascal (2009): The Construction of Space in Comics. In: Heer, Jeet – Kent Worcester (szerk.): *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi, Jackson, 157–162.



- Lefèvre, Pascal (2016): Gatekeeping in Comics Publishing: A Practical Guide to Gatekeeping Research. In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 205–217.
- Licari-Guillaume, Isabelle (2017): Ambiguous Authorities: Vertigo and the Auteur Figure. *Authorship*, 6. évf., 2. szám. URL: <https://doi.org/10.21825/aj.v6i2.7700>
- Lopes, Paul (2006): Culture and Stigma: Popular Culture and the Case of Comic Books. *Sociological Forum*, 21. évf. 3. szám, 387–414.
- Lopes, Paul (2009): *Demanding Respect. The Evolution of the American Comic Book*. Temple University Press, Philadelphia.
- Maksa Gyula (2008): A médianarratológia mint második generációs médiumelmélet. In: Havasréti József – Szijártó Zsolt (szerk.): *Reflexiók és mélyfúrások. A kultúrakutatás változatai a „kulturális fordulat” után*. Gondolat Kiadó – PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest – Pécs, 69–96.
- Maksa Gyula (2010): *Változatok képregényre*. Gondolat Kiadó – PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest – Pécs.
- Maksa Gyula (2017a): *Képregények kultúraközi áramlatokban*. Erdélyi Múzeum-Egyesület, Cluj-Napoca.
- Maksa Gyula (2017b): "Titeuf találkozása Kálvinnal": A genfi képregényről. *Szépirodalmi Figyelő*, 16. évf. 5. szám, 71–79.
- Maksa Gyula (2018): Elvégzendő feladatok és ígéretes lehetőségek. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II*. Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 13–25.
- Maksa Gyula (2020): Önéletrajzolás, rajzolt riportregény, „expat”-képregény: A kortárs frankofón grafikus regény példái. In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Képregénykultúrák, műfajok, gyakorlatok. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban III*. Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 155–178.
- Mayer, Vicki – Miranda J. Banks – John T. Caldwell (szerk.) (2009a): *Production Studies – Cultural Studies of Media Industries*. Routledge, New York – London.
- Mayer, Vicki – Miranda J. Banks – John T. Caldwell (2009b): Introduction. Production Studies: Roots and Routes. In: Uők (szerk.): *Production Studies – Cultural Studies of Media Industries*. Routledge, New York – London, 1–12.
- McAllister, Matthew Paul (1990): Cultural Argument and Organizational Constraint in the Comic Book Industry. *Journal of Communication*, 40. évf. 1. szám, 55–71.

- McAllister, Matthew P. – Brian MacAuley (2021): Comics Industries In: Hatfield, Charles – Bart Beaty (szerk.): *Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press, New Brunswick – Newark – London, 97–111.
- McCloud, Scott (2000): *Reinventing Comics*. William Morrow, New York.
- McCloud, Scott (2007): *A képregény felfedezése*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- McCloud, Scott (2008): *A képregény mestersége*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- McGuigan, Jim (1992): *Cultural Populism*. Routledge, London – New York.
- McLuhan, Marshall (1964): *Understanding Media*. McGraw-Hill, New York.
- McRobbie, Angela (1991): Jackie Magazine: Romantic Individualism and the Teenage Girl. In: Uő: *Feminism and Youth Culture. Youth Questions*. Palgrave, London, 81–134.
- McWilliams, Ora C. (2013): Who Is Afraid of a Black Spider(-Man)? In: Matthew J. Costello (szerk.): Appropriating, Interpreting, and Transforming Comic Books, special issue. *Transformative Works and Cultures*, 13. szám. URL: <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/455/355>
- Melia, Brittany (2018): Online Graphic Novels: A Case Study on Faith Erin Hicks. In: *Moving through the Grey: Publishing in Action*, 109-118. URL: <https://ojs.scholarsportal.info/ottawa-school/index.php/PA/article/view/93/170>
- Migozzi, Jacques (2012): *A cultural new deal: the expansion of a common market for fiction in early European media culture (1840-1940)*. Université de Limoges. URL: <https://hal-unilim.archives-ouvertes.fr/hal-00764631>
- Miodrag, Hannah (2011): Narrative, language, and comics-as-literature. *Studies in Comics*, 2. évf. 2. szám, 263–279.
- Mitchell, Adrielle (2017): Comics and Authorship. In: Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon, 239–247.
- Mitchell, W. J. T. (2009): Beyond Comparison. In: Heer, Jeet – Kent Worcester (szerk.): *A Comics Studies Reader*. University Press of Mississippi, Jackson, 116–123.
- Mitchell, W. J. T. (2014): Comics As Media (Afterword). *Critical Inquiry*, 40. évf. 3. szám, 255–265. URL: [https://www.jstor.org/stable/10.1086/677376?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/10.1086/677376?seq=1#metadata_info_tab_contents)
- Mitchell, W. J. T. – Art Spiegelman (2014): Public Conversation: What the %\$#! Happened to Comics? *Critical Inquiry*, 40. évf. 3. szám, 20–35. URL: <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/677327>

- Mittell, Jason (2008): Narratív komplexitás a kortárs amerikai televíziózásban. *Metropolis*, 4. szám, 30–53.
- Molotiu, Andrei (2017): Art Comics. In: Bramlett, Frank – Roy T Cook – Aaron Meskin (szerk.): *The Routledge Companion to Comics*. Routledge, New York – Abingdon. Formátum: EPUB.
- Mulvey, Laura (2000): A vizuális élvezet és az elbeszélő film. *Metropolis*, 4. szám, 12–23. URL: <https://metropolis.org.hu/a-vizualis-elvezet-es-az-elbeszelo-film>
- Munk Veronika (2009): Sztárság, elméletben. *Médiakutató*. 10. évf. 1. szám. URL: [https://www.mediakutato.hu/cikk/2009\\_01\\_tavasz/01\\_sztarsag\\_elmeletben](https://www.mediakutato.hu/cikk/2009_01_tavasz/01_sztarsag_elmeletben)
- Murray, Padmini Ray (2013): Behind the Panel: Examining Invisible Labour in the Comics Publishing Industry. *Publishing Research Quarterly*, 29. évf. 4. szám, 336–343.
- Ndalianis, Angela (2011): Why Comics Studies? *Cinema Journal*, 50. évf. 3. szám, 113–117.
- Nel, Philip. (2021): Children and Comics. In: Hatfield, Charles – Bart Beaty (szerk.): *Comics Studies: A Guidebook*. Rutgers University Press, New Brunswick – Newark – London, 126–137.
- Nye, Russell (1970): *The Unembarrassed Muse: the Popular Arts in America*. Dial Press, New York.
- Nyberg, Amy Kiste (1995): Comic Books and Women Readers: Trespassers in Masculine Territory. In: Peter C. Rollins – Susan Rollins: *Gender in Popular Culture: Images of Men and Women in Literature, Visual Media, and Material Culture*, Ridgemont Press, Cleveland, 205–224.
- Orbán Katalin (2005): Kép, képtelenség és trauma: a Maustól a World Trade Centerig. *Beszélő*, 10 évf. 5. szám, 104–110.
- Orbán Katalin (2007): Trauma and Visuality: Art Spiegelman’s Maus and In the Shadow of No Towers. *Representations*, 97. szám, 57–89.
- Orbán Katalin (2014): A Language of Scratches and Stitches: The Graphic Novel between Hyperreading and Print. *Critical Inquiry*, 40. évf. 3. szám, 169–181.
- Orbán Katalin (2018): Closer Than They Seem: Graphic Narrative and the Senses. In: Dinnen, Zara – Robyn Warhol (szerk.): *The Edinburgh Companion to Contemporary Narrative Theories*. Edinburgh University Press, Edinburgh, 239–255.
- Orme, Stephanie (2016): Femininity and fandom: the dual-stigmatisation of female comic book fans. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 7. évf. 4. szám, 403–416. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2016.1219958>

- Palmer, David K. (2016): *The Tail That Wags the Dog: The Impact of Distribution on the Development and Direction of the American Comic Book Industry*. In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.) (2016): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York, 235–249.
- Perren, Alisa (2016): *The Trick of the Trades: Media Industry Studies and the American Comic Book Industry*. In: Banks, Miranda – Bridget Conor – Vicki Mayer (szerk.): *Production Studies, the Sequel! – Cultural Studies of Global Media Industries*. Routledge, New York – London, 227–237.
- Perren, Alisa – Laura E. Felschow (2018): *The Bigger Picture: Drawing Intersections between Comics, Fan, and Industry Studies*. In: Click, Melissa A. – Suzanne Scott (szerk.): *The Routledge Companion to Media Fandom*. Routledge, New York – London, 309–318.
- Perren, Alisa – Gregory Steirer (2021): *The American Comic Book Industry and Hollywood*. Bloomsbury, London.
- Pinti, Daniel (2019): „Okay... This Looks Bad” Disability, Masculinity, and Ambivalence in Matt Fraction and David Aja’s *Hawkeye*. In: Smith, Scott T. – José Alaniz (szerk.): *Uncanny Bodies*. The Pennsylvania State University Press, University Park, 125–140.
- Plamondon, Raphaël (2018): *The Sustainability of Free Content: Learning from Webcomics*. In: *Moving through the Grey: Publishing in Action*, 119–125. URL: <https://ojs.scholarsportal.info/ottawa-school/index.php/PA/article/view/114/152>
- Pustz, Matthew (1999): *Comic Book Culture: Fanboys and True Believers*. University Press of Mississippi, Jackson.
- Reitberger, Reinhold – Wolfgang J. Fuchs (1972): *Comics: anatomy of a mass medium*. Little Brown & Co., Boston.
- Robbins, Trina (2002): *Gender Differences in Comics*. *Image & Narrative*, 4. szám. URL: <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/gender/trinarobbins.htm>
- Rogers, Marc C. (2001): *Ideology in Four Colours: British Cultural Studies Do Comics*. *International Journal of Comic Art*, 3. évf. 1. szám, 93–108.
- Rogers, Mark C. (2006): *Understanding Production: The Stylistic Impact of Artisan and Industrial Methods*. *International Journal of Comic Art*, 8. évf. 1. szám, 509–517.
- Roman, Zak – Ryan Lizardi (2018): *"If She Be Worthy": The Illusion of Change in American Superhero Comics*. *Inks: The Journal of the Comics Studies Society*. 2. évf., 1. szám, 18–37. URL: <https://doi.org/10.1353/ink.2018.0002>

- Rota, Valerio (2008): Aspects of Adaptation. The Translation of Comics Formats. In: Federic Zanettin (szerk.): *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing: Manchester – Kinderhook, 79–98.
- Round, Julia (2008): *An Interview with Karen Berger*. URL: [http://docs.wixstatic.com/ugd/410ed7\\_32f1c33cd3aa4886a57e2ce058370093.pdf](http://docs.wixstatic.com/ugd/410ed7_32f1c33cd3aa4886a57e2ce058370093.pdf)
- Round, Julia – Chris Murray (2017): The Conferences. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Ruthven, Andrea (2020): Other Girl Powers: Final Girls, Super Girls and Kamala Khan’s Ms. Marvel. In: Paszkiewicz, Katarzyna – Stacy Rusnak (szerk.): *Final Girls, Feminism and Popular Culture*. Palgrave Macmillan, 189–207.
- Sabin, Roger (2006): *Comics, Comix & Graphic Novels – A History of Comic Art*. Phaidon Press, London.
- Salisbury, Mark (1999): *Writers on Comics Scriptwriting*. Titan, London.
- Schanze, Helmut (2001): Integrale Mediengeschichte. In: Schanze, Helmut – Gerd Steinmüller (szerk.): *Handbuch der Mediengeschichte*. Kröner, Stuttgart, 207–283.
- Scott, Suzanne (2020): *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*. New York University Press, New York.
- Seldes, Gilbert (2004): The Krazy Kat That Walks by Himself. In: Heer, Jeet – Kent Worcester (szerk.): *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. University Press of Mississippi, Jackson, 22–29.
- Shehabuddin, Elora (2011): Gender and the Figure of the ‘Moderate Muslim’: Feminism in the 21st Century. In: Butler, Judith – Elizabeth Weed (szerk.): *The Question of Gender: Engagements with Joan W. Scott’s Critical Feminism*. Indiana University Press, Bloomington – Indianapolis, 2011, 102–142.
- Siebert, Fred S. – Theodor Peterson – Wilbur Schramm (1963): *Four Theories of the Press*. University of Illinois Press, Urbana – Chicago.
- Singer, Marc (2018): *Breaking the Frames. Populism and Prestige in Comics Studies*. University of Texas Press, Austin.
- Singsen, Doug (2014): An alternative by any other name: genre-splicing and mainstream genres in alternative comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 5. évf. 2. szám, 170–191. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/21504857.2013.871306>
- Smit, A Johannes – Denzil Chetty (2018): Debunking Marvel Comics’ First Pakistani-American Born Muslim Female Superhero: Reading Religion, Race and Gender in Ms.

- Marvel (Kamala Khan). *The African Journal of Gender and Religion*, 24. évf. 2. szám, 1–24.
- Smith, Matthew J. (2012): Auteur Criticism: The Re-Visionary Work of Allan Moore. In: Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.): *Critical Approaches to Comics – Theories and Methods*. Routledge, New York – London, 178–188.
- Smith, Matthew J. – Randy Duncan (szerk.) (2017): *The Secret Origins of Comics Studies*. Routledge, New York – London. Formátum: EPUB.
- Spivak, Gayatri Chakravorty (1996): Szóra bírható-e az alárendelt? *Helikon*, 4. szám, 450–484.
- Stillinger, Jack (1991): *Multiple Authorship and the Myth of Solitary Genius*. Oxford University Press, New York.
- Stokes, Jane (2008): *A média- és kultúrakutatás gyakorlata*. Gondolat – PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest – Pécs.
- Szabó Noémi (2012): Műfajszörnyek – Televíziós sorozatok és szerzőiség: Joss Whedon. *Prizma*, 8. szám, 16–24.
- Szajbély Mihály (2005): A médiatörténet és a sajtótörténet viszonyáról. *Médiakutató*, 6. évf. 1. szám. URL: [https://www.mediakutato.hu/cikk/2005\\_01\\_tavasz/05\\_mediatortenet/](https://www.mediakutato.hu/cikk/2005_01_tavasz/05_mediatortenet/)
- Szajbély Mihály (2016): A Virágzabálók és a Jókai-típusú 19. századi nagyregény. In: Uő: *A homokvárépítés öröme – Irodalomtörténeti tanulmányok*. JATEPress, Szeged, 188–197.
- Szép Eszter (2014): Graphic Narratives of Women in War: Identity Construction in the Works of Zeina Abirached, Miriam Katin, and Marjane Satrapi. *International Studies – Interdisciplinary Political and Cultural Journal*, 16. évf. 1. szám, 21–33. DOI: <https://doi.org/10.2478/ipcj-2014-0002>
- Szép Eszter (2016): Képregényes eszköztárral az identitásról – Miriam Katin önéletrajzai *Filológiai Közöny*, 62. évf. 3. szám, 187–201.
- Szép Eszter (2017): Vizuális világalkotás önéletrajzi képregényben: Közelítések Oraveczt Gergely Blosszájához. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Képregényen innen és túl. Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban I.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 94–113.
- Szép Eszter (2018a): Metaképregény – Az önreflexivitás képregényes poétikái. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok. Tendenciák a kortárs magyar*

- képregényben és képregénykutatásban II.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 95–119.
- Szép Eszter (2018b): Képregény a költészet hatalmáról. *Alföld*, 69. évf. 4. szám, 96–101.
- Szép Eszter (2020a): *Comics and the Body. Drawing, Reading, and Vulnerability.* The Ohio State University Press, Columbus.
- Szép Eszter (2020b): Gyerekek és képregények – Egy összetett médium működése és elvárásaink története. *Mesecentrum*. URL: [https://igyic.hu/esszektanulmanyok/gyerekek-es-kepregenyek.html#\\_edn27](https://igyic.hu/esszektanulmanyok/gyerekek-es-kepregenyek.html#_edn27)
- Thornton, Sarah (2003): *Club Cultures. Music, Media and Subcultural Capital.* Polity Press, Cambridge.
- Tolmie, Jane (szerk.) (2013): *Drawing from Life. Memory and Subjectivity in Comic Art.* University Press of Mississippi, Jackson.
- Tófalvy Tamás (2017a): *A digitális jó és rossz születése. Technológia, kultúra és az újságírás 21. századi átalakulása.* L'Harmattan, Budapest.
- Tófalvy Tamás (2017b): *Túl a szubkultúrán és vissza. Populáris zenei színterek, műfajok és az internet.* Szépmesterségek Alapítvány, Miskolc.
- Tóth Zoltán János (2011): Istenek alkonya. A szuperhősképregény változó paradigmái. *Korunk*, 22. évf. 2. szám, 31–38.
- Truffaut, François (1954): Une Certaine Tendance du Cinéma Français. *Cahiers du Cinéma*. 31. évf. 15–28.
- Tulloch, John – Henry Jenkins (1995): *Science fiction audiences. Watching Doctor Who and Star Trek.* Routledge, New York – London.
- Uidhir, Christy Mag (2012): Comics and Collective Authorship. In: Meskin, Aaron – Roy T. Cook (szerk.): *The Art of Comics: A Philosophical Approach.* Wiley-Blackwell, 47–67.
- Varga Balázs (2012): Egység és kétség – Bevezető a narratív komplexitás összeállításához. *Metropolis*, 1. szám, 6–11.
- Versaci, Rocco (2007): *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature.* Continuum, New York – London.
- Vincze Ferenc (2017a): Előszó. In: Uő. (szerk.): *Képregényen innen és túl. Tendenciák a magyar képregényben és képregénykutatásban.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 7–12.

- Vincze Ferenc (2017b): Mi a képregényalkotó? In: Uő (szerk.): *Képregényen innen és túl – Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban I.* Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 81–93.
- Wershler, Darren – Kalervo Sinervo – Shannon Tien (2021): Digital Comics. In: Hatfield, Charles – Bart Beaty (szerk.): *Comics Studies: A Guidebook.* Rutgers University Press, New Brunswick – Newark – London, 253–266.
- Williams, Raymond (2003): A kultúra elemzése. In: Wessely Anna (szerk.): *A kultúra szociológiája.* Osiris Kiadó – Láthatatlan Kollégium, Budapest, 33–40.
- Willis, Paul (2020): *Dreaming the Graphic Novel.* Rutgers University Press, New Brunswick. Formátum: EPUB.
- Witek, Joseph (2009): The Arrow and the Grid. In: Heer, Jeet – Kent Worcester (szerk.): *A Comics Studies Reader.* University Press of Mississippi, Jackson, 149–156.
- Woo, Benjamin (2011): The Android's Dungeon: comic-bookstores, cultural spaces, and the social practices of audiences. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 2. évf. 2. szám, 125–136. URL: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/21504857.2011.602699>
- Woo, Benjamin (2015): Erasing the Lines between Leisure and Labor: Creative Work in the Comics World. *Spectator*, 35. évf. 2. szám, 57–64.
- Woo, Benjamin (2016): To the Studio! Comic Book Artists: The Next Generation and the Occupational Imaginary of Comics Work. In: Brienza, Casey – Paddy Johnston (szerk.): *Cultures of Comic Work.* Palgrave Macmillan, New York, 189–202.
- Woo, Benjamin (2018): Is There a Comic Book Industry? *Media Industries*, 5. évf. 1. szám, 27–46.
- Woo, Benjamin (2021): Readers, Audiences, and Fans. In: Hatfield, Charles – Bart Beaty (szerk.): *Comics Studies: A Guidebook.* Rutgers University Press, New Brunswick – Newark – London, 113–125.
- Zanettin, Federico (2004): *Comics in Translation Studies. An Overview and Suggestions for Research.* Tradução e Interculturalismo. VII Seminário de Tradução Científica e Técnica em Língua Portuguesa.
- Zanettin, Federico (szerk.) (2008a): *Comics in Translation.* St. Jerome Publishing: Manchester – Kinderhook.
- Zanettin, Federico (2008b): Comics in Translation: an Overview. In: Uő (szerk.): *Comics in Translation.* St. Jerome Publishing: Manchester – Kinderhook, 1–32.



- Zanettin, Federico (2008c): *The Translation of Comics as Localization. On Three Italian Translations of La piste des Navajos*. In: Uő (szerk.): *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing: Manchester – Kinderhook, 200–219.
- Zanettin, Federico (2020): Comics, manga and graphic novels. In: Baker, Mona – Gabriela Saldahna: *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. Routledge, London – New York, 75–79.
- Zorbaugh, Harvey Warren (1944): The Comics – There They Stand! *Journal of Educational Sociology*, 18. évf., 4. szám, 196–203.
- Zorbaugh, Harvey Warren (1949): What adults think of comics as reading for children. *Journal of Educational Sociology*, 23. évf., 4. szám, 225–235.

## Egyéb források

- Alverson, Brigid (2018): An Ever-Growing Demand for Middle Grade Graphic Novels. Readers can't get enough of girl-centered stories. *Publishers Weekly*, 2018. 09. 14. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/78043-an-ever-growing-demand-for-middle-grade-graphic-novels.html>
- Aoki, Deb (2021): Streaming Anime Lifts Manga Sales. *Publishers Weekly*, 2021. 05. 07. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/86276-anime-readers-lift-manga-sales.html>
- Aquino, Gilcy – Emma Kantor (2020): 2019 Children's Bestsellers: Graphic Novel Dynamos, Picture Book Classics, and More. *Publishers Weekly*, 2020. 04. 09. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/82999-2019-children-s-bestsellers-graphic-novel-dynamos-picture-book-classics-and-more.html>
- Aquino, Gilcy – Emma Kantor (2021): 2020 Children's Bestsellers: Graphic Novel Powerhouses, Beloved Picture Books, and More. *Publishers Weekly*, 2021. 03. 23. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-book-news/article/85878-2020-children-s-bestsellers-graphic-novel-powerhouses-beloved-picture-books-and-more.html>
- Baker-Whitelaw, Gavia (2020): The comic book industry is facing another wave of sexual abuse allegations. *Daily dot*, 2020. 06. 26. URL: <https://www.dailydot.com/unclick/warren-ellis-comic-book-abuse-allegations/>
- Bayer Antal (2020): A 2010-es évek mérlege a magyar képregénykiadásban. *Képregény Blog*, 2020. 01. 09. URL: [https://kepregeny.blog.hu/2020/01/09/a\\_2010-es\\_evek\\_merlege\\_a\\_magyar\\_kepregenykiadasban](https://kepregeny.blog.hu/2020/01/09/a_2010-es_evek_merlege_a_magyar_kepregenykiadasban)
- Cavna, Michael (2012): THE COMIC RIFFS INTERVIEW: 'Persepolis's MARJANE SATRAPI comes not to bury American culture but to (mostly) praise it [\*even if modern Hollywood is incapable of 'Casablanca']'. *The Washington Post*, 2012. 04. 27. URL: [https://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/the-comic-riffs-interview-persepoliss-marjane-satrapa-on/2012/04/27/gIQAaeRhIT\\_blog.html](https://www.washingtonpost.com/blogs/comic-riffs/post/the-comic-riffs-interview-persepoliss-marjane-satrapa-on/2012/04/27/gIQAaeRhIT_blog.html)
- Chiu-Tabet, Christopher (2020): A Timeline of Recent Allegations in the Comic Book Industry. *Multiversity Comics*, 2020. 06. 25. URL: <http://www.multiversitycomics.com/news/2020-allegations-timeline/>

- Couch, Aaron (2021): Marvel and DC's "Shut-Up Money": Comic Creators Go Public Over Pay. *The Hollywood Reporter*. 2021. 07. 16. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/marvel-and-dcs-shut-up-money-comic-creators-go-public-over-pay-1234983043/>
- Coyle, Jack – The Associated Press (2020): The comic book industry faces a new fight amid the coronavirus pandemic. *Fortune*, 2020. 05. 02. URL: <https://fortune.com/2020/05/02/coronavirus-pandemic-comic-books-industry-dc-marvel-diamond-distributors/>
- Dandeneau, Jim (2020): Wave of Sexual Misconduct Accusations Rock Comics Industry. *Den of Geek*, 2020. 06. 23. URL: <https://www.denofgeek.com/comics/wave-of-sexual-misconduct-accusations-rock-comics-industry/>
- Dueben, Alex (2013): "I Was Convinced that Beirut Stopped at that Wall": An interview with Zeina Abirached. *The Comics Journal*, 2013. 11. 25. URL: <http://www.tcj.com/i-was-convinced-that-beirut-stopped-at-that-wall-an-interview-with-zeina-abirached/>
- Eisner, Will (1990): Getting the Last Laugh: My Life in Comics. *The New York Times*, 1990. 01. 14. URL: <https://www.nytimes.com/1990/01/14/books/getting-the-last-laugh-my-life-in-comics.html>
- Eudicom Project (ONLINE). *Eudicom*. URL: [eudicom.eu](http://eudicom.eu)
- Freeman, John (2013): Ten Questions: 'Lighter Than My Shadow' creator Katie Green. *Downthetubes.net*, 2013. 10. 03. URL: <https://downthetubes.net/?p=12292>
- Griep, Milton – John Jackson Miller (2017): Comics and graphic novel sales up 5% in 2016. *Comichron*. URL: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2016-industrywide.html>
- Griep, Milton – John Jackson Miller (2019): Comics and graphic novel sales hit new high in 2018. *Comichron*. URL: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2018-industrywide.html>
- Griep, Milton – John Jackson Miller (2020): Comics and graphic novel sales top \$1.2 billion in 2019. *Comichron*. URL: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2019-industrywide.html>
- Griep, Milton – John Jackson Miller (2021): Comics and graphic novel sales hit new high in pandemic year. *Comichron*. URL: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2020-industrywide.html>
- Grote, Dan (2019): Sunday Editorial: Fairlady Proof That Even Good Series Get Canceled. *WMQ Comics*, 2019. 08. 18. URL:

<http://wmqcomics.com/views/sunday-editorial/sunday-editorial-fairlady-proof-even-good-series-get-canceled/>

Harza Tamás (2009): 20 éves a magyarországi Pókember képregény. *Pókember.hu*. URL: <https://pokember.hu/index.php?start=880>

Hattenstone, Simon (2008): Confessions of Miss Mischief. *The Guardian*, 2008. 03. 29. URL: <https://www.theguardian.com/film/2008/mar/29/biography>

Hipplewhite, James (2019): Don't Leave: Fairlady Canceled At Issue Five. *Bleeding Cool*, 2019. 08. 25. URL: <https://bleedingcool.com/comics/dont-leave-fairlady-canceled-at-issue-five/>

Jao, Charline (2017): Interview: Thi Bui's *The Best We Could Do* Tells an Often Unseen Story of Family and South Vietnam. *The Mary Sue*, 2017. 03. 20. URL: <https://www.themarysue.com/interview-thi-bui/>

Kantor, Emma (2019): New Venture: Random House Graphic. *Publishers Weekly*, 2019. 10. 10. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/childrens/childrens-industry-news/article/81430-new-venture-random-house-graphic.html>

Ligeti, Matt (2019): Understanding Flattening: An Interview with Ray Nadine. *The Comic Book Yeti*, 2019. 10. 09. URL: <https://www.comicbookyeti.com/post/understanding-flattening-an-interview-with-ray-nadine>

MacDonald, Heidi (2020): Sales Charts: The Top 10 most viewed comics on Tapas for 2019. *The Beat – The Blog of Comics Culture*, 2020. 01. 15. URL: <https://www.comicsbeat.com/sales-charts-the-top-10-most-viewed-comics-on-tapas-for-2019/>

McCloud, Scott (ONLINE): A Bill of Rights for Comics Creators. *scottmccloud.com*. URL: <http://www.scottmccloud.com/4-inventions/bill/rights.html>

McGloin, Matt (2019): RIP Vertigo; DC Comics Closing the Line. *Cosmic Book News*, 2019. 06. 04. URL: <https://cosmicbook.news/rip-vertigo-dc-comics-closing-line>

McMillan, Graeme (2020): DC Comics will be distributing its weekly releases through Lunar Distribution in the U.S. as of January 2021. *The Hollywood Reporter*, 2020. 10. 19. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/dc-drops-ucs-comics-distributors-for-2021-4079058/>

McMillan, Graeme – Sharareh Drury – Aaron Couch (2020. 07. 31.): Comic Book Industry Reckons With Abuse Claims: “I Don’t Want This to Happen to Anyone Else”. *The Hollywood Reporter*, 2020. 07. 31. URL:

- <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/comic-book-industry-reckons-abuse-claims-i-dont-want-happen-anyone-1305217/>
- Melloul, Jeremy (2015): Why Image is not for You? *Creator at Large*, 2015. 01. 22. URL: <http://www.creatoratlarge.com/blog/image-model>
- Miller, John Jackson (2012): The big picture – Bookscan, comics shops, and a \$ 680 million year. *Comichron*, 2012. 02. 10. URL: <https://blog.comichron.com/2012/02/big-picture-bookscan-comics-shops-and.html>
- Miller, John Jackson (2019): 2019 Comic Book Sales to Comics Shops. *Comichron*. URL: <https://www.comichron.com/monthlycomicssales/2019.html>
- Milliot, Jim (2020): Print Unit Sales Fell 1.3% in 2019. *Publishers Weekly*, 2020. 01. 10. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/financial-reporting/article/82152-print-unit-sales-fell-1-3-in-2019.html>
- Milliot, Jim (2021): Print Book Sales Rose 8.2% in 2020. *Publishers Weekly*, 2021. 01. 07. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/bookselling/article/85256-print-unit-sales-rose-8-2-in-2020.html>
- O’Cuana, Emmet (2020): Warren Ellis and the WEF: Toxic Legacies. *Soda and Telepaths*, 2020. 06. 22. URL: <https://sodaandtelepaths.com/warren-ellis-and-the-wef-toxic-legacies/>
- O’Malley, Harris (2020): On Finding Out Your Heroes are Monsters (Or: Detoxifying A Culture). *Paging Doctor Nerdlove*, 2020. 06. 19. URL: <https://www.doctornerdlove.com/on-finding-out-your-heroes-are-monsters-or-detoxifying-comic-culture/>
- O’Neil, Dennis (1988): Postscript. In: Starlin, Jim – Jim Aparo – Mike DeCarlo: *Batman: A Death in the Family*. DC Comics, New York.
- Okwodu, Janelle (2018): Ms. Marvelous. By fostering a space for women and minorities in an industry once known as a boys’ club, Sana Amanat has changed the face of comics. *Vogue*, 2018. 03. 08. URL: <https://www.vogue.com/projects/13541583/sana-amanat-vogue-american-women-marvel-comics>
- Pencils, Paws and Ink: Creating the Garfield Comic Strip (2006). *Garfield 2 DVD*. Twentieth Century Fox Home Entertainment LLC.
- Reid, Calvin (2016. 06. 10.): Graphic Novel Publisher First Second Celebrates Ten Years. *Publishers Weekly*, 2016. 06. 10. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/70626-graphic-novel-publisher-first-second-celebrates-ten-years.html>

- Salkowitz, Rob (2020a): Comics for a Mobile Generation. *Publishers Weekly*, 2020. 05. 22. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/83400-comics-for-a-mobile-generation.html>
- Salkowitz, Rob (2020b.): Marvel And Scholastic Team Up On All-New Original Graphic Novels For Young Readers. *Forbes*, 2020. 07. 09. URL: <https://www.forbes.com/sites/robsalkowitz/2020/07/09/marvel-and-scholastic-team-up-on-all-new-original-graphic-novels-for-young-readers/?sh=3354a375344f>
- Salkowitz, Rob (2021): Tapas Sees Big Gains for Digital Comics. *Publishers Weekly*, 2021. 01. 10. URL: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/85340-tapas-sees-big-gains-for-digital-comics.html>
- Schedeen, Jesse (2021): Marvel Comics Shifts to New Distributor in Industry-Rattling Move. *IGN*, 2021. 03. 25. URL: <https://www.ign.com/articles/marvel-comics-penguin-random-house-distributor-diamond>
- Smith, Zack (2014): Going Their Own Way: The Creator-Owned Comic Book Renaissance. *Paste*, 2014. 06. 24. URL: <https://www.pastemagazine.com/comics/renaissance/going-their-own-way-the-creator-owned-comic-book-renaissance/>
- Stöckert Gábor (2017): Csupán a zombiktól nem lesz jó egy képregény. *Index*, 2017. 12. 28. URL: [https://index.hu/kultur/2017/12/28/nyugat\\_zombik\\_kritika\\_csepella\\_oliver\\_kepregeny/](https://index.hu/kultur/2017/12/28/nyugat_zombik_kritika_csepella_oliver_kepregeny/)
- The Scotsman (2009. 12. 13.): Mark Millar's graphic novels really are graphic but the Coatbridge boy behind *Wanted* and new teen film *Kick-Ass* is suprisingly mild-mannered. *The Scotsman*.
- Tolentino, Jia (2017): The Writer Behind a Muslim Marvel Superhero on Her Faith in Comics. G. Willow Wilson's unlikely path to the center of debate about diversity in comic books. *The New Yorker*, 2017. 04. 29. URL: <https://www.newyorker.com/culture/persons-of-interest/g-willow-wilsons-american-heroes>
- Turrin, Enrico (2021): The comics market in Europe: status, challenges and opportunities to go digital. *Aldus Up – European Bookfairs' Network*, 2021. 02. 15. URL: <http://www.aldusnet.eu/k-hub/comics-market-europe-status-challenges-opportunities-go-digital/>

- Vass Róbert (2019): Küzdelmes utakon – A magyar nyelv ingoványos talaján (DCNK #58). *kilencedik.hu*, 2019. 04. 13. URL: <http://www.kilencedik.hu/zold-lampas-zold-ijasz-kuzdelmes-utakon-a-magyar-nyelv-ingovanyos-talajan-dcnk-58/>
- Verstappen, Nicolas (2016): Interview with MIRIAM KATIN, USA/ISR, 2009. *From Dusk Till Drawn*, 2016. 05. 09. URL: <https://from-dusk-till-drawn.com/2016/05/09/interview-with-miriam-katin-usaisr-2009/>
- Wertz, Julia (2017): Sarah Glidden in Conversation with Julia Wertz. *The Comics Journal*, 2017. 02. 10. URL: <http://www.tcj.com/sarah-glidden-in-conversation-with-julia-wertz/>

## A dolgozatban tárgyalt képregények válogatott bibliográfiája

- Aaron, Jason – Udon Studios (2002): A Good Man. In: Tieri, Frank – Sean Chen – Norm Rapmund – Georges Jeanty – Ray Snyder – Jason Aaron – Udon Studios: *Wolverine* Vol. 2: 175. Marvel, New York.
- Abirached, Zeina (2012): *A Game for Swallows – To Die, to Leave, to Return*. Graphic Universe, Minneapolis.
- Abirached, Zeina (2014): *I Remember Beirut*. Graphic Universe, Minneapolis.
- Ahmed, Saladin – Javier Garrón – Ig Guara – Cory Smith – Carmen Nunez Carnero és mások (2019-): *Miles Morales: Spider-Man*. Marvel, New York
- Ahmed, Saladin – Minkyu Jung – Joey Vazquez – Juan Vlasco (2019-2021): *The Magnificent Ms. Marvel* 1-18. Marvel, New York.
- Andersen, Sarah (2016): *Felnőni kiábrándító. „Sarah’s Scribbles”-gyűjtemény*. Fumax, Budapest.
- Andersen, Sarah (2017): *Puha Boldog Puffancs. „Sarah’s Scribbles”-gyűjtemény*. Fumax, Budapest.
- Andersen, Sarah (2018): *Macskapásztor. „Sarah’s Scribbles”-gyűjtemény*. Fumax, Budapest.
- Andersen, Sarah (2020): *Fangs*. Andrews McMeel Publishing, Kansas City.
- Barks, Carl (1987): *Donald kacsa kalandjai 1. – A nagy fogás és más történetek*. Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, Budapest.
- Barks, Carl (1987): *Donald kacsa kalandjai 2. – A Donald család nyaral és más történetek*. Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, Budapest.
- Barks, Carl (1988): *Donald kacsa kalandjai 3. – A horoszkóp és más történetek*. Móra Ferenc Ifjúsági Könyvkiadó, Budapest.
- Bechdel, Alison (2006): *Fun Home: A Family Tragicomic*. Mariner Books, Boston.
- Bell, Cece (2014): *El Deafo*. Amulet Books, New York.
- Bendis, Brian Michael – Chuck Austen (2001): *Elektra* Vol. 2: 4. Marvel, New York.
- Bendis, Brian Michael – Olivier Coipel – Mark Morales (2010): *Siege* 1–4. Marvel, New York. Magyar kiadás: Uők (2019): *Az Új Bosszú Angyalai: Ostrom!* Kingpin: Budapest. Uők (2020): *Ostrom. Nagy Marvel Képregénygyűjtemény 59*. Hachette, Milano
- Bendis, Brian Michael – Sara Pichelli – Chris Samnee – David Marquez és mások (2011-2013): *Ultimate Comics: All-New Spider-Man*. Marvel, New York.



- Bendis, Brian Michael – David Marquez – Olivier Coipel (2016-2017): *Civil War II* 0–9. Marvel, New York.
- Bennett, Marguerite – Aneke (2016): *Red Sonja* Vol. 3: 1–6. Dynamite Entertainment, Mount Laurel.
- Broskol, Vera (2011): *Anya's Ghost*. First Second, New York. Magyar kiadás: Uő (2020): *Ánya kísértete*. Ciceró Könyvstúdió, Budapest.
- Broskol, Vera (2018): *Be Prepared*. First Second, New York.
- Bui, Thi (2018): *The Best We Could Do*. Abrams Comicarts, New York.
- Chu, Amy – Carlos Gomez és mások (2016–2019): *Red Sonja* Vol. 4: 0–25. Dynamite Entertainment, Mount Laurel.
- Claremont, Chris – Chris Bachalo (2005-2006): *Uncanny X-Men* 466–468. Marvel, New York.
- Coates, Ta-Nehisi – Brian Steelfreeze – Chris Sprouse – Leonard Kirk és mások (2016-2018): *Black Panther* Vol. 6: 1-18, 166–172. Marvel, New York.
- Coates, Ta-Nehisi – Daniel Acuña – Jen Bartel – Ryan Bodenheim és mások (2018-): *Black Panther* Vol. 7. Marvel, New York.
- Coates, Ta-Nehisi – Leinil Francis Yu (2019): *Captain America Vol. 1: Winter in America*. Marvel, New York.
- Cornell, Paul – Leonard Kirk (2008): *Captain Britain and MI13* 1. Marvel, New York.
- Csepella Olivér (2017): *Nyugat + zombik*. Corvina, Budapest.
- Cs. Horváth Tibor – Zórád Ernő (1989). *Nyomoz a szerelmespár. Krimi képregénysorozat* 1–4. Ifjúsági Lap- és Könyvkiadó Vállalat, Budapest
- Dawson, Delilah S. – Pius Bak – Serg Acuña – Richard Ortiz – Hyeonjin Kim – Rodrigo Lorenzo (2019): *Firefly: The Sting*. BOOM! Studios, Los Angeles.
- DeConnick, Kelly Sue – Valentine De Landro (2014-2017): *Bitch Planet* 1–10. Image Comics, Berkeley – Portland.
- DeConnick, Kelly Sue – Emma Ríos (2013-2016): *Pretty Deadly* 1–10. Image Comics, Berkeley.
- DeConnick, Kelly Sue – David López – Marcio Takara (2019): *Marvel Kapitány: Magasabbra, távolabbra, gyorsabban*. Fumax, Budapest.
- DeMatteis, J. M. – Mike Zeck – Bob McLeod (2016): *Kraven utolsó vadászata*. Kingpin, Budapest.
- Ellis, Warren – Darick Robertson (1997-2002): *Transmetropolitan* 1–60. Vertigo, New York.

- Ellis, Warren – Darick Robertson (2020): *Transmetropolitan. A teljes gyűjtemény 1.* Fumax, Budapest.
- Ferry, Jean-Yves – Didier Conrad (2013): *Asterix és a piktek.* Egmont-Hungary, Budapest.
- Fischer, Jason (2015): *Seconds Helping – A Drawing Assistant's Memoir Comic.* Studio JFISH, Portland.
- Fraction, Matt – Gabriel Bá (2007): *Casanova Volume 1: Luxuria.* Image Comics, Berkeley.
- Fraction, Matt – Gabriel Bá (2011): *Casanova Volume 1: Luxuria.* Icon, New York.
- Fraction, Matt – Gabriel Bá (2014): *Casanova Volume 1: Luxuria.* Image Comics, Berkeley.
- Fraction, Matt – Salvador Larocca és mások (2008–2013): *The Invincible Iron Man* 1–33., 500–527. Marvel, New York.
- Fraction, Matt – Stuart Immonen – Wade von Grawbadger (2011): *Fear Itself* 1–7. Marvel, New York. Magyar kiadás: Uők (2021): *A félelem maga 1. és 2. rész. Nagy Marvel Képregénygyűjtemény 89–90.* Hachette, Milano.
- Fraction, Matt – David Aja – Annie Wu és mások (2012-2015): *Hawkeye* Vol. 4: 1–22. Marvel, New York.
- Fraction, Matt – Chip Zdarsky (2013-2020): *Sex Criminals* 1–30., 69. Image Comics, Berkeley – Portland.
- Fraction, Matt – Chip Zdarsky (2013): *Sex Criminals* 3. Image Comics, Berkeley.
- Fraction, Matt – David Aja (2013): *Hawkeye* Vol. 4: 11. Marvel, New York.
- Fraction, Matt – Chris Eliopoulos – David Aja (2014): *Hawkeye* Vol. 4: 17. Marvel, New York.
- Fraction, Matt – David Aja (2014): *Hawkeye* Vol. 4: 19. Marvel, New York.
- Fraction, Matt – Chip Zdarsky (2016): *Sex Criminals* 14. Image Comics, Berkeley.
- Futaki Attila – Tallai Gábor (2017): *Budapest Angyala.* Közép- és Kelet-európai Történelem és Társadalom Kutatásáért Közalapítvány, Budapest.
- Futaki Attila – Tallai Gábor (2021): *10 – A Puskás.* Közép- és Kelet-európai Történelem és Társadalom Kutatásáért Közalapítvány, Budapest.
- Gaiman, Neil – Sam Kieth – Mike Dringenberg és mások (1989-1996): *The Sandman* 1–75. DC Comics – Vertigo, New York.
- Gaiman, Neil – Todd MacFarlane (1993): *Spawn* 9. Image, Berkeley.
- Gaiman, Neil – Michael Zulli (1995): *The Sandman* 72. Vertigo, New York.

- Gaiman, Neil – Chris Bachalo – Mark Buckingham (1993): *Death: The High Cost of Living*. Vertigo, New York.
- Gaiman, Neil – Chris Bachalo – Mark Buckingham (1996): *Death: The Time of Your Life*. Verigo, New York.
- Gaiman, Neil – Chris Bachalo – Mark Buckingham és mások (2018): *Death – Halál. Teljes gyűjtemény*. Fumax, Budapest.
- Gaiman, Neil – Sam Kieth – Mike Dringenberg és mások (2019-2020): *Sandman – Az álmok fejedelme-gyűjtemény 1–3*. Fumax, Budapest.
- Galligan, Gale (2008): *The Baby-Sitters Club 8. Logan Likes Mary Anne!* Scholastic Graphix, New York.
- Gillen, Kieron – Jamie McKelvie – Mike Norton – Emma Vieceli – Christian Ward és mások (2013-2014): *Young Avengers Vol. 2: 1–15*. Marvel, New York.
- Gillen, Kieron – Jamie McKelvie – Mike Norton (2013): *Young Avengers Vol. 2: 2*. Marvel, New York.
- Glidden, Sarah (2010): *How to Understand Israel in 60 Days or Less*. Vertigo, New York.
- Glidden, Sarah (2016): *Rolling Blackouts. Dispatches from Turkey, Syria, and Iraq*. Drawn and Quarterly.
- Green, Katie (2013): *Lighter than My Shadow*. Jonathan Cape, London.
- Heinberg, Allan – Jim Cheung – John Dell – Andrea DiVito – Drew Henessy és mások (2005-2006): *Young Avengers Vol. 1: 1–12*. Marvel, New York.
- Hickman, Jonathan – Esad Ribić – Paul Renaud (2015-2016): *Secret Wars 0–10*. Marvel, New York.
- Hicks, Faith Erin (2013): *The Adventures of Super Hero Girl*. Dark Horse, Milwaukee.
- Hicks, Faith Erin (2016): *The Nameless City*. First Second, New York.
- Hill, Joe – Gabriel Rodríguez (2018-2019): *Locke & Key – Kulcsa a zárját 1–3*. Fumax, Budapest.
- Hudlin, Reginald – John Romita Jr. – Trevor Hairsine – David Yarden – Scot Eaton és mások (2005-2008): *Black Panther Vol. 4: 1–38*. Marvel, New York.
- Hudlin, Reginald – John Romita Jr. (2019): *Fekete Párduc: Ki az a Fekete Párduc? Nagy Marvel Képregénygyűjtemény 51*. Hachette, Milano.
- Jenkins, Paul – JG Jones (1999): *Webspinners: Tales of Spider-Man 12*. Marvel, New York.
- Jousselin, Pascal (2020): *Mister Invincible: Local Hero*. Magnetic Press, Saint Louis.
- King, Tom – Gabriel Hernandez Walta – Michael Walsh (2016): *Vision Vol. 2. 1–12*. Marvel, New York. Magyar kiadás: Uők (2020): *A Vízión*. Fumax, Budapest.

- Kirkman, Robert – Tony Moore – Charlie Adlard (2003-2019): *The Walking Dead* 1–193. Image Comics – Skybound, Berkeley – Portland – Beverly Hills.
- Kochalka, James (2004-2012): *American Elf: The Collected Sketchbook Diaries Of James Kochalka Volume 1–4*. Top Shelf Productions, Marietta.
- Lee, Stan – Moebius (1988-1989): *The Silver Surfer*. Epic Comics, New York. Magyar kiadás: Uők (2019): *Az Ezüst Utazó – Példabeszéd*. Fumax, Budapest.
- Lee, Stan – Peter David – Colleen Doran (2019): *Stan Lee: Fantasztikus életem*. Kossuth, Budapest.
- Liu, Marjorie – Will Conrad – David López – Sana Takeda és mások (2010-2012): *X-23* Vol. 3: 1–21. Marvel, New York.
- Liu, Marjorie – Mike D. Perkins (2012): *Astonishing X-Men* Vol. 3: 51. Marvel, New York.
- Liu, Marjorie – Sana Takeda (2015-): *Monstress*. Image Comics, Berkeley – Portland.
- Liu, Marjorie – Sana Takeda (2019): *Monstress – Fenevad 1. Ébredés*. Fumax, Budapest.
- Liu, Marjorie – Sana Takeda (2019): *Monstress – Fenevad 2. Vér.* Fumax, Budapest.
- Liu, Marjorie – Sana Takeda (2020): *Monstress – Fenevad 3. Rejtek*. Fumax, Budapest.
- Liu, Marjorie – Sana Takeda (2021): *Monstress – Fenevad 4. A kiválasztott*. Fumax, Budapest.
- Lobdell, Scott – Dan Panosian – Mark Pacella (1992): *Alpha Flight* 106. Marvel, New York.
- Mawil (2019): *Lucky Luke: Saddles Up*. Europe Comics.
- Michelinie, David – Marc Silvestri – Geof Isherwood (1985): *Marvel Graphic Novel 17. – Revenge of the Living Monolith*. Marvel, New York.
- Mignola, Mike (2018-2019): *Hellboy gyűjtemény 1–4*. Vad Virágok Könyvműhely.
- Millar, Mark – Dave Johnson – Kilian Plunkett – Andrew Robinson – Walden Wong (2004): *Superman: Red Son*. DC Comics, New York.
- Millar, Mark – JG Jones (2005): *Wanted*. Top Cow – Image, Berkeley.
- Millar, Mark – Steve McNiven (2006-2007): *Civil War* 1–7. Marvel, New York. Néhány magyar kiadás: Uők (2017): *Polgárháború*. Kingpin, Budapest. Uők (2019): *Polgárháború. Nagy Marvel-képregénygyűjtemény 40*. Hachette, Milano.
- Millar, Mark – Steve McNiven (2009): *Wolverine: Old Man Logan*. Marvel, New York. Magyar kiadások: Uők (2017): *Mega Marvel – Logan: Kiméletlen jövő*. Kingpin, Budapest. Uők (2020): *Rozsomák: Vén Logan. Nagy Marvel-képregénygyűjtemény 61*. Hachette, Milano.

- Millar, Mark – John Romita Jr. (2010): *Kick-Ass*. Icon, New York. Magyar kiadás: Uők (2018): *Ha/Ver – Első könyv*. Fumax, Budapest.
- Millar, Mark – Steve McNiven (2011): *Nemesis*. Icon, New York.
- Millar, Mark – Leinil Yu (2012): *Superior*. Icon, New York.
- Millar, Mark – Leinil Yu (2012): *Supercrooks – The Heist*. Icon, New York.
- Millar, Mark – Dave Gibbons – Matthew Vaughn (2014): *The Secret Service: Kingsman*. Icon, New York. Magyar kiadás: Uők (2020) *Kingsman – A titkos szolgálat*. Fumax, Budapest.
- Millar, Mark – Goran Parlov (2015): *Starlight. The Return of Duke McQueen*. Image Comics, Berkeley.
- Millar, Mark – Sean Gordon Murphy (2015): *Chrononauts*. Image Comics, Berkeley.
- Millar, Mark – Frank Quitely (2015, 2017): *Jupiter's Legacy. Book One, Book Two*. Image Comics, Berkeley – Portland. Magyar kiadás: Uők (2021): *Jupiter hagyatéka*. Fumax, Budapest.
- Millar, Mark – Wilfredo Torres – Davide Gianfelice – Francesco Mortarino (2015): *Jupiter's Circle. Book One*. Image Comics, Berkeley.
- Millar, Mark – Wilfredo Torres – Chris Sprouse – Walden Wong és mások (2016): *Jupiter's Circle. Book Two*. Image Comics, Berkeley.
- Millar, Mark – Rafael Albuquerque (2016): *Huck. Book 1: All-American*. Image Comics, Berkeley.
- Millar, Mark – Stuart Immonen (2017): *Empress. Book One*. Icon, New York.
- Millar, Mark – Olivier Coipel (2019): *The Magic Order. Book One*. Netflix – Image Comics, Portland.
- Millar, Mark – Rafael Albuquerque (2019): *Prodigy: The Evil Earth*. Netflix – Image Comics, Portland.
- Millar, Mark – Matteo Scalera (2020): *Space Bandits*. Netflix – Image Comics, Portland.
- Millar, Mark – Peter Gross (2020): *American Jesus. Volume One: Chosen*. Netflix – Image Comics, Portland.
- Millar, Mark – Peter Gross (2020): *American Jesus. Volume Two: The New Messiah*. Netflix – Image Comics, Portland.
- Miller, Frank – Klaus Janson – Lynn Varley (1986): *Batman: The Dark Knight* 1–4. DC Comics, New York.
- Miller, Frank – Klaus Janson – Lynn Varley (1986): *Batman: The Dark Knight Returns*. DC Comics, New York.

- Miller, Frank (2005, 2018): *Sin City – A nehéz búcsú*. Fumax, Budapest.
- Miller, Frank – Klaus Janson – Lynn Varley (2018): *Batman különszám 2018/3. Batman: A Sötét Lovag visszatér*. Kingpin, Budapest.
- Miller, Frank – Klaus Janson – Lynn Varley (2019): *Batman különszám 2019/1. Batman: A Sötét Lovag visszatér*. Kingpin, Budapest.
- Moore, Alan – Dave Gibbons (1986-1987): *Watchmen* 1–12. DC Comics. Magyar kiadások: Uők (2008-2009): *Watchmen – Az Őrzők I-III*. Cartaphilus. Uők (2020): *Watchmen*. Fumax, Budapest.
- Morrison, Grant – Ethan Van Sciver – Norm Rapmund (2002): *New X-Men* 133. Marvel, New York.
- Norton, Mike (2019): *Battlepug: The Compugdium*. Image Comics, Portland.
- Norton, Mike (2020): *Battlepug. War on Christmas*. Image Comics, Portland.
- O'Malley, Bryan Lee (2019): *Repeta*. Fumax, Budapest.
- Oravecz Gergely (2019): *Blossza*. Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest.
- Ostertag, Molly Knox (2017): *The Witch Boy*. Scholastic Graphix, New York.
- Owsley, Jim – Paul Smith – Vince Colletta – Mark Bright – Mike Gustovich (1983-1984): *Falcon*. Marvel, New York.
- Petersen, David (2020): *Egérország – 1152. ősz*. Ciceró Könyvstúdió, Budapest.
- Pilkey, Dav (2016): *Dog Man*. Scholastic Graphix, New York.
- Pilkey, Dav (2018): *Dog Man: Brawl of the Wild..* Scholastic Graphix, New York.
- Pilkey, Dav (2019): *Dog Man: For Whom the Ball Rolls*. Scholastic Graphix, New York.
- Pilkey, Dav (2020): *Dog Man: Grime and Punishment*. Scholastic Graphix, New York.
- Porcellino, John (2021): *King-Cat Classix*. Drawn & Quarterly, Montreal.
- Priest, Christopher – Mark Texeira – Vince Evans – Joe Jusko – Mike Manley és mások (1998-2003): *Black Panther* Vol. 3: 1–62. Marvel, New York.
- Reeves, Keanu – Matt Kindt – Ron Garney (2021-): BRZRKR. BOOM! Studios, Los Angeles.
- Remender, Rick – Esad Ribić – Jeroma Opeña – Phil Noto és mások (2010-2013): *Uncanny X-Force* 1–37. Marvel, New York.
- Remender, Rick – Stuart Immonen – Wade von Grawbadger (2015): *All-New Captain America* 1–6. Marvel, New York.
- Remender, Rick – Wes Craig (2014-): *Deadly Class*. Image Comics, Berkeley – Portland.
- Remender, Rick – Wes Craig (2019): *Orgyilkos osztály 1.: Reagan-nemzedék*. Fumax, Budapest.

- Remender, Rick – Wes Craig (2019): *Orgyilkos osztály 2.: Kölykök a fekete lyukból*. Fumax, Budapest.
- Remender, Rick – Wes Craig (2019): *Orgyilkos osztály 3.: Kígyóverem*. Fumax, Budapest.
- Remender, Rick – Wes Craig (2020): *Orgyilkos osztály 4.: Halj meg a kedvemért*. Fumax, Budapest.
- Remender, Rick – Wes Craig (2020): *Orgyilkos osztály 5.: Körhinta*. Fumax, Budapest.
- Remender, Rick – Wes Craig (2021): *Orgyilkos osztály 6.: Ez nem a vég*. Fumax, Budapest.
- Rusz Lívía (1987): *Nem minden arany, ami fénylik*. Közgazdasági és Jogi Könyvkiadó, Budapest.
- Rusz Lívía (1988): *Miskati közbelép*. Origo-Press, Debrecen.
- Sakai, Stan (2006-2020): *Usagi Yojimbo* 1–20 kötet. Vad Virágok Könyvműhely.
- Satrapi, Marjane (2007): *Persepolis 1. Gyerekkorom Iránban*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Satrapi, Marjane (2008): *Persepolis 2. A visszatérés*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Satrapi, Marjane (2019): *Persepolis*. Libri, Budapest.
- Schirmer, Brian – Claudia Balboni (2019): *Fairlady, Volume One*. Image Comics, Portland.
- Simone, Gail – Walter Geovani – Noah Salonga (2013-2015): *Red Sonja* Vol. 2. 0–18. Dynamite Entertainment, Mount Laurel.
- Smith, Jeff (1991-2004): *Bone* 1–20, 28–55. Cartoon Books. *Bone* 21–27. Image Comics, Berkeley.
- Smith, Jeff (2020): *Konc: Távozás Koncalfvárról*. Vad Virágok Könyvműhely.
- Smith, Jeff (2020): *Konc: A nagy tehénfutam*. Vad Virágok Könyvműhely.
- Smith, Jeff (2020): *Konc: A vihar szívében*. Vad Virágok Könyvműhely.
- Spencer, Nick – Daniel Acuña – Paul Renaud – Joe Bennett (2016): *Captain America: Sam Wilson Vol. 1: Not My Captain America*. Marvel, New York.
- Spiegelman, Art (2004): *In the Shadow of No Towers*. Pantheon Books, New York.
- Spiegelman, Art (2005): *A teljes Maus*. Ulpius-ház, Budapest.
- Spiegelman, Art (2018): *A teljes Maus*. Libri, Budapest.
- Starlin, Jim (1982): *Marvel Graphic Novel 1. – Death of Captain Marvel*. Marvel, New York. Magyar kiadás: Starlin, Jim (2020): *Marvel Kapitány halála*. In: Starlin, Jim – Mike Friedrich – Steve Englehart: *Marvel Kapitány élete és halála, 2. rész. Nagy Marvel-képregénygyűjtemény 79*. Hachette, Milano.

- Starlin, Jim – Jim Aparo – Mike DeCarlo (1988): *Batman: A Death in the Family*. DC Comics, New York.
- Steinkellner, Emma (2019): *The Okay Witch*. Aladdin, New York. Magyar kiadás: Uő (2020): *Egy kis boszi naplója*. Maxim, Szeged.
- Stevenson, Noelle (2015): *Nimona*. HarperTeen, New York. Magyar kiadás: Uő (2019): *Nimona*. Ciceró Könyvstúdió, Budapest.
- Stevenson, Noelle (2020): *The Fire Never Goes Out: A Memoir in Pictures*. HarperTeen, New York.
- Stevenson, Noelle – Grace Ellis – Shannon Watters – Brooklyn Allen (2021): *Cserkeszterek – Lumberjanes: Rettegjetek a szent nyávogótól!* Ciceró Könyvstúdió, Budapest.
- Tamaki, Mariko – Steve Rolston (2008): *Emiko Superstar*. Minx, New York.
- Tamaki, Mariko – Jillian Mariko (2008): *Skim*. Groundwood Books, Toronto.
- Tamaki, Mariko – Jillian Mariko (2014): *This One Summer*. First Second, New York.
- Tamaki, Mariko – Phillip Sevy (2016-2017): *Tomb Raider Vol. 2: 1–12*. Dark Horse, Milwaukee.
- Tamaki, Mariko – Juan Cabal – Georges Duarte – Diego Olortegui és mások (2018-2019): *X-23 Vol. 4: 1–12*. Marvel, New York.
- Taylor, Tom – David López – Marcio Takara – Leonard Kirk és mások (2016-2018): *All-New Wolverine 1–35*. Marvel, New York.
- Taylor, Tom – David López – David Navarrot (2016): *All-New Wolverine 1-6*. Marvel, New York.
- Taylor, Tom – Marcio Takara (2016): *All-New Wolverine 7*. Marvel, New York.
- Taylor, Tom – Marcio Takara – Ig Guara (2016): *All-New Wolverine 8-12*. Marvel, New York.
- Taylor, Tom – Nik Virella – Djibril Morisette-Phan (2017): *All-New Wolverine 13-18*. Marvel, New York.
- Telgemeier, Raina (2006): *The Baby-Sitters Club 1. Kristy's Great Idea*. Scholastic Graphix, New York.
- Telgemeier, Raina (2006): *The Baby-Sitters Club 2. The Truth About Stacey*. Scholastic Graphix, New York.
- Telgemeier, Raina (2007): *The Baby-Sitters Club 3. Mary Anne Saves the Day*. Scholastic Graphix, New York.



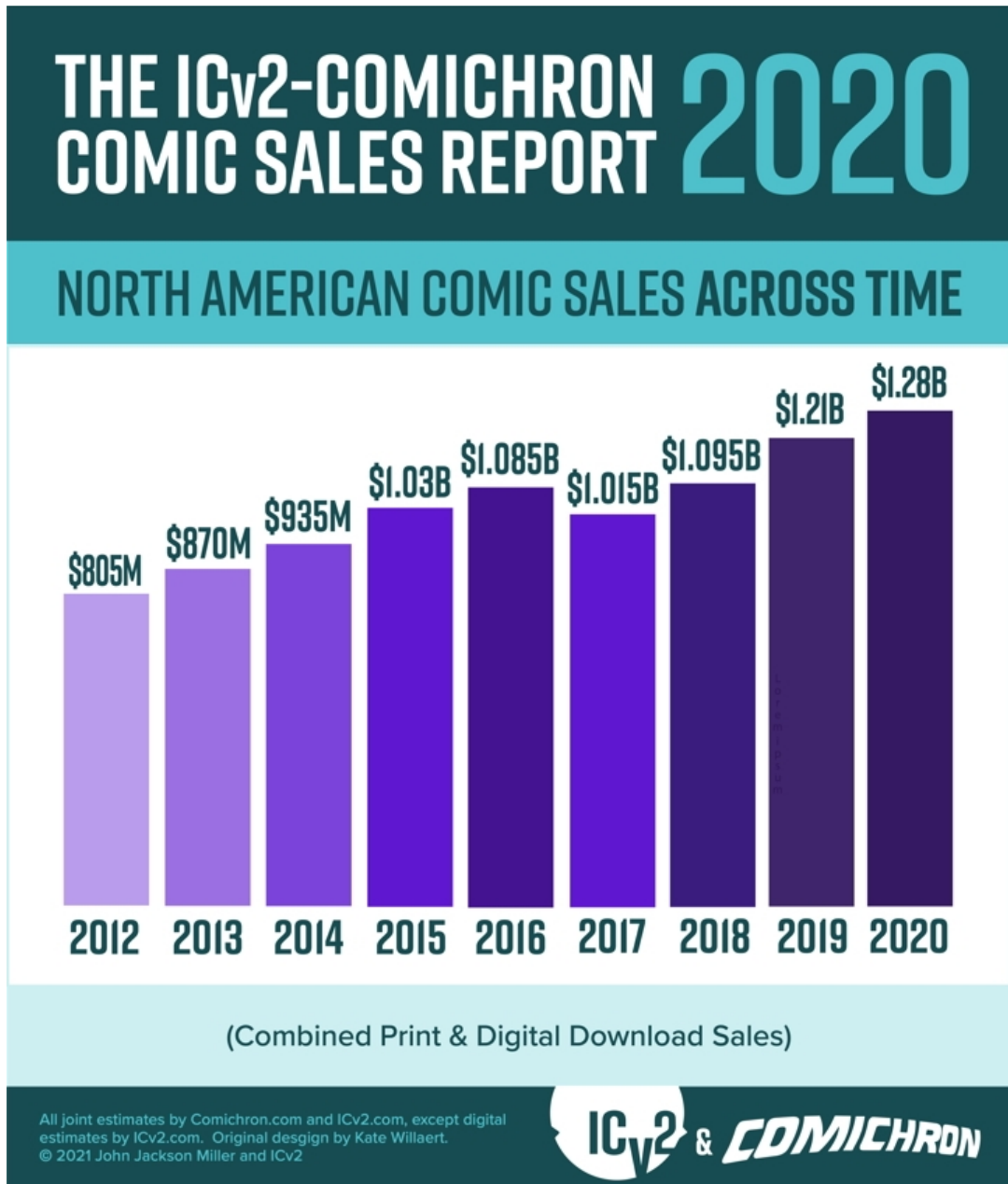
- Telgemeier, Raina (2008): *The Baby-Sitters Club 4. Claudia and Mean Janine*. Scholastic Graphix, New York.
- Telgemeier, Raina (2010): *Smile*. Scholastic Graphix, New York. Magyar kiadás: Uő (2017): *Mosolyogj!* Frike Comics, Budapest.
- Telgemeier, Raina (2012): *Drama*. Scholastic Graphix, New York.
- Telgemeier, Raina (2014): *Sisters*. Scholastic Graphix, New York. Magyar kiadás: Uő (2020): *Nővérek*. Ciceró Könyvstúdió, Budapest.
- Telgemeier, Raina (2016): *Ghosts*. Scholastic Graphix, New York.
- Telgemeier, Raina (2019): *Guts*. Scholastic Graphix, New York. Magyar kiadás: Uő (2021): *Görcs*. Ciceró Könyvstúdió, Budapest.
- Thomas, Roy – Bob Camp (1985): *Conan the Destroyer* 1–2. Marvel, New York.
- Thompson, Kelly – Leonardo Romero – Michael Walsh (2017-2018): *Hawkeye* Vol. 5: 1-16. Marvel, New York.
- Thompson, Kelly – Mattia de Iulis (2018): *Jessica Jones: Blind Spot*. Marvel Comics, New York.
- Thompson, Kelly – Mattia de Iulis (2019): *Jessica Jones: Purple Daughter*. Marvel Comics, New York.
- Thompson, Kelly – Carmen Nunez Carnero – Annapaola Martello – Lee Garbett és mások (2019-): *Captain Marvel*. Marvel, New York.
- Thompson, Kelly – Elena Casagrande – Rafael de Latorre (2020-): *Black Widow* Vol. 8. Marvel, New York.
- Varga Bálint Bánk – Tuli Krisztián (2020): *Az utolsó előtti huszár – 1. rész: Hamm, bekaplak!* Hollóhegy Kiadó, Kaposvár.
- Vaughan, Brian K. – Adrian Alphona (2003-2004): *Runaways* Vol. 1: 1–18. Tsunami (Marvel), New York.
- Vaughan, Brian K. – Fiona Staples (2012-): *Saga*. Image Comics, Berkeley – Portland.
- Vaughan, Brian K. – Marcos Martin – Muntsa Vicente (ONLINE): *The Private Eye*. Panel Syndicate.
- Vaughan, Brian K. – Cliff Chiang (2015-2019): *Paper Girls* 1–30. Image Comics, Berkeley – Portland.
- Way, Gerald – Gabriel Bá (2019): *The Umbrella Academy – Az Esernyő Akadémia 1. Apokalipszis szvit*. Vad Virágok Könyvműhely.
- Way, Gerald – Gabriel Bá (2019): *The Umbrella Academy – Az Esernyő Akadémia 2. Dallas*. Vad Virágok Könyvműhely.

- Way, Gerald – Gabriel Bá (2020): *The Umbrella Academy – Az Esernyő Akadémia 3. Feledés Hotel*. Vad Virágok Könyvműhely.
- Whedon, Joss – John Cassaday (2004-2008): *Astonishing X-Men* Vol. 3: 1–24. Marvel, New York.
- Whedon, Joss – John Cassaday (2008): *Giant-Size Astonishing X-Men*. Marvel, New York.
- Wilson, G. Willow – M. K. Perker (2007): *Cairo*. Vertigo, New York.
- Wilson, G. Willow – M. K. Perker (2008-2010): *Air*. Vertigo, New York.
- Wilson, G. Willow – Adrian Alphona – Jake Wyatt – Elmo Bondoc – Takeshi Miyazawa (2014-2015): *Ms. Marvel* Vol. 3: 1–19. Marvel, New York.
- Wilson, G. Willow – Adrian Alphona – Ian Herring (2014): *Ms. Marvel Vol. 1: No Normal*. New York: Marvel.
- Yang, Gene Luen (2006): *American Born Chinese*. First Second, New York.
- Yang, Gene Luen – Dike Ruan – Philip Tan (2021): *Shang-Chi by Gene Luen Yang Vol. 1: Brothers & Sisters*. Marvel, New York.

## Mellékletek

1. melléklet: Az észak-amerikai képregény piac bevételeinek változása 2012 és 2020 között. Az ICv2 és a Comichron éves iparági jelentéseit összegző infografika.

Forrás: <https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2020-industrywide.html>



**2. melléklet: *Bill of Rights for Comics Creators.*** A Scott McCloud által 1988-ban megszövegezett kiáltvány teljes szövege angolul. **Forrás:** <http://www.scottmccloud.com/4-inventions/bill/rights.html>

„For the survival and health of comics, we recognize that no single system of commerce and no single type of agreement between creator and publisher can or should be instituted. However, the rights and dignity of creators everywhere are equally vital. Our rights, as we perceive them to be and intend to preserve them, are:

The right to full ownership of what we fully create.

The right to full control over the creative execution of that which we fully own.

The right of approval over the reproduction and format of our creative property.

The right of approval over the methods by which our creative property is distributed.

The right to free movement of ourselves and our creative property to and from publishers.

The right to employ legal counsel in any and all business transactions.

The right to offer a proposal to more than one publisher at a time.

The right to prompt payment of a fair and equitable share of profits derived from all of our creative work.

The right to full and accurate accounting of any and all income and disbursements relative to our work.

The right to prompt and complete return of our artwork in its original condition.

The right to full control over the licensing of our creative property.

The right to promote and the right of approval over any and all promotion of ourselves and our creative property.”



4. melléklet: Példa arra, hogy miként használja a jelnyelvet az elbeszélés során Matt Fraction és David Aja a *Hawkeye* 19. számában. Forrás: Fraction, Matt – David Aja (2014): *Hawkeye* Vol. 4: 19. Marvel, New York.



5. melléklet: Részlet a *Young Avengers* 2. számának szökésjelenetéből. Forrás: Gillen, Kieron – Jamie McKelvie – Mike Norton (2013): *Young Avengers* Vol. 2: 2. Marvel, New York.



6. melléklet. Példák az *Imbattable* bande dessinée narratív speciális effektusaira.

Forrás: Jousselein, Pascal (2020): *Mister Invincible: Local Hero*. Magnetic Press, Saint Louis.





7. melléklet: Részlet a tárgyalt narratív speciális effektusból. Forrás: Fraction, Matt – Chip Zdarsky (2013): *Sex Criminals* 3. Image Comics, Berkeley.



8. melléklet: Részlet a tárgyalt narratív speciális effektusból. Forrás: Fraction, Matt – Chip Zdarsky (2016): *Sex Criminals* 14. Image Comics, Berkeley.

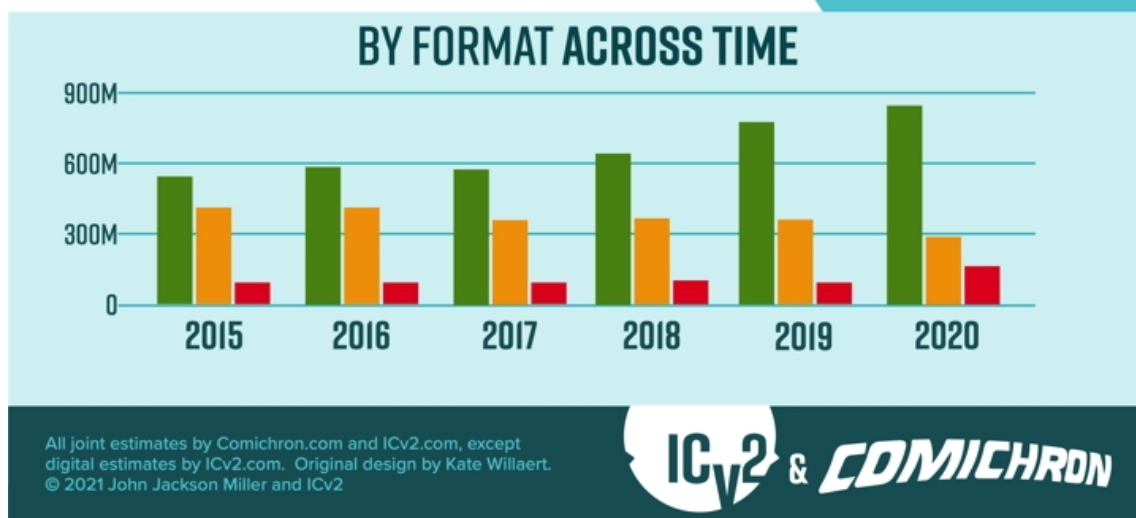
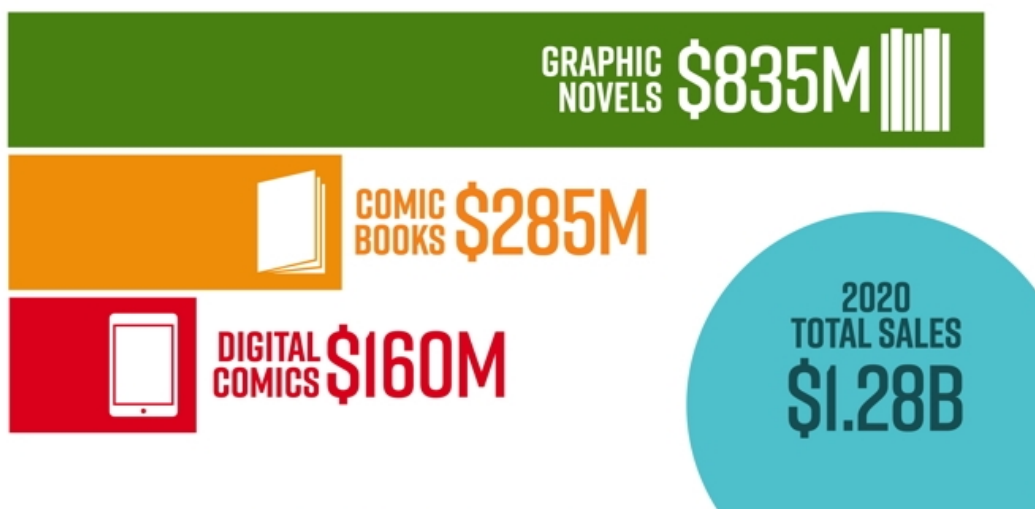


9. melléklet: A formátumok részesedése az észak-amerikai képregényipiac bevételeiből a 2015-től 2020-ig terjedő időszakban. Az ICv2 és a Comichron éves iparági jelentéseit összegző infografika. **Forrás:**

<https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2020-industrywide.html>

# THE ICv2-COMICHRON COMIC SALES REPORT 2020

## NORTH AMERICAN COMIC SALES BY FORMAT

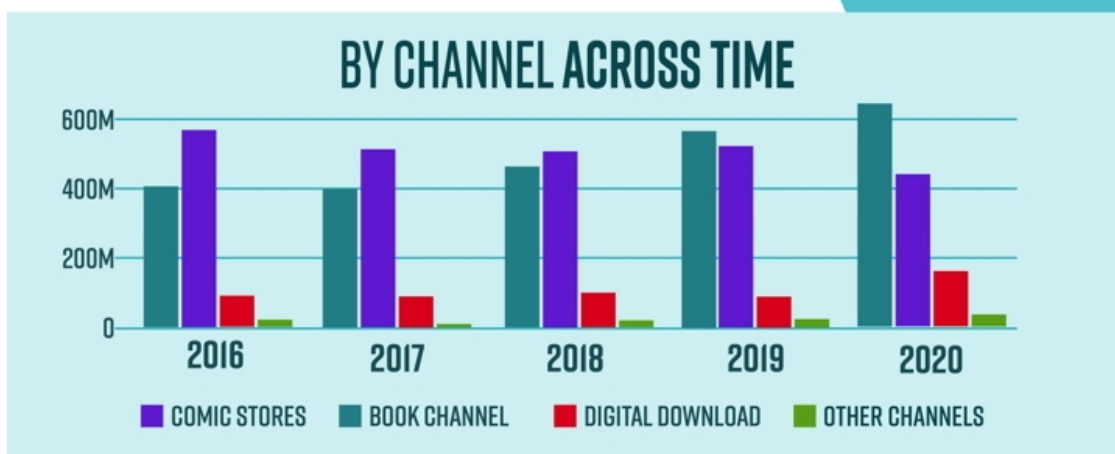
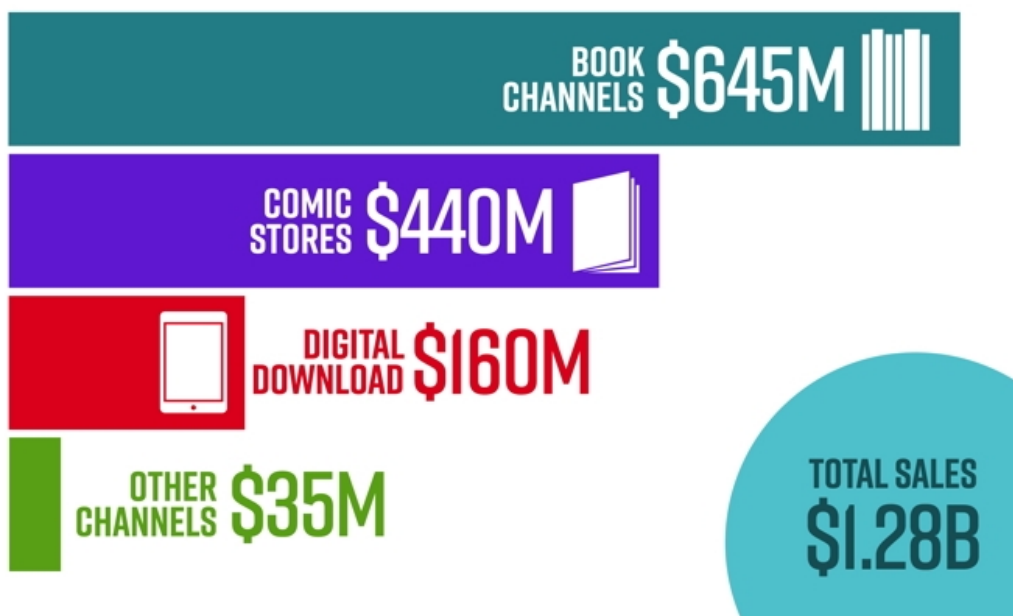


10. melléklet: Az egyes képregénypiaci értékesítési csatornák bevételeinek megoszlása az észak-amerikai képregénypiacon. Az ICv2 és a Comichron éves iparági jelentéseit összegző infografika. **Forrás:**

<https://www.comichron.com/yearlycomicssales/industrywide/2020-industrywide.html>

# THE ICv2-COMICHRON 2020 COMIC SALES REPORT

## NORTH AMERICAN COMIC SALES BY CHANNEL



All joint estimates by Comichron.com and ICv2.com, except digital estimates by ICv2.com. Original design by Kate Willaert. © 2021 John Jackson Miller and ICv2

