

Pécsi Tudományegyetem
Irodalomtudományi Doktori Iskola
Kultúratudományi Doktori Program

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

Tézisfüzet

Készítette:
Dunai Tamás

Témavezető:
Dr. Maksa Gyula
egyetemi docens

Pécs, 2021

Tartalomjegyzék

A doktori dolgozat tartalomjegyzéke.....	3
A dolgozat pozicionálása.....	4
A dolgozat gondolati íve.....	13
Hivatkozások.....	17
Dr. Kacsuk Zoltán opponensi bírálata.....	22
Válasz Dr. Kacsuk Zoltán opponensi bírálatára.....	27
Dr. Vincze Ferenc opponensi bírálata.....	33
Válasz Dr. Vincze Ferenc opponensi bírálatára.....	39
Szakmai önéletrajz.....	43
Publikációs lista.....	47
Konferencia-előadások.....	52

A doktori dolgozat tartalomjegyzéke

Bevezetés

A dolgozat felépítése

1. fejezet: A comics studies

1. A comics studies története mint a vakfoltok története?
2. Az angolszász comics studies
 - 2.1. A comics studies kezdetei Amerikában
 - 2.2. Az angolszász comics studies irányzatai
 - 2.3. A comics studies ma
3. A comics studies Magyarországon – Az angolszász képregényekkel kapcsolatos kutatások

2. fejezet: Az észak-amerikai képregény helyzete

1. Gazdaság- és kultúrtörténeti áttekintés az intézményesülés dimenziója mentén
2. Miben változott a képregény és annak kulturális megítélése?
3. Az észak-amerikai képregény története Paul Lopes nyomán
 - 3.1. Az ipari kor
 - 3.2. Egységesülő piac, két mozgalom – Az amerikai képregény heroikus kora
4. Konklúzió

3. fejezet: Képregényes munka, képregényszerző, képregénysztár

1. A képregényalkotás mint munka
2. A képregényalkotó mint rajongó
3. A képregényszerző felé
 - 3.1. Az auteur-szemlélet korlátai
 - 3.2. Kollaboráció és szerzőség
4. A szerzői tulajdon mint a szerzői autonómia alapja
5. A képregényalkotó mint sztár

4. fejezet: Narratív komplexitás a kortárs észak-amerikai képregényben

1. A mozgóképes komplex narratívák
2. A képregényes narratívák komplexitása
 - 2.1. Narratív komplexitás a *Sex Criminals*ban
3. A narratív komplexitástól a kultuszig

5. fejezet: Az amerikai fősodor átalakulása és kortárs trendjei

1. A Marvel átalakuló gyakorlata az 1980-as évektől kezdve
2. Változások a DC-nél, a Vertigo megjelenése
3. A szerzői zsánerképregényes fősodor
 - 3.1. Mi működteti ezt a rendszert?
 - 3.2. Új közönség elérése
 - 3.3. Példa a sztárkultuszra: Mark Millar
- 3.4. Kitekintés: Néhány szó a bande dessinée trendjeiről
4. Az amerikai franchise-képregényes fősodor trendjei
 - 4.1. A forgalmazás változásai
 - 4.2. Tartalmi megújulás
 - 4.2.1. Diverz szerzők
 - 4.2.2. A szóra bírt alárendelt: Sana Amanat, G. Willow Wilson és Ms. Marvel

6. fejezet: Az amerikai képregény új útjai

1. Az alternatív képregény
2. Az új könyvesbolti fősodor: gyermek- és young adult-képregények
3. Digitális és webképregény
4. Konklúzió

7. fejezet: Az amerikai képregény Magyarországon

1. A képregények fordítása – Rövid irodalmi áttekintés
2. Az amerikai képregények forgalmazása Magyarországon
3. Az amerikai képregények körül formálódó rajongói közösség
 - 3.1. A magyarországi képregényes színtér online terei
 - 3.1.1. A magyarországi online színtér kialakulása
 - 3.2. A rajongók szerepe a képregényipar és -piac átalakulásában
 - 3.3. Konklúzió
4. Kitekintés: A magyar képregény újrainstanzmentesülései

Összegzés

A dolgozat pozicionálása

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. A dolgozatomban az amerikai képregények területén az elmúlt évtizedekben végbement változásokat mutatom be. Az amerikai képregényipar jóval tagoltabb, mint azt a 2010-es évek óta megszorodó médiaipari kutatások regisztrálták. A dolgozatomban az amerikai képregényipart, a képregényeket és az olvasóközönséget érintő változásokat együtt tárgyalva kívántam pontos(abb) és érvényes képet festeni a képregényipar elmúlt évtizedekben végbemenő átalakulásáról, egyes részterületeiről és jelenlegi működéséről.

Miért az amerikai comics? Egyrészt azért, mert az angolszász képregényekkel kapcsolatban nem készült olyan áttekintő jellegű magyar médiatudományos munka, mint Maksa Gyula kötetei (2010; 2017) a frankofón képregényekkel kapcsolatban. A magyar képregénykutatás elsősorban az amerikai alternatív hagyományt vizsgálja (lásd például: Orbán 2005; 2007; 2014; 2018; Szép 2014; 2016; 2018; 2020; 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.

Másrészt azért, mert 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.

Harmadrészt azért, mert az amerikai comics a képregény legelterjedtebb kulturális változata Magyarországon, így annak, illetve az iparának megismerése a képregény magyarországi helyzetének, a magyar képregényipar és -piac jellegzetességeinek, a magyar képregény státuszának, valamint a képregényrajongó közösség sajátosságainak megértéshez is közelebb visz minket. A dolgozat utolsó fejezetében ezért kitértem a comics hazai

repciójára is (kiadás, fordítás, rajongók, rajongói felületek), valamint a dolgozat elméleti keretei alapján megvizsgáltam a magyar képregény helyzetét is.

Negyedrész az amerikai képregényipar 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 képregények értékesítéséből származó bevételei Észak-Amerikában (a kortárs popkultúrára gyakorolt hatása ellenére) 2020-ban mindössze 1,28 milliárd dollárt tettek ki (Griep – Miller 2021). 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 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.

Ötödrész azért, mert 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, ráadásul 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: az első, 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. A második, hogy a dolgozatban olyan nézőpontokat is érvényesítettem (például a frankofón médianarratológia meglátásait az intézményesüléssel kapcsolatban), amelyeknek korlátozott hagyománya van angolszász nyelvterületen, így gazdagabb elméleti háttérrel közelíthetek az amerikai képregényhez.

A dolgozat tehát 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 az összebevételüket tekintve ezek a szegmensek a legmeghatározóbbak az amerikai piacon.

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 fősodorrá, amelytől elkülönítettem 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 közegeből 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 szerepelt. Az új irányzatok közül az első a zsánerképregényes szerzői fősodor. Ez a terület a direct marketen¹ 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 leszerződtesik 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 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

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

szervezői (tulajdonú) képregények, szélesedett a műfaji paletta (a szuperhőképregények 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), 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 státusz²), 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, hisz 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 foglalkoztam. A comics studieson belül ma már létezik a képregény médiaipari vizsgálata (lásd például: Beaty 2010; Brienza 2010; Brienza – Johnston 2016; Hionis – Ki 2018; Licari-Guillaume 2017; Murray 2013; Perren 2016; Perren – Felschow 2018; Woo 2015; 2016; 2018), de egyelőre marginális területnek számít. Amennyiben valaki egy médiaipari területet vizsgál, kikerülhetetlen, hogy 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 dolgozatomban is elkerülhetetlenül jelen van), emellett modernista és közgazdaságtani megközelítésű (amely paradigma távol áll 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 elvétele néhány megjegyzést) szentel a kritikai

2 A middlebrow 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.

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 korrallal. Lopes az amerikai comic book történetét két szakaszra osztja: ipusziális 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 vizsgáltam, hanem összefüggéseiben igyekeztem bemutatni az amerikai képregényt. A képregény története, kulturális jelentősége, intézményesülése, elbeszélésmódjainak átalakulása, az alkotók körének bővülése és a közönségének megváltozása egyaránt érdekelt. Mindenféle redukcionizmust elkerülendő igyekeztem 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 dolgozatomban, ahogy mindebből kirajzolódik, nem irodalmi megközelítésű, de nem is érzéketlen a terület iránt, ugyanis előkerülnek olyan fogalmak (szerzőiség, reprezentáció³), 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 fókusza másutt van.

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

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

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 médiaipari szereplők, a médiaszövegek és a közönség egymásra hatása révén alakult ki és át a dolgozatban bemutatott képregényes közeg.

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, a teljes online színteret, de a terep offline része nem volt hozzáférhető 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 írtam, megváltozott, 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.

A dolgozat 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 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 találhatóak 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 kedvezett ezeknek. A terjedelmesebb médiaszöveg-elemzések szétfeszítették volna 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.

A dolgozat gondolati íve

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 tekintetem 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 hátterében meghúzódó gazdasági és egyéb folyamatokat.

Ehhez André Gaudreault és Philippe Marion kettősszületés-elméletének (2005; 2013) felülvizsgálata nyomán vezettem be az újraintézményesülés fogalmát. Felvettem, hogy míg az elméletük két (2005) – újabb változatában három (2013) – 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: ipusztériális 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 emellett 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 ipusztériális 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. Emellett 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 segítette újradefiniálni a médium pozícióját a kulturális térben. Végül a képregényes közegben létező sztárkultusról értekeztem, problematizálva azt, hogy a sztárkutatás miatt csak érintőlegesen van jelen ezen a

területen, miközben a szerzők körül kialakult sztárstátusz mozgat teljes képregényipari szegmenseket. Ennek oka lehet, hogy a rajongó kutatás uralkodó, Jenkins-féle paradigmája az aktív, idealizált, autonóm médiaszöveg-rajongókat priorizálta. Duffet (2014, 163–165) 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 (Mittell 2008). 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 alkiadóik, 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 ebbe az irányba 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 (a kutatások nem tartják 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 termelőkhöz 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 ipari 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 – lásd: Zanettin 2008), 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.

Hivatkozások

- 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.

- 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>
- Bourdieu, Pierre (2013): *A művészet szabályai – Az irodalmi mező genezise és struktúrája*. Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola, Budapest.
- 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.) (2016): *Cultures of Comic Work*. Palgrave Macmillan, New York.
- Dabrowsky Ádám (2010): Köpenyes istenségek – Mitológia és az amerikai képregény. *Szkholon*, 2010/2. szám, 57–63.
- 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.
- 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>
- Gálik Mihály – Csordás Tamás (szerk.) (2020): *A média gazdaságtanának kézikönyve*. Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság Médiatanács Médiatudományi Intézete.
- 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.
- 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>
- 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.

- Hatfield, Charles (2005): *Alternative Comics – An Emerging Literature*. University Press of Mississippi, Jackson.
- 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.
- Jenkins, Henry (2020): *Comics and Stuff*. New York University Press, New York.
- 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
- 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 (2009): *Demanding Respect. The Evolution of the American Comic Book*. Temple University Press, Philadelphia.
- Maksa Gyula (2010): *Változatok képregényre*. Gondolat Kiadó – PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Budapest – Pécs.
- Maksa Gyula (2017): *Képregények kultúráközi áramlatokban*. Erdélyi Múzeum-Egyesület, Cluj-Napoca.
- 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.
- McGuigan, Jim (1992): *Cultural Populism*. Routledge, London – New York.
- Mittell, Jason (2008): Narratív komplexitás a kortárs amerikai televíziózásban. *Metropolis*, 4. szám, 30–53.
- Murray, Padmini Ray (2013): Behind the Panel: Examining Invisible Labour in the Comics Publishing Industry. *Publishing Research Quarterly*, 29. évf. 4. szám, 336–343.
- 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.
- Perren, Alisa (2016): The Trick of the Trades: Media Industry Studies and the American Comic Book Industry. In: Banks, Miranda – Bridget Conner – 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.
- 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>
- 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 önéletrajzi *Filológiai Közlöny*, 62. évf. 3. szám, 187–201.
- Szép Eszter (2018): 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 (2020): *Comics and the Body. Drawing, Reading, and Vulnerability*. The Ohio State University Press, Columbus.
- Tóth Zoltán János (2011): Istenek alkonya. A szuperhősképregény változó paradigmái. *Korunk*, 22. évf. 2. szám, 31–38.
- 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.

Zanettin, Federico (szerk.) (2008): *Comics in Translation*. St. Jerome Publishing: Manchester – Kinderhook.

Dr. Kacsuk Zoltán opponensi bírálata

Kacsuk Zoltán:

Bírálat Dunai Tamás “A szerzői autonómia szerepe az észak-amerikai képregény 21. századi újraintézményesülésében: Médiaipar, formátumok, közönségek” című disszertációjáról

Dunai Tamás disszertációja egy nagyon fontos munka számos szempontból is. Elsősorban, olyan területeket tárgyal átfogó módon, amelyek magyar nyelvű bemutatása fontos hozzájárulások a magyarországi képregénykutatás területéhez. Az angol nyelvű comics studies bemutatása valamint az amerikai képregényhagyomány médiaiparági átfogó tárgyalása ilyen hozzájárulások az itthoni tudományos diskurzushoz. Másodsorban a magyarországi képregénykutatás területén ritkábbnak mondható kritikai kultúrakutatási hagyományba illeszkedő igény a társadalmi, gazdasági és kulturális, esztétikai elemek összjátékának megértésére, és ezzel összefüggésben egy holisztikusabb leírásra való törekvés is hozzájárulnak a szöveg jelentőségéhez.

A disszertáció hiányosságai is sajnos részben ebből az átfogó szemléletre való törekvésből fakadhatnak. Egy ekkora területet tárgyaló és ennyire sok szempontot egyszerre mozgatni próbáló munkában nagyon nehéz megtalálni a megfelelő arányokat, hogy kellően gazdagon legyenek kifejtve a dolgok, de közben ne vesszen el a szöveg egy-egy részlet túlburjánzó tárgyalásában.

A továbbiakban inkább a hiányosságok tárgyalására fókuszálnék, mivel a szerző téziseit érdemben logikusnak találtam, és azok ismertetésére a védés során amúgy is sor kerül. Előrebocsátanám, hogy ennek megfelelően a disszertációt a doktori fokozat odaítélésére megfelelőnek találtam, és a további kritikai észrevételeimet a szöveg későbbi könyvvé alakításának folyamatához kínálok lehetséges támpontoknak.

A szerző magát a rajongói gyökerekkel és perspektívával is rendelkező kutatók közé sorolja, amely pozíciónak számos előnye van. Azonban, sajnos, az egyik látványos hátrányát nem sikerült a szövegben megfelelően ellensúlyozni, és ez pedig a túlzott ráhagyatkozás az olvasó hasonlóan bensőséges viszonyára a tárgyalt ismeretanyaggal. Rajongók egymás között félszavakból is megértik egymást, de egy tudományos munkában valamennyi háttérrel muszáj biztosítani a tárgyalt művek megfelelő elhelyezéséhez vagy azok elemzés szempontjából fontos aspektusainak kibontásához az olvasó számára. Természetesen vannak művek, amik kontextualizálva vagy részletesebben tárgyalva vannak a disszertációban, mégis számos ponton volt az az érzésem a szöveg olvasása közben, hogy a saját amerikai képregények területén szerzett jártasságom van próbára téve, és nem feltétlenül a szövegből derül ki a számomra, hogy miért következnek egymásból a gondolatmenet lépései, hanem mert ismerem a vonatkozó forrásanyagot és az azt tárgyaló szakirodalmat.

Továbbá, én személy szerint üdvözlöm annak a világnak az eljövetelét, ahol teljesen szabadon lehet angol vagy tetszőleges külföldi kifejezésekkel teleszórni a szövegeket, de bevallom még számomra is meglepő volt az a természetesség, ahogy ezek sokszor nem csak fordítással de különösebb magyarázattal sem voltak ellátva. Ebben a gesztusban megint egy kicsit a rajongói hozzáállás visszaköszönését vélem felfedezni, mi itt bennfentések egymás között úgyis tudjuk miről van szó, felesleges magyarázni.

Ez a disszertáció arra tesz kísérletet, hogy alapvetően önálló empirikus munka nélkül (ez alól egyedül az amerikai képregények magyarországi történetét tárgyaló fejezet képez némileg kivételt) egy tudományos terület – leginkább az angol nyelvű comics studies – eredményeinek és kérdéseinek áttekintésével és szintetizáló továbbgondolásával járuljon hozzá a képregénykutatás területéhez. Ez a megközelítés önmagában nem lenne feltétlenül problémás, de egy ilyen vállalkozás esetén egy picit több elméleti munka és történeti illetve adatforrás felhasználását várnám el a szerzőtől.

Egy olyan munkában, ami valamilyen időbeli mennyiségi/minőségi változás mellett szeretne érvelni, borzasztóan hiányoznak a részletes számok, amik alátámasztanák az olyan kijelentéseket, mint például:

- “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).”
- “Egyes területein továbbra is a work-for-hire modell (a kiadóknak végzett bérmunka) dominál (mint a franchise-képregények esetében), de itt is egyre nagyobb teret kapnak és jobb feltételeket élveznek az alkotók.”
- “A 2005-2006-os fordulatot (legyen az bármennyire is markáns) megelőzően is léteztek gyerekképregények, csak ezek jelentősége az iparon belül marginális volt.”
- “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.”

Természetesen nem mindig állnak pont olyan számok a kutató rendelkezésére, amilyenekkel dolgozni szeretne, de ahogy a disszertációban is többször idézett Beaty és Woo könyv is mutatja, egy kis kreativitással lehet olyan proxy számokat találni, amik mégis segíthetnek valamilyen mérhető számszerűsítést kínálni a sokak által érzett/sejtett, de korábban érdemben alá nem támasztott kijelentések megtételére.

De még ott is, ahol a számok szemmel láthatólag rendelkezésre állnak nyilvános adatbázisokban, azok sokszor nem kerültek részletes bemutatásra a disszertáció oldalain. Pedig egy ilyen, részben médiaiparági elemzésnél azok elég fontosak lettek volna, hogy még meggyőzőbben támasszák alá az olvasó számára a szerző által érvelni kívánt állítások érvényességét.

A számok mellett a további szakirodalom feldolgozásának hiányára az egyik legszembevetőbb példa a manga amerikai útjának tárgyalásának a hiánya. Tényleg megpróbáltam úgy nekiállni az olvasásnak és a bírálásnak, hogy ne akarjam a mangakutatás eredményeinek tárgyalását számonkérni ezen a szövegen, ami nagyon világosan leszögezi, hogy az angol nyelvű comics studies és az amerikai képregény a kutatásának a fókusza. De miután magában a szövegben találok számos ponton – nagyon helyesen – azzal a ténnyel, hogy a manga helyzetének amerikai alakulása milyen fontos hatással volt az amerikai képregény piac és általa az amerikai képregény átalakulására, egy kicsit mégis indokoltnak érzem, hogy esetleg akkor ezt a színt is jobban ki lehetett volna bontani. A szövegben is idézett Casey Brienzanak például egészen kiváló könyve van a témában *Manga in America* címmel, de természetesen számos további munka tárgyalja a manga és az amerikai képregény közötti kölcsönhatásokat. Nem utolsósorban a magyar helyzet tárgyalásánál is jó lett volna kitérni arra, hogy a magyar mangakiadás felfutása a kétezres évek második felében hogyan járult hozzá például a képregények könyvesboltokon belüli pozíciójának a megváltozásához, vagy hogy az animés-mangás rendezvények mennyiben voltak – vagy épp hogy nem voltak – fontosak a már korábban létező képregényes rendezvények mellett az itthoni amerikai képregényes világ szempontjából.

Ugyanakkor az is amellel szól, hogy jó lett volna esetleg tágabbra venni a feldolgozott képregényes szakirodalom határait, hogy az önálló empirikus munka hiányában, az igazán érdekes dolgok nem az elméletek és a saját terepmunka/elemzés/stb ütköztetéséből fakadnak, hanem a különböző eredmények és elméletek egymással való összevetéséből. Erre kiváló példa a szövegből, amikor a szerző a francia-belga képregény területén lezajló folyamatokat állítja kontrasztba az amerikai képregény világában bekövetkezett változásokkal. Az ilyen típusú összehasonlítások nagyon sokat segíthettek volna, hogy még markánsabbá és izgalmasabbá tegyék a szövegben tárgyalt megállapításokat.

A gyermek és ifjúsági képregények kapcsán a szerző azt írja, hogy:

“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.”

Ez egy borzasztóan érdekes jelenség, és nagyon örültem volna, ha mégis be lett volna mutatva ennek a területnek néhány kulcsmunkája és -szerzője, hogy még érthetőbbé váljon

a kontraszt, ami ezt a mezőt mozgatja a comics studies – szemmel láthatólag ettől magát elkülöníteni kívánó – területéhez képest.

A képregénykutatás különböző irányainak szakirodalmán túl számos további terület szakirodalmából lehetett volna még bátrabban dolgozni. Ezek közül a leginkább érezhető hiány a kulturális iparágak és kreatív munka vizsgálatának szakirodalma. Egy olyan szöveg esetében, amely alapvetően médiaiparági szemléletben tárgyalja az amerikai képregény átalakulását, és megállapításai között központi szerepet foglalnak el az alkotók megváltozott pozíciójára vonatkozóak, némi kitekintés más rokon területként funkcionáló kulturális iparágakra és a kulturális-kreatív munka ottani helyzeteire szintén gazdag kontrasztanyagként szolgálhatott volna.

Ráadásul a rokon területekkel (regénykiadás, filmipar, játékipar, stb.) való foglalkozás vagy megóvta volna a szerzőt az olyan kijelentések leírásától, mint például a következők, vagy segített volna érdemben megérvelni azokat.

- “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.” → (Nem világos a számomra, hogy mennyivel erősebb ez a hatás a képregények területén, mint például a film vagy a regények világában.)
- “A képregény – alacsony előállítási költségei miatt – nagyobb teret engedett a kísérletezésnek, mint más médiaipari szegmensek.” → (De a regények esetén még kisebb az előállítási költség, és a videójátékoknak is van olyan területe, ahol a kifejezetten alacsony belépési korlát miatt tudnak amatőr alkotók is áttörést elérni és akár nagy média franchise-okat életre hívni.)

Végül, szembetűnő probléma még a szövegben, hogy az ismertetett elméletek sokszor nincsenek továbbgondolva. Ezzel kapcsolatban a legkirívóbb eset, ahol a Mittell féle narratív komplexitás fogalmi keret három szintje (“a teljes sorozat, az egyes epizódok és az egyes epizódokon belül megjelenő történetmesélési módok/eszközök”) nem kerül kiegészítésre azzal a negyedik – esetleg ötödik – szinttel, amiket aztán szövegszerűen a szerző mégis tárgyal: az univerzum illetve a transzmediális történetmesélés szintjeivel. Itt jegyezném meg, hogy nagyon jó lett volna az olyan komplexebb képregényes struktúrákat, amelyek erősen kötődnek például az amerikai szuperhős képregényhez, mint az “eseménytörténet”, konkrét példákon is bemutatni, és hatásukat az amerikai képregényes világ alakulására részletesebben is tárgyalni.

Nem szeretném negatív végszóval befejezni ezt a bírálatot, úgyhogy kiemelném, hogy a szöveg számos ponton nagyon izgalmas volt, örömmel olvastam, és azt gondolom, hogy javított és kibővített formában egy egészen kiváló könyvet kaphat majd kézhez a magyarországi képregénykutatás iránt érdeklődő szakmai és szélesebb közönség.

Kérdések:

- 1 Mi a viszonyuk a művészképregényeknek az alternatív/underground/független képregényekhez?
- 2 Milyen módon működnek másként a képregények mint IP inkubátorok a regényekhez képest?

Válasz Dr. Kacsuk Zoltán opponensi bírálatára

Először is szeretném megköszönni Kacsuk Zoltán támogató állásfoglalását, és különösen azt, hogy a dolgozat valamennyi gondolatmenetét és tézisének logikusnak és elfogadhatónak tartja. És kiváltképp köszönöm az ezt követő kritikai megjegyzéseit, amelyek hozzájárulhatnak a szöveg továbbgondolásához. Az opponens minden észrevételéért rendkívül hálás vagyok, hiszen ezek révén jobbá, kerekébbé, árnyaltabbá tehetem a tervezett könyvváltozatot.

A bíráló észrevételeire adott válaszom kettébontanám. Először azokra a megjegyzésekre reflektálnék, amelyekkel már írás közben tisztában voltam, és melyek felvállalása kényszerű kompromisszum volt a részemről, majd azokra, amelyekben az opponens olyan problémás részekre világított rá, amelyeket árnyalnom kell, illetve olyan irányokat vetett fel, amelyek mentén javítható a szöveg.

Egyes hibákkal és hiányosságokkal (ilyen az említett belterjesség, valamint az, hogy nem ejtettem több szót az eseményképregényekről, a manga amerikai vagy magyar helyzetéről, illetve hogy nem foglalkoztam a könyvtártudományi és pedagógiai szakirodalmakkal) már a leadás előtt tisztában voltam, ezek ugyanis mind ugyanarra vezethetők vissza. Az interdiszciplináris és kontextualista szemléletmód (amely természetesen sosem lehet valóban holisztikus) hozományaként az írás közben idejekorán túlléptem a Pécsi Tudományegyetem Irodalomtudományi Doktori Iskolája által maximálisan engedélyezett terjedelmet, így az utolsó hetekben a szöveg rövidítésén kellett dolgoznom, és emiatt több kompromisszumot is kötnöm kellett. Ennek köszönhető egyebek mellett, hogy csak a szükséges mértékben tárgyaltam olyan részeket, amelyek nem kötődtek szorosan a témához (mint a manga amerikai és magyar helyzetének és útjának bemutatása), illetve világosan elzárkóztam egyes kérdések tárgyalásától (mint a könyvtártudományi és a pedagógiai jellegű képregénytudományi munkák ismertetése). Emellett hiába szerepelt a terveim közt az, hogy egyes részleteket jobban kidolgozzak, illetve több magyarázattal, kontextussal lássak el, meg kellett húznom a szöveget. Mivel nem akartam nagyobb gondolatmeneteket, tematikai egységeket feláldozni, így a szöveg meghúzásának több tucat lábjegyzet, illetve leíró, magyarázó, kontextualizáló, valamint a gondolatmenetemhez kevésbé kapcsolódó rész esett áldozatul. Az, hogy több mint egy ívvel rövidítettem a meglévő szövegen, hozzájárulhatott ahhoz, hogy a bírálóban hiányérzet alakuljon ki. Az optimális, kompromisszummentes szövegváltozat legalább két ívvel lenne hosszabb a leadott dolgozatnál.

Ezzel függhet össze az is, hogy az opponens kevesli a felhasznált szakirodalom mennyiségét és a felhasznált adatforrásokat: a dolgozatban hivatkozott 277 szakirodalmi

munka, 54 egyéb forrás és 205 képregény már szelekció eredménye, ezeken túl is számos tanulmányt, cikket és képregényt olvastam (sőt, egyes esetekben dolgoztam fel), de mérlegelnem kellett, így ami nem passzolt a gondolatmenetembe, tematikailag kilógott, zsákutcába vezetett, redundánsnak bizonyult, azt nem használtam fel – vagy eltüntettem a szövegből. Sok esetben ezek is izgalmas kérdéseket vetettek fel, de jellemzően keveset állítottak a szerzői autonómiáról, az intézményesülésről vagy az ipar működéséről.

Kacsuk Zoltán felvetette, hogy igen bátran használtam az angol kifejezéseket egy magyar nyelvű szövegben. Ezek használata (legalább részben) tudatos: a kritikai kultúrakutatást és a cultural studiést, illetve a képregénytudományt és a comics studiést például a választékosság kedvéért használtam mindkét formában. A kulturális változatok elnevezései (comics, bande dessinée, manga) a megkülönböztetés miatt maradtak így. A graphic novel vagy az IP magyarul is használatos kifejezések – annak ellenére, hogy az utóbbi az angol intellectual property rövidítése. Egyes szavakat pedig azért nem fordítottam, mert vagy kifejezőbbnek találtam az eredetit, vagy mert nincs bevett fordítás rá. Az, hogy tudatosan használtam angol kifejezéseket (olykor szükségtelenül), persze nem azt jelenti, hogy ez jó döntés is volt a részemről. Szerencsére ez egy olyan stilisztikai kérdés, amely javítható. Ennek ellenére érdemes kihangsúlyozni, hogy a bíráló kritikája élesen világít rá egy létező problémára: a magyar média- és képregénytudomány még számos kifejezés magyar megfelelőjével adós.

Emellett az is jogos felvetés, hogy bátrabban használhattam volna a számadatokat az érvelés során. Feltehetően a cultural studies kötődésem az oka, hogy az ipar struktúrája és működési mechanizmusai, a kiadói gyakorlatok, a szerzők pozíciója és a közönségükhöz való viszonyuk, illetve a képregények egyes jellegzetességei sok esetben prioritást élveztek a gazdasági adatokkal szemben – az ezek közötti arányok javításán mindenképpen dolgozni fogok. A felvetés annak ellenére is jogos, hogy a kiemelt mondatok közül az első két állítással nem mennyiségi, hanem minőségi jellemzőkre kívántam utalni. Törekedni fogok arra, hogy ahol rendelkezésemre állnak adatok (ami valóban több, mint amennyi végül a dolgozatba került), azokat használjam is, amennyiben indokolt. Ebben némi nehézséget jelenthet az, hogy a dolgozatban az amerikai kutatásoktól eltérő módon tagolom a képregényipart, így egyes arányokról nemigen tudok adatokkal szolgálni.

Az a felvetés, hogy egyes állítások leegyszerűsítőnek tűnnek, mert nem vetem össze a képregényipart más médiaipari területekkel, szintén jogos. A bírálatban kiemelt két állítás valóban több kontextust/pontosítást igényelt volna. Az első állítás, miszerint „a képregény – alacsony előállítási költségei miatt – nagyobb teret engedett a kísérletezésnek, mint más

médiaipari szegmensek”, például tényleg pontatlan ebben a formában, bár a szöveget olvasva talán kiderül, hogy más vizuális médiumokhoz kívántam hasonlítani a képregényt. Kacsuk Zoltán itt két példát említ: a videójáték-ipart és a regényeket. A videójáték-iparnak ugyan vannak olyan szegmensei, ahol alacsonyok a költségek (ahogy a filmgyártásnak is), de a teljes iparágra ez nem igaz: több százmillió dolláros játékok (és filmek) is készülnek. A regényekkel való összevetés valamivel indokoltabb. Az, hogy a regénykiadás miért nem került a látókörömbe, azzal magyarázható, hogy bár számos szempontom túlmutat a hazai médiakutatás jellemző paradigmáin, ebben az esetben nem tekintettem túl a magyar tudományos közegen: a kortárs könyvkiadás médiaipari területként való megközelítése nem terjedt el Magyarországon. Ez azért is tudathasadásos helyzet, mert míg a könyvekről való gondolkodás a médiatörténet része, a médiakutatók csak szőr mentén foglalkoznak a kortárs könyvpiarral (és akkor is inkább csak a könyvpiaccal), és nem talákoztam olyan magyar szöveggel, amely azt átfogóan, médiaipari területként ragadta volna meg. A Gálik Mihály és Csordás Tamás által szerkesztett *A média gazdaságtanának kézikönyve* is csak néhány angolszász szakirodalom összefoglalásánál említi a könyvkiadást, jelezve azt, hogy az nem tartozik a média-gazdaságtani kutatások fősodrába, és a kötet szerzői sem foglalkoznak vele. Míg az angolszász (és más) országokban létező hagyomány a könyvpiar médiaiparként való vizsgálata, ez nálunk csak a történeti munkákban kap nagyobb teret, a mai könyvkiadással Magyarországon elsősorban a könyvtártudomány, illetve részben az irodalomtudomány és az olvasásszociológia foglalkozik.

A másik állítás az volt, hogy „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.” Kacsuk Zoltán azt kérte, hogy világítsak rá arra, miben különbözik a képregényalkotók sztársága a film vagy a regények világától. A filmek sztárjai a hírnévvel együtt jellemzően egyre nagyobb fizetést kapnak, ahogy a sztárirók is egyre nagyobb összegekről kötnek szerződést a könyvkiadókkal. A képregény niche médium, a képregényszerzők sztársága sokszor mindössze szubkulturális, emiatt a fizetésük ugyan nőhet, ám nem drasztikusan, mert a korlátozott piac ezt hosszú ideig nem tette lehetővé (a salary.com igen limitált adatai szerint a képregényalkotók többnyire 28 ezer és 58 ezer dollár között keresnek évente). Mivel az elérhető fizetések plafonja más médiaipari szegmensekhez képest alacsonyan található, a work-for-hire (vagy bér-)munkában egy idő után nincs perspektíva, ezért a képregényes sztárok jelentős része ingyen kezd el dolgozni a saját képregényein, amelynek forgalmazásához aztán kiadót vagy megjelenési platformot keres, illetve akár szerzői

kiadásban is megjelentetheti a munkáját, miközben a rajongói biztosítanak számára stabil bevételt. Ez a stratégia egy teljes képregényipari szegmenst hívott életre, a szerzői zsánerképregényes fősodrot, de sokan fordulnak a webes megjelenéshez is. Ez a logika működik a korábbi (tévés vagy egyéb módon szerzett) hírnevüket a YouTube-on monetizáló sztárok mögött is, de míg az utóbbiak ekkor rendszerint médiumot vagy platformot is váltanak, a képregényalkotók jelentős része megmarad a szakmában. Ezt árnyalhatja, hogy a könyvkiadók megjelenése a képregénykiadásban a könyvkiadásban bevett gyakorlatokat is magával hozta a képregényiparba, de ez csak egyes területeken (egyes alternatívok, új könyvesbolti fősodor) regisztrálható.

Az opponens úgy véli, hogy az ismertett elméletek sokszor nincsenek továbbgondolva, amelynek a legkirívóbb példája, hogy a Mittell-féle narratív komplexitás szintjeit nem egészítem ki, miközben szövegszerűen mégis kiegészítem. Itt szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy maga a hármas felosztás is Mittell elméletének interpretációja, valamint az egyes szintek felmutatása a történet és elbeszélés oldalán ugyancsak a saját hozzájárulásom, ahogy az elmélet új elemekkel való kiegészítése, illetve más elméletekkel való összekapcsolása is. Ebben az esetben tehát nem az elméletet nem gondoltam tovább, hanem jóval inkább retorikai hibát vétettem: nem írtam le bővített modellként azt, amit az értekező prózában kifejtettem, pedig akár az elméleti keret újragondolására is kifuttathattam volna a fejezetet. Köszönöm, hogy Kacsuk Zoltán felhívta a figyelmem arra, hogy nem minden esetben domborítom ki jól a dolgozat erőseit. Mindenképpen csiszolni fogok ezen a fejezeten.

A következőkben a bíráló kérdéseit igyekszem megválaszolni. Az első kérdésben azonnal négy fogalom is előkerül. A művészképregény (hasonlóan az irodalmias képregény kifejezéshez) némileg kívül marad a dolgozatom logikáján, hiszen ez nem ipari szempontok alapján közelít a képregényhez, illetve valójában nem is hagyományos értelemben vett műfajt ír le, hanem valamilyen (művészi vagy irodalmi) minőség és értékek mentén helyezi el az adott művet, amely gyakorlatot igyekeztem elkerülni a doktorimban. Ennek ellenére (ahogy utaltam is rá a dolgozatban) ezek bevett fogalmak, amelyeket használnak egyes képregénytudományi munkák. A művészképregény (art comics) kifejezést Bart Beaty a 2012-es *Comics versus Art* című monográfiájában lényegében az alternatív képregény szinonimájaként használja, ám jellemzően ennél szűkebb értelemben tűnik fel a szakirodalomban. Erre kiváló példa Andrei Molotiu *Art Comics* című tanulmánya. Molotiu művészképregény alatt olyan képregényeket ért, amelyeket kísérletező attitűd jellemez, illetve ezek sok esetben elvetik a hagyományos értelemben vett történetet. A szövegében a

művészképregény különféle irányzatait mutatja be: dadaista, szürrealista, pop art, avantgarde, absztrakt stb. képregényeket. Molotiu tipizálási kísérletében tulajdonképpen műfajként kívánja megragadni a művészképregényt. A művészképregény kifejezés pontos használatában tehát óriási különbségek vannak, de annyit talán állíthatunk, hogy ezek a darabok új kifejezési módokat keresnek, és nem igazodnak a képregény bevett hagyományaihoz (Magyarországon a *Mozgó Világ* 1975 és 1983 közti képregényei kiváló példák erre). A pontos válaszhoz a többi fogalmat is vizsgáljuk meg.

A szó szoros értelmében vett underground az 1970-es és az 1980-as évek fordulója óta nem létezik, persze garázskiadványok, szerzői kiadások, kis kiadóknál (small press) megjelentetett vagy online publikált alkotások igen, de ma már nem nevezik őket undergroundnak, talán ezekre használható leginkább a független jelző. A független képregény ettől még problematikus kifejezés. Egyrészt azért, mert nem egységes a használata, másrészt azért, mert valamiféle relációt feltételez (pontosabban annak hiányát). Mitől független egy képregény? A nagy kiadóktól? A szerkesztői interferenciától? A kiadói háttértől? Ha bizonyos értelemben minden szerzői képregény függetlennek tekinthető, akkor azok a művek is, amelyek a legnagyobb kiadók valamelyikénél jelennek meg, ám annak jogai a szerzőnél maradnak? Vagy a függetlent ne is a képregényekre, képregényesekre, hanem egyes (kis) kiadókra értsük? Ebből is látszik, hogy jellemzően elég tisztázatlan, ki miként használja a fogalmat, az többnyire konceptualizálatlan marad. A dolgozatomban ezért is használtam a bevett alternatív kifejezést. A művészképregényeket leginkább ehhez a területhez sorolnám, hiszen leggyakrabban az alternatív kiadóknál jelennek meg, bár a többnyire erős l'art pour l'art jellegük külön is tárgyalhatóvá teszi őket, amit Molotiu említett szövege mellett Benjamin Woo és Bart Beaty *The Greatest Comic Book of All Time* című kánonalkotással foglalkozó munkájának 12. fejezete is kiválóan illusztrál, amelyben az ilyen jellegű munkákról értekeznek.

Kacsuk Zoltán másik kérdése arra vonatkozott, hogy a regény és a képregény miben működik másként mint IP-inkubátor? Először is szeretném kihangsúlyozni, hogy a képregényipar egyes területeit a más médiaipari szegmensekhez való szoros kötődése teszi IP-inkubátorrá, egyes képregénykiadók ugyanis nagy médiavállalatok kutatás-fejlesztés részlegévé váltak: a DC kiadó a Warner, a Marvel a Disney, a Millarworld pedig a Netflix része (ezeket eleve a szellemi tulajdonok vagy franchise-ok jogaiért vásárolták fel). Ezek a képregénykiadók akár veszteséget is termelhetnének a kiadványaikkal, amíg történetekkel és karakterekkel látják el a televíziós és a filmes divíziókat. Ezt a gyakorlatot látva számos cég kezdett el történetek után kutatni a médiumban, így megsaporodott az adaptációk száma, és

ma már sok alkotó eleve olyan intencióval készíti képregényt, hogy annak filmes vagy televíziós jogait értékesíthesse. Utóbbi szándék számos regény mögött is ott húzódhat, de a hasonlóságok ellenére a képregényt mégis érdemes külön kezelni: a képregény ugyanis vizuális médium. Mediálisan közelebb áll a filmhez, egyfajta storyboardként szolgálhat az adaptáció során, így az adaptálás kreatív folyamata felgyorsulhat. A kortárs képregények egy részének megjelenítése ráadásul kifejezetten filmes, ami szintén megkönnyíti az adaptálhatóságot. Az egyértelmű hasonlóságok mellett a különbségek tehát leginkább az ipari összefonódás növekvő mértékében, valamint abban ragadhatók meg, hogy a képregény mediálisan közelebb áll a televízióhoz és a filmhez.

Remélem, sikerült megválaszolnom az opponens kérdéseit, és elfogadhatónak tartja azokat. A bírálatot pedig szeretném még egyszer megköszönni, mert bár igyekeztem egy összeszedett, átfogó és előremutató dolgozatot írni, Kacsuk Zoltán meglátásai remekül rámutattak, hogy mire érdemes odafigyelnem, amikor továbbírom a szöveget. A tézisek elfogadásáért, a támogatásért és a jobbító szándékú építő kritikáért egyaránt rendkívül hálás vagyok.

Dunai Tamás

Dr. Vincze Ferenc opponensi bírálata

dr. Vincze Ferenc

Assistenzprofessor

Universität Wien

Institut für Europäische und Vergleichende Sprach- und Literaturwissenschaft Abteilung

Finno-Ugristik

E-mail: vincze.ferenc@univie.ac.at; Tel.: +36-30-3184703

Opponensi vélemény

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

Amikor Dunai Tamás *A szerzői autonómia szerepe az észak-amerikai képregény 21. századi újraintézményesülésében* címmel látta el disszertációját, akkor kisebb elvárásokat keltett a doktori értekezése majdani olvasójában, mint aztán amekkorákat dolgozatában felvállalt és beteljesített. A *Médiaipar, formátumok, közönségek* alcím pedig a főcím-alcím megszokott viszonyait is részben felülírja, mivel nemhogy szűkíti, sokkal inkább tágítja azt a perspektívát, melyet a főcím ígér számunkra.

A dolgozat címe alapvetően világosan kijelöli tárgyát, mégpedig az észak-amerikai képregény jelenti a vizsgálat elsődleges korpuszát, ezen felül pedig az újraintézményesülés folyamata kerül előtérbe, és ez utóbbi részben meg is előlegezi azt a történeti perspektívát is, melyet aztán a dolgozatíró következetesen végig is visz a teljes értekezésen, elsősorban természetesen a kontextualizáció szándékával. Ugyanakkor, ahogyan azt az alcím is jelzi, a vizsgálódások kellőképpen tágra értik az intézményesülés formáit és gyakorlatait, és így a dolgozat értelmezői munkája a comic studies egyre bevettebb gyakorlatához alkalmazkodva interdiszciplináris területen mozog, ahogyan Dunai fogalmaz: „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 medianarratológia és a fordítástan szempontjait is felhasználom.” (7.) A doktori értekezés bevezetőjében már több szempontból is érzékelhetővé válik az a koncepció, mely mentén az értekezés haladni fog: nem egyszerűen érteni és bemutatni szándékozik az észak-amerikai képregény történetének egyes stációit és változásait, egyúttal az erről szóló diskurzust; az ebben meglévő korszakolások és nem utolsósorban tipologizálások felülvizsgálatára is vállalkozik, s mindemellett a dolgozat egyik lényeges vállalása, hogy mindezt többek között azért is teszi magyar nyelven, hogy a kissé egyoldalúnak tartott magyar comic studies kutatások mellett árnyaltabban mutassa fel azt a képregényes szcénát – talán nyugodtan fogalmazhatunk így –, mely jelentős mértékben meghatározta a képregény általános megítélését, kulturális beágyazottságát és lehetőségfeltételeit.

A hét nagy fejezetre tagolódó munka első egységében a dolgozatíró a comic studies angolszász kialakulásával és jelentősebb szerzőivel vett számot, azonban mindezt nem egyszerűen bemutatja és leírja, hanem egyúttal kritikusan is viszonyul tárgyához. Ez a kritikus viszonyulás jelenik meg aztán a második nagy fejezetben is, melyben az észak-amerikai képregény helyzete kerül előtérbe. Azonban itt alapvetően arra érdemes felhívni a figyelmet, hogy Dunai Tamás két jelentős elméleti és történeti munka bemutatása mellett ezek felülvizsgálatára is vállalkozik, egyrésztől André Gaudreault és Philippe Marion kettősszületés-elmélete, másrésztől Paul Lopes történeti korszakolása azok, melyek kiindulási pontot jelentenek, s emellett továbbgondolkodásra és nem utolsósorban továbbalakításra sarkallják a dolgozatírót. A kettősszületés-elmélet bírálata elsősorban abban nyilvánul meg, hogy Dunai úgy véli, Gaudreault és Marion sémája leszűkíti az értelmezés és a leírás lehetőségeit, amennyiben az általuk használt fogalmak mintegy valamifajta véglegességet és egyszerűséget tulajdonítanak a médiumok – és ennyiben a képregény – felbukkanásának és intézményesülésének. A disszertáció szerzője jó szemmel veszi észre és fejti ki, hogy alapvetően nem elhibázott az elméletírók megállapítása, viszont jelzi, sokkal inkább az alakulásra, a folyamatos változásokra érdemes figyelni, és ennyiben nem egyetlen, hanem több (és természetesen másféle) intézményesülésről beszélhetünk. Paul Lopes történeti korszakolását illetően Dunai kevésbé kritikus, hiszen itt alapvetően arról van szó, hogy Lopes ipari és heroikus korra tagolja az észak-amerikai képregény történetét, és a dolgozat hozadéka és meglátása elsősorban arra vonatkozik, hogy ez utóbbi is lezárultnak tekinthető, és egy új korszak jellegzetességei látszanak kibontakozni, melyet a „szerzői kor” megnevezéssel lát el Dunai.

Az észak-amerikai comic studies történetét, ennek intézményesülését és a korszakolást tárgyaló részeket illetően meglátásom szerint az is megfogalmazható, hogy a dolgozat szerzője összességében remek meglátásokkal és elméleti kiegészítésekkel látja el és értelmezi a vonatkozó szakirodalmakat, azonban itt némely kiegészítések, hiányosságok is felvethetők. Míg a comic studies alakulását összetetten mutatja be Dunai, addig itt arra is érdemes lett volna figyelni, hogy milyen módon és milyen gyakorlattal épült be az egyetemi oktatásba a képregény tanítása, milyen formák és lehetőségek nyíltak meg a képregényt kutatók számára az ismeretek átadása során. Mindez azért lehet fontos, mivel nem csupán az akadémiai közegben születő értekező és értelmező szövegek azok, melyek az intézményesülést jelentik/jelenthetik, hanem az oktatási formák, továbbá esetlegesen az ebből fakadó lehetőségek is. Azt gondolom, az oktatási keretfeltételek konkrétabb vizsgálata tovább árnyalná azokat a megállapításokat és észrevételeket, melyeket a dolgozat megtesz. Mindez alapvetően a disszertáció első fejezetének 3. alfejezetét, továbbá a hetedik fejezetet illetően is megfogalmazható, hiszen amellett, hogy a comic studies magyarországi helyzete, az észak-amerikai képregények magyar jelenléte lényeges pontja a dolgozatnak, mindez kiegészíthető lett volna azzal, hogy az oktatásban milyen szerephez és lehetőségekhez jutnak a képregények. Itt akár a középiskolai tankönyvek részleges vizsgálata is érdekes lehetett volna, hiszen amennyiben intézményesülésről beszélünk, ettől sem tekinthetünk el – főként azért sem, mert például magyar viszonylatban is megjelennek az oktatásban olyan művek (mint például a *Maus*), melyek szerepét amúgy a disszertáció részletesen elemzi.

A médium születését illető fejezetet tekintve megfogalmazható az is, hogy míg Gaudreault és Marion kettősszületés-elméletét alaposan tárgyalja és továbbgondolja a szerző, érdemes lett volna Friedrich Kittler elméleti munkásságát (Friedrich Kittler: *Discourse Networks, 1800/1900*, Palo Alto, CA: Stanford UP, 1990.) is részben bevonni az értelmezésbe, hiszen a német kultúratudós lejegyzőrendszereket illető megállapításai, azok változásait regisztráló meglátásai éppen a 19. és 20. század fordulóját tekintik kiemelt időpontnak, tehát pont azt az időszakot, mikor a képregény médiumát illetően is jelentős változások történnek, ráadásul olyan médiumok is előtérbe kerülnek Kittlernél, melyeket – mint például a filmet – hagyományosan a képregény médiumával való összevetésben is tárgyalnak.

Amennyiben Lopes felosztását nézzük, mely indusztriálisra és heroikus korra tagolja az amerikai képregény történetét, annyiban azt is tetten lehet érni, hogy Lopes itt – mint arra a disszertáció szerzője is kitér – Bourdieu megközelítését alkalmazza a képregény történetének megírásakor. Mindennek a regisztrálása megtörténik, de részletesebb kifejtést is kaphatott volna az a tény, hogy voltaképpen a történetírói séma/narratív szerkezet átvétele egyúttal azt is magával hordozza, hogy ezen keresztül a könyvről, az irodalomról való beszéd struktúrája is rávetül a képregényről szóló diskurzusra. Továbbá itt érkezünk el a disszertáció egyik lényeges meglátáshoz, miszerint a Lopes-féle korszakolás továbbgondolásra is megérett, hiszen – mint Dunai megállapítja – immár egy új időszak vette kezdetét, mégpedig a szerzői kor. Mielőtt erre rátérnék, a dolgozat egy megállapítása kapcsán szükséges még egy megjegyzést tenni. Amikor a szerző azt írja, hogy „Lopes korszakai (bár a szerző nem reflektál rájuk ilyen módon rá) akár az angolszász képregény modern és posztmodern szakaszaiként is megragadhatók (vö.: Császi 2008).” (69.), egy olyan fogalomrendszert hozz játékba, melynek – főként az irodalomtudomány felől értett logikája és működésmódja – nem feleltethető meg azoknak a folyamatoknak, melyeket itt Dunai szemléltet. Hiszen modern–posztmodern viszonylatában éppen a modernség az, melyben kiemeltebb szerepe van még a szerzőnek, míg a posztmodern az, melyben a szerző szerepe többféle szempontból is megkérdőjeleződik, miközben a Lopes-féle felosztás alapján és a disszertáció meglátásai szerint is, a heroikus korban egyre nagyobb szerephez jut a szerzőség kérdése. Éppen ezért úgy vélem, ez a megfeleltetés – főként a fogalmak másfajta tudományos beágyazottsága miatt is – nem feltétlenül működik.

Az értelmező munkát végző fejezetek mellett kiemelkedő egysége a dolgozatnak a szerzőiséget tárgyaló fejezet (*Képregényes munka, képregényszerző, képregénysztár*). Természetszerűleg problémásnak tűnik a „szerzői kor” elnevezés, melyre Dunai jó érzéssel reflektál is: „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.” (70.) Ugyanakkor éppen ez a fejezet az, mely tisztázza és megvilágítja, milyen értelemben is használja a dolgozatíró a szerző

kifejezést. A megközelítése kitágítja a szerzőiség fogalmát és meghatározását, egészen újszerű viszonyok közé helyezi ezt, hiszen a médiaipar, a piaci és gazdasági megfontolások és nem utolsósorban a tulajdonjog felől látja ezt definiálhatónak. Itt megjegyzendő, hogy miközben a dolgozat felépítése logikus, és ezen a ponton jut el Dunai oda, hogy bevezeti a „szerzői kor” fogalmát, tehát itt szükségszerű meghatározni azt, közben azonban az ezt megelőző fejezetekben néha fejtörést okoz fejtörést, miként is érti a dolgozatíró a szerzőt, főként annak fényében, hogy a képregény médiuma kapcsán egy rendkívül összetett fogalomként kezelhetjük.

Amikor Dunai úgy fogalmaz, hogy „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 megközelítésem kontextualista: a médiaipari környezet bemutatása és társadalomtudományos háttér felvázolása nélkül nem beszélhetünk érvényesen a szerzőről és annak kitüntetett szerepéről.” (72.), akkor kicsit félrevezető a szerzőt illető megállapítás, mert miközben ezzel összességében egyet tudunk érteni, mégis mintha újra a „szerzőt” hozná helyzetbe. Szerencsére a későbbiekben egyértelműen kiderül, hogy egyfelől itt a szerző voltaképpen egy ernyőfogalom, másfelől pedig a szerzőnek a piaci szerepe mellett tulajdonjogi definiálhatósága is van. Ezekkel a megközelítési módokkal a dolgozat írója árnyaltabbá teszi a képregény szerzőjének tárgyalását, és egyúttal arra is utal, hogy itt a szerző kapcsán párhuzamos diskurzusokról is beszélhetünk. Lényeges megállapítás itt, hogy „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 [...]” (81.), és ezzel a disszertáns rámutat a szerzőfogalom konstrukciós voltára, továbbá kiemeli azt is, hogy „amennyiben nem ugyanaz az író és a rajzoló, a képregényben már eleve ezen szándék interpretációjával találkozunk: a rajzoló szűrőjén keresztül, az ő értelmezésében láthatjuk az író koncepcióját – ha egyáltalán tőle származik valamely ötlet.” (81.)

Miközben Dunai ebben a fejezetben árnyaltan, számos szempontból értelmezi a szerző fogalmának megítélését, funkcióját és ez továbbra is kiemelt pontja dolgozatának, annyi megjegyzéssel mégiscsak élnék, hogy a „szerző” kifejezés és fogalom magyar használata, továbbá a magyar képregényes szcénában rögzült definíciói elég terheltté tették és teszik a fogalmat, hiszen míg itt alapvetően az észak-amerikai képregény és comic studies felől értjük ezt, addig ebbe a megértésbe minduntalan beszüremkedik a magyar kifejezés problematikussága a képregényes diskurzuson belül. Gondolok itt egyrészt arra, hogy a kifejezés magyar használata egyrészt az íróval való azonosítást implikálja, másrészt a magyar képregény diskurzusában gyakorta az adaptációs képregény ellenében vagy azzal szemben használják, többé-kevésbé a nem adaptációs képregény jelölésére. Mindezt azért tartom fontosnak megjegyezni, mivel ezek a jelentésrétegek folyamatosan tapadnak a kifejezés használatához, és talán az ettől való elhatárolást is meg lehetne tenni.

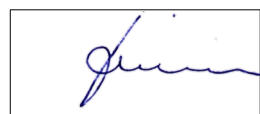
Mindezek mellett szükségszerűnek tartom kitérni röviden a transznacionális fogalom használatára. Dunai Tamás a kifejezést elsősorban a képregénypiaccal („az

amerikai képregényipar mára transznacionálissá vált, átível az országhatárokon” [6.]), a képregényiparral és így médiaiparral („amerikai képregényipar (és -ipar) az ezredforduló után transznacionálissá vált” [69.]; „a digitális képregényeket forgalmazó szolgáltatások (mint a comiXology) transznacionálissá tették az angolszász (eredetileg az Egyesült Államokat, Kanadát és Nagy-Britanniát összefogó) képregényiparot is.” [188.]) kapcsolatosan használja, és a szövegkontextus alapján alapvetően a terjesztés és a fordítás felől értelmezi. Mindeközben mintha megfelelne a szerző a hagyományosan irodalomközpontú komparatiztika újabbán kultúratudományos irányultságáról, továbbá a transznacionális komparatiztika vetületeiről, mely értelmezési irányok további lehetőségeket tartogatnak akár jelen dolgozat számára is. Hiszen amikor Dunai jó érzékkel azt vizsgálja, hogy például miként hatott a Gaudreault és Marion kettősszületés-elmélete az angolszász comic studies-ra, vagy amikor kitekintésként a frankofon BD tendenciáiról értekezik (lásd 3.4. *Kitekintés: Néhány szó a bande dessinée trendjeiről* c. fejezet), vagy éppen a magyar viszonyrendszert veti össze az észak-amerikai képregény kapcsán alkalmazott nézőpontokkal, akkor végeredményben nagyon közel jár már ahhoz, amit transznacionális komparatiztikaként definiálhatunk. Hiszen például éppen ez az összehasonlító módszertan tesz felismerhetővé eltéréseket és hasonlóságokat például az észak-amerikai és a magyar képregényipar (tágabban médiaipar) és képregényipar között – akár műfaji, akár gazdasági szempontból, éppen ennek az összevetésnek köszönhetően lehet megállapítani, hogy rendszerszerűen hasonló tényezők működnek, csak éppen esetlegesen másfajta hatások vagy viszonyeltolódások figyelhetők meg. Voltaképpen azt is mondhatjuk, jelen van Dunai dolgozatában ez az elméleti háttér, csak nem egyértelműen és tudatosan, holott ennek következetes alkalmazása az értekezés amúgy is releváns eredményeit – akár magyar viszonylatban is – egy másfajta megközelítésből is kontextualizálhatná.

A dolgozat egyik lényegi meglátása és újítása, hogy az észak-amerikai képregény bemutatásakor alapvetően már nem a „ma is visszaköszönő mainstream (fősodor) és alternatív/független felosztás” (1.) dominál, hanem Dunai öt nagyobb kategóriába sorolja a képregényeket, mégpedig „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.” (1.) Ez a tipologizálás alapvetően nem műfaji megfontolások mentén alakul, sokkal inkább a médiaipar és a piaci feltételek és körülmények azok, melyek ezt kialakítják. Ez azzal a hozadékkal is jár, hogy a korszakolás történeti jellege mellett a dolgozat írója egy átfogó horizontális képet is tud nyújtani a jelenkori képregényes tendenciákról, továbbá nem utolsó sorban az értekezés alaposabb elemzései (a narratív komplexitás vizsgálata vagy éppen a gender szempontok figyelembevétele és átfogó, mind reprezentációt, mind piaci megfontolásokat tárgyaló értelmezése) minduntalan arról tanúskodnak, hogy Dunai Tamás egyszerre tekint rendszerszinten és működőpontúan a képregényiparra. Úgy vélem, ez jelentős eredménye a dolgozatnak, hiszen a kritikus attitűd, a cultural studies felőli közelítés, ennek interdiszciplináris hagyományait jól mozgató szempontrendszer olyan meglátásokat tesz lehetővé, melyek jelentős mértékben árnyalják az észak-amerikai, de emellett egyáltalán a képregényről való gondolkodásunkat.

A dolgozat teljes mértékben megfelel a tudományos szövegek elvárásainak, stílusa mindeközben olvasmányos, felépítése és fejezetbeosztása arányos. Néhol figyelhetők meg olyan ismétlődő megállapítások, melyek egy későbbi, könyvvé alakítás során szükségszerűen megszüntetendők. Itt fontos hangsúlyozni, hogy korábban tett kritikai megjegyzéseim nem vonják kétségbe Dunai Tamás teljesítményét. A disszertáció jelentős és önálló, a comic studies diskurzusa számára új tudományos eredményeket felmutató, magas színvonalú kutatómunka eredménye, amely a bírálatok figyelembevételével természetesen megjelentetésre alkalmas. Így tehát megállapítható, hogy Dunai Tamás doktori értekezése tartalmi és formai szempontból megfelel a doktori értekezés követelményeinek, éppen ezért teljes mértékben egyetértek a dolgozat disszertációként való elfogadásával, és egyértelműen támogatom a disszertáció írója részére a doktori cím odaítélését.

Bécs–Budapest, 2021. szeptember 9.



Válasz Dr. Vincze Ferenc opponensi véleményére

Először is szeretném megköszönni Vincze Ferenc méltató szavait, támogatását és különösen a kritikai megjegyzéseit. A bírálat jól világít rá több olyan területekre, amelyek mentén érdemben továbbgondolható a szöveg. Kiváltképp az olyan, számomra új, a dolgozat szövetébe szervesen bedolgozható elméleti perspektívák felvetésének örülök, mint Friedrich Kittler *Discourse Networks* című munkája vagy a transznacionális komparatisztika.

A következőkben igyekszem az opponens valamennyi kritikai megjegyzésére reflektálni. Elsőként az oktatással kapcsolatos felvetéseire térnék ki. Egy médium tudományos elismerése a médium intézményesülésének egyik fontos aspektusa, ahogy erre utaltam is a dolgozatban. Ennek természetesen az is a része, hogy tanítják-e az egyetemeken, bevonják-e a közoktatásba. Ezt a dimenziót azonban nem bontottam ki. Ez tudatos döntés volt a részemről: hiába álltak rendelkezésemre szakirodalmak, ezek a kérdések nem foglalkoztattak az írás során. Viszont jogos, hogy amennyiben igyekszem minél teljesebb képet nyújtani az észak-amerikai képregény helyzetéről, akkor erre a területre is illene bővebben reflektálnom. A válaszomban külön kezelném a felsőfokú és a közoktatást. Az egyetemeken való oktatás sajátossága, hogy a képregényt jellemzően mint médiumot, kommunikációs formát, művészeti ágat tanítják, azaz magát a képregényt tanítják, míg a közoktatásban a képregényt inkább bevonják az oktatásba, annak a segítségével tanítanak – az egyes művek elemzése viszont mindkét területen jelen van. Különbséget kell tennünk tehát aközött, hogy önértékén tanítják-e a képregényt, vagy pedig oktatási segédletként tekintenek rá. Mindenesetre a képregények tanításának és a képregények segítségével való tanításnak a történetét egyaránt elkezdték feldolgozni. Ez a munka még igencsak hiányos, de egyes részeredményei olvashatók a Matthew J. Smith és Randy Duncan által szerkesztett *Secret Origins of Comics Studies* (Routledge, New York – London, 2017) kötet Carol L. Tilley és Robert G. Weiner által jegyzett első két fejezetében. Amennyiben nem történeti perspektívából tekintünk a kérdésre, akkor is számos pedagógiai megközelítésű képregénytudományi munkára bukkanhatunk. A pedagógiai perspektíva azért nincs jelen a dolgozatban, mert nem vagyok pedagógiai szakember, és nincsenek ilyen irányú ismereteim. Nem véletlenül határolódtam el a dolgozatomban az ilyen jellegű munkák feldolgozásától. Emellett a rendelkezésemre álló pedagógiai szemléletű képregénytudományi szakirodalmak számossága miatt is úgy éreztem, hogy ezek feldolgozása túl messzire vezetne, szétfeszítené a dolgozat kereteit. A bíráló felvetése jogos, a dolgozatban találhatónál mindenképpen több reflexiót és megjegyzést

érdemel a terület, de a terveim szerint csak egy-egy gondolat kikerekítéséhez, egyes állításaim alátámasztásához vonnám be a munkámba.

Ahogy jeleztem is, kifejezetten örültem, hogy Vincze Ferenc felhívta a figyelmem Friedrich Kittler *Discourse Networks* című művére, amely magyarul ugyan nem jelent meg, de *Lejegyzőrendszerekként* gyakran tárgyalják. Átolvasva világossá vált, hogy az opponens miért javasolta ennek feldolgozását. Kittler megközelítésének egyes elemei (mint a kánonellenesség) nem állnak távol a kritikai kultúrakutatás alapállásától, és a szerző számos olyan területet is érint (médiatechnológiák sajátosságai, intézményesülés, kánonok), amely a dolgozatomban is kitüntetett figyelmet kapott. Míg a doktorimban alkalmazott megközelítés leginkább a kritikai kultúrakutatás alapú kortárs angolszász médiatudományéval rokon, addig Kittler egy másik tudományos paradigmából érkezik, a német médiatudományból, amelynek sokkal erősebbek az irodalmi és a filozófiai gyökerei, viszont éppen ezért bizonyulhatnak hasznos kiegészítésül a szerző egyes gondolatai. Kittler más elméleti háttérrel és fogalmakkal (amelyben kiemelt szerepet kap a diskurzusanalízis), más korszakban és más korpuszon vizsgálja a médiumok megjelenését, működését, sajátosságait, társadalmi környezetét, így egyes meglátásai új szempontokat kínálhatnak, jól kiegészíthetik, árnyalhatják a következtetéseimet. Viszont kihangsúlyoznám: legfeljebb kiegészítéseket tennék Kittler nyomán, ugyanis a fenti kapcsolódási pontok ellenére a technológiai determinizmusáról (is) elhíresült szerző gondolkodása és a minden redukcionizmusra gyanakvással tekintő angolszász kritikai kultúrakutatás perspektívája között olyan ellentét feszül, amely miatt a kettő közötti összhang megteremtése olyan mértékű elméleti innovációt igényelne, amekkora munkára a dolgozat keretei közt nem vállalkozhatok. Elővigyázatosságra int emellett az is, hogy a dolgozatban továbbgondolt médianarratológiai megközelítés már eleve a Kittlerhez hasonlóan technológiai determinizmust hirdető torontói iskola hagyományait gondolja tovább. Kittler bevonása így nem egyszerűen egy alternatív médiakutatási irányzathoz való fordulást, hanem egyben egy korábbi (részben meghaladott) tudományos paradigmához való visszatérést is jelentene (az *Optikai médiumok Elméleti előfeltevések* című fejezete a *Lejegyzőrendszereknél* is jobban illusztrálja, hogy mekkora hatással volt rá a kanadai iskola), ezért csak fokozott óvatossággal és kritikusan közelítenék felé.

Köszönöm emellett, hogy Vincze Ferenc felhívta a figyelmemet egy olyan diszkrepanciára, amely élesen világít rá az interdiszciplináris megközelítés buktatóira. Az egyes diszciplínák szemléletmódja, fogalomhasználata ugyanis nem mindig hangolható össze maradéktalanul. A dolgozatomban található egy rövid gondolat kísérlet, amelyben Császi Lajos nyomán játékba hozom a modern, a posztmodern és a késő modern kultúrakutatás

felosztást, hogy rávilágítsak, ez a képregénykutatás esetében is érvényes lehet, ám ezen szakaszok – ahogy a bíráló rámutat – nem feleltethetők meg maradéktalanul az irodalom modern és posztmodern paradigmáinak, hiszen épp a képregénykutatás posztmodern és késő modern szakaszában nyer teret a szerző, aminek köszönhetően az irodalomtudomány felől olvasva a fogalomhasználat némiképp sántít, csiszolásra és pontosításra szorul.

Vincze Ferenc emellett jól látja, hogy érdemes lett volna már a harmadik fejezetet megelőzően is kitérni arra, hogy alapvetően egy olyan tág szerzőfogalommal dolgozok, amelyben a szerzői jogok is helyet kapnak. A bírálónak a szerző fogalom magyarországi használatával kapcsolatos megjegyzései olyan dolgokra mutattak rá, amelyekkel jobbára tisztában voltam, viszont nem tárgyaltam kiemelten (bár a harmadik fejezet lábjegyzeteiben, illetve a hetedik fejezetben is érintettem a magyar képregények szerzőségét). Egy majdani átirás során igyekszem módszeresebben tárgyalni a szerző szó használatának kulturális és diszciplináris különbségeit is. A szerző szó (egyes aspektusaiban eltérő) használata részben a dolgozat társadalomtudományos perspektívájából fakad (ezért túlmutat az irodalom szempontjain, és a szerzőség szociológiai, gazdasági és jogi aspektusaival is számol), részben pedig a magyar és az amerikai képregényipar azon markáns különbségeire vezethető vissza, amelyeket a dolgozatban részletesen tárgyalok.

Ezzel összefüggésben külön szeretném megköszönni, hogy Vincze Ferenc ráébresztett arra, hogy a munkám kapcsolódik a transznacionális komparatiztika törekvéseihez. A két kitekintő fejezet azért szerepelt a dolgozatban, hogy az észak-amerikai képregény trendjeit összevegyem a Magyarországon releváns másik két kulturális változat (a frankofón és a magyar képregény) tendenciáival, és az utóbbiakat is megvizsgáljam a dolgozat elméleti keretei között. Az alfejezetek szerepeltetése tehát tudatos, de azzal, hogy ezekkel lényegében a komparatiztika új irányzatához csatlakozom, nem voltam tisztában. Annak, hogy a bíráló rávilágított erre, egyrészt azért örülök, mert ezzel kaptam egy világos irányt, egy elméleti keretet és új szempontokat, amelyek mentén továbbfejleszhetem a dolgozat ezen részét, másrészt azért, mert valamelyest a megnyugtatómra is szolgál, hogy azt látom, a dolgozat egyes célkitűzéseivel, eredményeivel egy fejlődő, kortárs tudományterülethez csatlakozik.

Még egyszer szeretném megköszönni Vincze Ferenc munkáját: meglátásaival rámutatott egyrészt arra, hogy az irodalomtudomány tapasztalatai felől miként tehető kerekébbé a szöveg, másrészt arra, hogy mit olvashat az eredeti intencióimtól eltérően egy irodalmár olvasó. Szeretném kiemelni, hogy egyes irodalomtudományos elméletek természetesen felbukkantak dolgozatban, ám az opponens által javasolt megközelítések új utakat nyitnak meg előttem, mivel olyan elméleti hagyományokat hoznak játékba, amelyeket nem

használtam. Végezetül szeretném megköszönni a bíráló támogató, bátorító és közös gondolkodásra invitáló szavait, mert megerősít abban, hogy jó döntésnek bizonyult egy olyan kutatási tárgyat vizsgálni olyan diszciplináris keretek közt, aminek Magyarországon igen korlátozottak a hagyományai.

Dunai Tamás

Szakmai önéletrajz

Oktatói tevékenység:

2017-: a Szegedi Tudományegyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének tanársegéde.

2012-2017: a Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének tanársegéde.

2012: óraadó a Pécsi Tudományegyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékén.

2010-2012: a Debreceni Egyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszékének tudományos segédmunkatársa.

2008-2017: a Szegedi Tudományegyetem kommunikáció- és médiatudomány szakának óraadója.

Egyéb oktatási tevékenység: szakdolgozati témavezetés, szakdolgozatok opponálása, hallgatói kutatások vezetése, hallgatók tanulmányi és prezentációs versenyre való felkészítése, OTDK-dolgozatok vezetése és opponálása, államvizsga-, valamint felvételi bizottsági tagság, oktatásszervezési feladatok.

Iskolák:

2008-2012: PhD-hallgató, Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, Irodalomtudományi Doktori Iskola, Kultúratudományi Doktori Program. 2012-ben abszolvált.

2003-2008: Szegedi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, kommunikáció szakos bölcsész (nyomtatott sajtó és társadalmi kommunikáció szakirány) – történelem szakos bölcsész.

TDK-témavezetőként végzett tevékenység:

XXXV. OTDK Társadalomtudományi Szekció, Budapesti Metropolitan Egyetem, Budapest, 2021, április 14-16.

Rudisch Ferenc Martin: *A nyilvánosság popularizálódása mint válság – Antizsurnalizmus és tömegsajtó-kritika a 19-20. század fordulóján. I. helyezés,*

Pro Scientia Aranyérem – Kommunikáció- és Médiatudomány, VI. tagozat.

Varga Tibor Szabolcs: *(Online) verseny a túlélésért – Forma-1 a szimulátorversenyzés és a digitális média korában. Különdíj* – Kommunikáció- és Médiatudomány, V. tagozat.

XXXIV. OTDK Társadalomtudományi Szekció, Szent István Egyetem, Gödöllő, 2019.
április 24-26.

Rudisch Ferenc Martin: *Műtfeldolgozás internetes mémeken keresztül – A Rákosi- és a Kádár-korszak mint humorforrás a Szocialista Mémgyár oldalán. I. helyezés, különdíj* – Kommunikáció- és Médiatudomány, II. tagozat.

Lengyel Nikolett Lilla: *A Klinikától Doktor Murphyig – A kórházsorozatok megújulásának logikája. III. helyezés, különdíj* – Kommunikáció- és Médiatudomány, III. tagozat.

Varga Tibor Szabolcs: *A magyarországi e-sport piac helyzete. Különdíj* – Kommunikáció- és Médiatudomány, III. tagozat.

Egyéb fontosabb szakmai tevékenység:

2017-2021: EFOP-tananyagfejlesztésben való részvétel az SZTE BTK-n: **EFOP-3.4.3-16-2016-00014 projekt AP2_BTK_2** *Módosult és új médiás képzések megvalósítása és kommunikációja mind a munkaerőpiac munkáltatói, mind a potenciális/jelenlegi munkavállalói felé.*

2017-2020: EFOP-kutatásban való részvétel az SZTE BTK-n: **EFOP-3.6.1-16-2016-00008 projekt AP5 Pilot kutatási projektek – Egészségipari tanulás – egészségipari megújulás.** A kortárs médiában folyó egészségügyi diskurzus vizsgálatával foglalkozó tanszéki kutatócsoport vezetése.

2010-2012: TÁMOP-kutatásban való részvétel a DE BTK-n: **TÁMOP 4.2.1./B-09/1/KONV-2010-0007 projekt** *A felsőoktatás minőségének javítása a kutatás-fejlesztés-innováció-oktatás fejlesztésén keresztül a Debreceni Egyetemen.* A Kádár-kori magyar képregények kutatása a magyar emlékezhelyek kutatásának elméleti és módszertani alapjaival foglalkozó alprojektben

2010-2013: a KULTer kulturális honlap popkult rovatának szerkesztője.

Oktatott kurzusok:

SZTE BTK kommunikáció- és médiatudomány szak (2017 óta):

Előadások:

- Médiaismeretek 1.: Sajtóműfajok
- Média, kommunikáció és populáris kultúra
- Szemiotika és narratológia a médiakutatásban
- A kommunikáció- és médiakutatás elmélete

- Médiatartalom, médiaszöveg, médiafogyasztás
- Attenborough-tól a TEDx-ig: A tudománykommunikáció lehetőségei és kihívásai

Szemináriumok:

- Tudományos írásgyakorlatok
- Televíziós sorozatok elemzése
- Sajtódiskurzus-elemzés
- Médianarratológia
- Peremmédiumok – Képregények és videojátékok
- Kritikai kultúrakutatás

DE BTK kommunikáció- és médiatudomány szak (2010-2017 között):

Előadások:

- Bevezetés a média tanulmányozásába
- Médiaelmélet
- A média kulturális szociológiája
- Média és politika

Szemináriumok:

- Az írott sajtó műfajai: publicisztika, riport, interjú
- Újságírás gyakorlat
- Írásgyakorlat
- Kulturális újságírás és tudásközvetítés
- Sajtódiskurzus-elemzés
- Bevezetés a média tanulmányozásába szeminárium
- Médiaszövegek elemzése
- A média- és kultúrakutatás gyakorlata
- Kutatószeminárium
- Alkalmazott társadalomtudományos kutatási módszerek
- Médiaműfajok
- Médianarratológia
- Peremmédiumok

DE sportkommunikátor felsőfokú szakképzés (2012):

Szemináriumok:

- Az írott sajtó műfajai: publicisztika, riport, interjú
- Az online kommunikáció műfajai és gyakorlata

SZTE BTK kommunikáció- és médiatudomány szak (2008-2017 között):

Előadások:

- Médiatartalom, médiaszöveg, médiafogyasztás
- Média, kommunikáció és populáris kultúra
- Kritikai kultúrakutatás

Szemináriumok és speciálkollégiumok:

- A tudományos tanulmányírás módszerei
- Populáris médiaszövegek elemzése
- Intermedialitás: film és képregény
- Egyenlőtlenségek a képregényekben
- Képregény és adaptáció
- Képregény és társadalmi emlékezet

PTE BTK kommunikáció- és médiatudomány szak (2012):

Szeminárium:

- Peremmédiumok

Publikációs lista

(Félkövérrel kiemelve a dolgozat témájához kapcsolódó szövegeket)

Szaktanulmány (29):

1. Dunai Tamás – Varga Tibor Szabolcs (2020): "Akkor én függő lennék?": A videojátékos zavar magyarországi társadalmi diskurzusa. *SZABAD PIAC: GAZDASÁG- TÁRSADALOM- ÉS BŐLCSESZETTUDOMÁNYI FOLYÓIRAT*, 1. évf. 2. szám, 114-134. Közlemény: 31817069
2. Dunai Tamás – Lengyel, Nikolett Lilla (2020): Imázisformálás a gyermekhospice-ban: Az állandó válságkommunikáció szükségessége és okai. *ME.DOK: MÉDIA-TÖRTÉNET-KOMMUNIKÁCIÓ*, 15. évf. 3. szám 67-86. Közlemény: 31642905
3. Dunai Tamás – Sifter Adél (2020): Újmédia, új hitelesség(ek)?: Egészségügyi újságírás a blogoszférában és a YouTube-on. *ME.DOK: MÉDIA-TÖRTÉNET-KOMMUNIKÁCIÓ*, 15. évf. 3. szám, 49-64. Közlemény: 31642884
4. Dunai Tamás – Lengyel Nikolett Lilla (2020): A kórházsorozatok evolúciója. *ME.DOK: MÉDIA-TÖRTÉNET-KOMMUNIKÁCIÓ*, 15. évf. 3. szám, 33-47. Közlemény: 31642854
5. Dunai Tamás (2020): Az egészség átalakuló diskurzusa. *ME.DOK: MÉDIA-TÖRTÉNET-KOMMUNIKÁCIÓ*, 15. évf. 3. szám, 31-32. Közlemény: 31642848
- 6. Dunai Tamás (2020): Az amerikai és a frankofón fősodorbeli szerzői képregények új trendjei In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Képregénykultúrák, műfajok, gyakorlatok: Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban III.* Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 223-245. Közlemény: 31604787**
7. Dunai Tamás – Sifter, Adél (2019): Kortárs egészségügyi újságírás Magyarországon. *VERITATIS IMAGO: TUDOMÁNYOS, MUZEOLÓGIAI, KULTURÁLIS FOLYÓIRAT*, 3. évf. 2-3. szám, 74-84. Közlemény: 30840219
8. Dunai Tamás (2019): A Holdra szállás mint médiaesemény. *SZÉPIRODALMI FIGYELŐ*, 18. évf. 4. szám, 35-42. Közlemény: 30840213
9. Dunai Tamás – Lengyel Nikolett Lilla (2019): A magyarországi wellness-szállodák marketingkommunikációjának új trendjei. *TURIZMUS BULLETIN*, 19. évf. 2. szám, 34-46. Közlemény: 30730436
- 10. Dunai Tamás (2018): Narratív komplexitás a képregényekben. In: Vincze Ferenc (szerk.): *Intézményesülés, elbeszélések, médiumok: Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II.* Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 58-76. Közlemény: 30339206**
- 11. Dunai Tamás (2018): A Kádár-kori képregény vadhajtsái: A Mozgó Világ képregényei 1975 és 1983 között. ALFÖLD: IRODALMI MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT**, 69. évf. 2. szám, 74-79. Közlemény: 3413052

12. 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.* Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 46-61. Közlemény: 3287325
13. Dunai Tamás (2016): **Önelbeszélések a médiatérben.** *ME.DOK: MÉDIA-TÖRTÉNET-KOMMUNIKÁCIÓ*, 11. évf. 2. szám, 43-52. Közlemény: 3173541
14. Dunai Tamás (2016): **A videojáték mint médium.** *SZÉPIRODALMI FIGYELŐ*, 15. évf. 4. szám 23-35. Közlemény: 3173496
15. Dunai Tamás (2016): **Az autobiografikus képregények referencialitása.** In: Bódi Jenő – Maksa Gyula – Szijártó, Zsolt (szerk.): *Újratöltve: Médiakutatás és mindennapi élet.* Budapest – Pécs, Gondolat Kiadó – PTE BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, 319-333.
16. Dunai Tamás (2016): **Videojáték és virtuális turizmus: A videojáték mint a virtuális turizmus terepe.** *REPLIKA*, 96-97. szám, 163-170. Közlemény: 3081343
17. Dunai Tamás (2014): **Az autobiografikus képregények referencialitása.** In: Bódi Jenő – Maksa, Gyula – Szijártó, Zsolt (szerk.): *A mindennapi élet mint téma és mint keret.* Budapest – Pécs, PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék – Gondolat Kiadó, 350-358. Közlemény: 2859142
18. Dunai Tamás (2014): **A képregénynapló.** *ALFÖLD: IRODALMI MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 65. évf. 9. szám, 60-65. Közlemény: 2859141
19. Dunai Tamás (2014): **A képregény multimedialitása.** In: Lakner Lajos (szerk.): *Olvasható kép, látható szöveg.* Debrecen, Déri Múzeum, 87-97. Közlemény: 2859139
20. Dunai Tamás (2013): **A Kádár-kori képregény mint emlékezhely.** In: S. Varga Pál – Száraz Orsolya – Takács, Miklós (szerk.): *A magyar emlékezhelyek kutatásának elméleti és módszertani alapjai.* Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó, 106-113. Közlemény: 2859138
21. Dunai Tamás (2013): **A képregény mint médium.** *SZÉPIRODALMI FIGYELŐ*, 12. évf. 4. szám, 27-34. Közlemény: 2859087
22. Dunai Tamás (2013): **Képregény: kép és regény?** *STUDIA LITTERARIA*, 52. évf. 1-2. szám 109-119. Közlemény: 2418640
23. Dunai Tamás (2013): **Újraalkotott emlékek: A képregényes önéletírások jellegzetességei.** *MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 58. évf. 37. szám, 44-47. Közlemény: 2280365
24. Dunai Tamás (2012): **Zenei szubkultúrák reprezentációja a videojátékokban.** In: Guld Ádám – Havasréti József: *Zenei szubkultúrák médiareprezentációja: Stílusok, színterek, identitáspolitikák.* Budapest – Pécs, PTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék – Gondolat Kiadó, 123-135. Közlemény: 2279847

25. 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 kultúrában*. Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó, 99-107.

26. Dunai Tamás (2009): Rajzolt erotika. *DEBRECENI DISPUTA*, 7. évf. 6. szám, 32-36. Közlemény: 1749935

27. Dunai, Tamás (2009): Agonizálva éledezni: a kortárs magyar képregény. *MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 54. évf. 14. szám, 54-57. Közlemény: 1749906

28. Dunai Tamás (2007): A kilencedik művészet reneszánsza. *MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 52. évf. 1. szám, 83-85. Közlemény: 1749869

29. Dunai Tamás (2007): Képregény Magyarországon. *MÉDIAKUTATÓ: MÉDIAELMÉLETI FOLYÓIRAT*, 8. évf. 1. szám, 16-30. Közlemény: 1604492

Bírálat (15):

Tudományos munkáról (2):

1. Dunai Tamás (2018): Megkésett mérföldkő. Információs Társadalom 2018/1. *REPLIKA*, 108-109. szám, 313-316. Közlemény: 30693419

2. Dunai Tamás (2018): Frankofón képregénykutatás nyolc felvonásban: Maksa Gyula: Képregények kulturaközi áramlatokban. *ALFÖLD: IRODALMI MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 69. évf. 7. szám, 109-112. Közlemény: 3413062

Műkritika és műelemzés (13):

1. Dunai Tamás (2018): Intertextuális olvasztótégely: Neil Gaiman: Sandman. *FILMVILÁG*, 61. évf. 11. szám, 38-41. Közlemény: 30339205

2. Dunai Tamás (2018): Idegenként itthon: Vass Róbert: Különös, idegen nyelven 2017 *SZÉPIRODALMI FIGYELŐ*, 17. évf. 3. szám, 91-95. Közlemény: 3413061

3. Dunai Tamás (2018): Sötét mesék: Lakatos István: Mesék az ágy alól – Összegyűjtött képregények. *MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 63. évf. 65. szám, Közlemény: 3413059

4. Dunai Tamás (2016): Comic Noir: Shane Black buddy-filmjei. *FILMVILÁG*, 59. évf. 7. szám, 29-31. Közlemény:3173505

5. Dunai Tamás (2011): Kidobott emlékek: Aleksandar Zograf: Elhasznált világ. *MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT*, 56. évf. 23. szám, 42-43. Közlemény: 1749918

6. Dunai Tamás (2009): Édes Aranka: Kemenes Iván és Varga Péter: Stroboscopa. *PRIZMA*, 1. évf. 2. szám 96-99. Közlemény: 1749924

7. Dunai Tamás (2009): Comics – Kortárs magyar képzőművészek(?) képregényei. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 54. évf. 16. szám, 40-41. Közlemény: 1749912

8. Dunai Tamás (2009): Pokoli színjáték. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 54. évf. 15. szám, 43. Közlemény: 1749907

9. Dunai Tamás (2009): Az Arkham Elmegyógyintézet kapuján innen és túl. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 54. évf. 11. szám, 50-53. Közlemény: 1749903

10. Dunai Tamás (2008): Egy álmovámpír hétköznapijai: Csordás Dániel: Nocturne – Az éjszakai látogató. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 53. évf. 9. szám, 49. Közlemény: 1749895

11. Dunai Tamás (2008): Kultgyanús sablonok: Futaki Attila – Nikolényi Gergely: Spirál. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 53. évf. 8. szám, 60. Közlemény: 1749894

12. Dunai Tamás (2008): Bűnvárosok képírója: Frank Miller képregényei Magyarországon. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 53. évf. 7. szám, 46-49. Közlemény: 1749889

13. Dunai Tamás (2008): Üveg- helyett Tükörváros. MŰÚT: IRODALMI, MŰVÉSZETI ÉS KRITIKAI FOLYÓIRAT, 53. évf. 5. szám, 54-57. Közlemény: 1749878

Szakfordítás (4):

Angol nyelvű tanulmányok (2):

1. Dunai Tamás (2019): Narrative Complexity in Comics. In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Current Trends in Hungarian Comics Studies*. Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 103-121. Közlemény: 31175944

2. Dunai Tamás (2019): Framed: Comics as Lieux de Mémoire. In: Maksa Gyula – Vincze Ferenc (szerk.): *Current Trends in Hungarian Comics Studies*. Budapest, Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, 55-70. Közlemény: 31175940

Fordítások lektorálása (2):

1. Culler, Jonathan (2012): A turizmus szemiotikája (ford.: Varsányi Anita Alinka). In: Bódi Jenő – Pusztai Bertalan (szerk.): *Túl a turistatekinteten: A turizmus kritikai és kultúratudományi perspektívái*. Budapest – Pécs – Szeged, Gondolat Kiadó – PTE BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék – SZTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, 23-40.

2. Simmons, Beverly Ann (2012): A régi, megszokott dolgok ismételtetése – A kortárs utazási diskurzus és a népszerű magazinok szövegei (ford.: Szabó Zita). In: Bódi Jenő – Pusztai Bertalan (szerk.): *Túl a turistatekinteten: A turizmus kritikai és kultúratudományi*

perspektívái. Budapest – Pécs – Szeged, Gondolat Kiadó – PTE BTK Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék – SZTE Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, 221-238.

Szerkesztés (3):

1. Dunai Tamás (2020) (szerk.): Média és Egészség tematikus blokk. *ME.DOK: MÉDIA-TÖRTÉNET-KOMMUNIKÁCIÓ*, 11. évf. 2. szám, 31-86.

2. Dunai Tamás (2013) (társszerk.): Képregény és Közügy tematikus blokkok. *SZÉPIRODALMI FIGYELŐ*, 12. évf. 4. szám, 27-63.

3. Dunai Tamás – Oláh Szabolcs – Sebestyén Attila (szerk.) (2012): *Kultpontok: Emlékezhelyek a magyar populáris kultúrában.* Debrecen, Debreceni Egyetemi Kiadó.

Konferencia-előadások

(Félkövérrel kiemelve a dolgozat témájához kapcsolódó előadásokat)

Konferencia címe	Konferencia helye	Előadás ideje	Előadás címe
<i>II. Végtelen határok – Konferencia a popkultúráról</i>	Grand Café, Szeged	2021-10-15	A diverzitás mint üzleti stratégia az észak-amerikai képregényiparban
<i>Végtelen határok – Konferencia a populáris kultúráról</i>	Grand Café, Szeged	2019-05-17	Körkép a zsánérirodalom és a képregény hazai helyzetéről (kerekasztal-beszélgetés: Benkő Mariannával, Kovács Rezsuk Dániellel, Takács Gáborral és Gaborják Ádámmal)
<i>Médiakutatás a digitális korszakban – Új területek és fogalmak a kortárs médiakultúra kutatásában II.</i>	PTE – BTK, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Pécs	2019-03-23	A hazai képregényes színtér online terei
<i>Kulturális iparágak, kánonok és filterbuborékok</i>	BME QA406, Budapest	2019-02-15	A véleményaggregátor oldalak szerepe a populáris kultúra kanonizációs folyamataiban
<i>Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban III.</i>	Agape Hotel (Hirschler terem), Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Kolozsvár	2018-05-18	Az amerikai és a francia-belga mainstream szerzői képregények új trendjei
<i>Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban II.</i>	PTE – BTK, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Pécs	2017-05-05	Narratív komplexitás a képregényekben
<i>Az etnográfia esélyei és lehetőségei a digitális térben</i>	Millenniumi Kávéház és Klub, Szeged	2017-04-07	„We actually went out to the Memory Alpha guys” – Rajongók és a hollywoodi filmgyártás

NÉZŐ-PONTOSÍTÁS. <i>Szöveg és kép viszonyának újszerűsége a régi Mozgó Világ folyóiratban (1975-1983)</i>	Ferenczy Múzeum, Pajor Terem, Szentendre	2017-01-12	A Kádár-kori képregény vadhajításai – A Mozgó Világ képregényei 1975 és 1983 között
<i>Tendenciák a kortárs magyar képregényben és képregénykutatásban</i>	Babeş–Bolyai Tudományegyetem, Színház és Televízió Kar, Kolozsvár	2016-05-06	Konstruált történelem a képregényekben
<i>Új területek és fogalmak a kortárs (médiá)kultúra kutatásban – Kommunikáció- és Médiatudományos Doktori Konferencia</i>	PTE – BTK, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Pécs	2016-04-29	Énelbeszélések a médiatérben
<i>Újratöltve – A mindennapi élet mint téma és mint keret</i>	PTE – BTK, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Pécs	2014-10-17	Az autobiografikus képregények referencialitása
KULTOK III. – A populáris kultúra medialisitása	MODEM, Debrecen	2014-03-28	Autobiográfia és autofikció határán: a képregényes önéletírások problémája
<i>Olvasható kép, látható szöveg</i>	Déri Múzeum, Debrecen	2012-09-07	A képregény multimedialitása
<i>Emlékezhelyek a magyar populáris kultúrában</i>	MODEM, Debrecen	2012-02-24	Keretek közt – A képregény mint a Kádár-korszak emlékezhelye
<i>Loci Memoriae Hungaricae – A magyar emlékezhelyek kutatásának elméleti alapjai</i>	DAB Székház, Debrecen	2011-11-16	A Kádár-kori képregény mint emlékezhely
<i>A vágygazdaság forrásvidékei – A turizmus (médiá)reprezentációi a globális áramlatok tükrében</i>	Millenniumi Kávéház, Szeged	2011-09-17	Videójáték és virtuális turizmus. A videójáték mint a virtuális turizmus terepe
<i>Valóság változatok 2.0</i>	Művészetek Völgye, Vigántpetend	2011-07-24	Videójátékok (kerekasztal-beszélgetés Beregi Tamással, Szalay Péterrel és Kiss Gáborral)

<i>Zenei szubkultúrák médiareprezentációja konferencia</i>	Civil Közösségek Háza, Pécs	2011-04-30	Zenei szubkultúrák reprezentációja a videojátékokban
<i>Kép és irodalom workshop</i>	DE Soó Rezső Kutatóház, Síkfőkút	2010-11-13	A képregény médiuma (kerekasztal-beszélgetés Maksa Gyulával, Dabrowsky Ádámmal, Kovács Nórával és Lapis Józseffel)
<i>II. Populáris kultúra – Médiakultúra workshop</i>	DE Soó Rezső Kutatóház, Síkfőkút	2009-04-04	Képregény mint történeti forrás
<i>Média 2008 konferencia</i>	ELTE – BTK, Budapest	2008-11-28	Anime és képregény (kerekasztal-beszélgetés Maksa Gyulával, Varró Attilával és Solymosi Lénával)
<i>I. Populáris kultúra – Médiakultúra workshop</i>	DE Soó Rezső Kutatóház, Síkfőkút	2007-04-14	Képregényes szubkultúra Magyarországon
<i>Kommunikációkutatás 2005 konferencia</i>	SZTE – BTK, Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék, Szeged	2005-12-17	Ki érti a képregényeket?