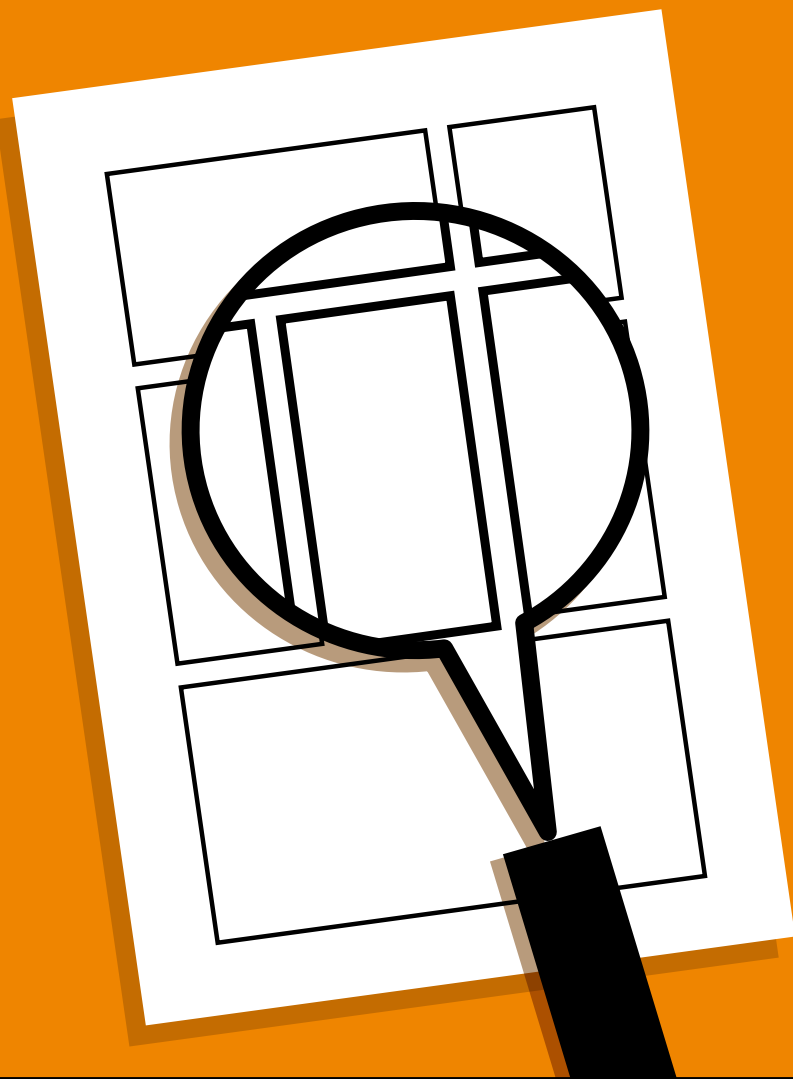




ÚTMUTATÓ A KÉPREGÉNYEK TANULMÁNYOZÁSÁHOZ:

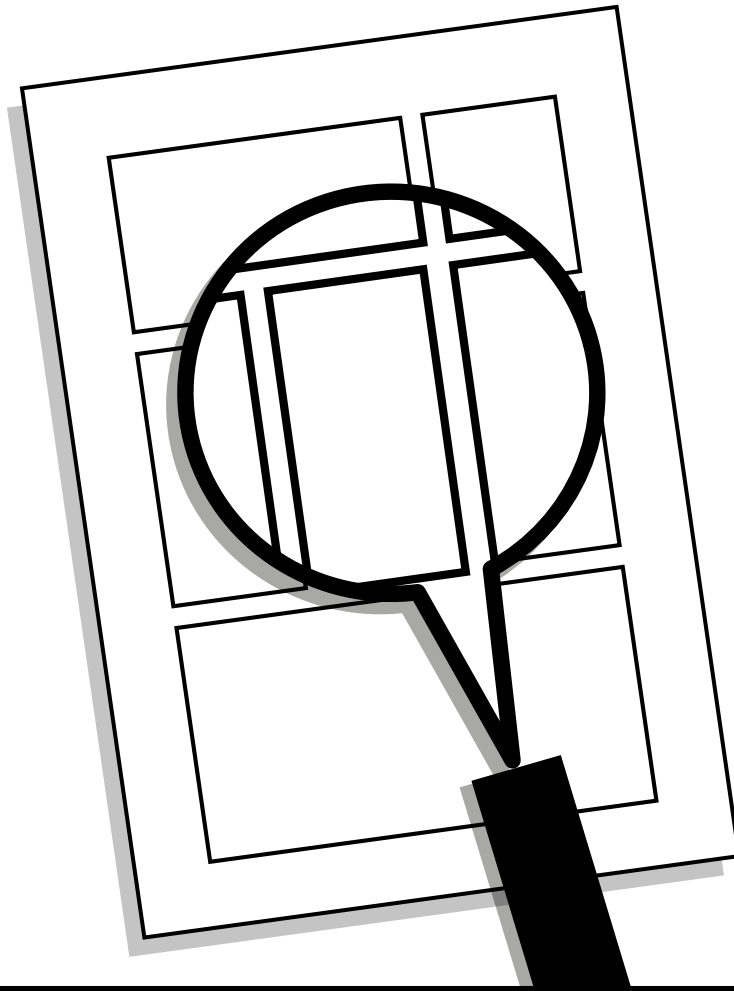
BEVEZETŐ A KÉPREGÉNYTUDOMÁNYBA

**ENRIQUE DEL REY CABERO, MICHAEL GOODRUM
& JOSEAN MORLESÍN MELLADO**

FORDÍTOTTA SZÉP ESZTER

PRAE KIADÓ, 2023





ÚTMUTATÓ A KÉPREGÉNYEK TANULMÁNYOZÁSÁHOZ:

BEVEZETŐ A KÉPREGÉNYTUDOMÁNYBA

**ENRIQUE DEL REY CABERO, MICHAEL GOODRUM
& JOSEAN MORLESÍN MELLADO**

FORDÍTOTTA SZÉP ESZTER

PRAE KIADÓ, 2023

Útmutató a képregények tanulmányozásához:
bevezető a képregényszeresítésbe
Szöveg: Enrique del Rey Cabero és Michael Goodrum
Illusztráció és tervezés: Josean Morlesín Mellado

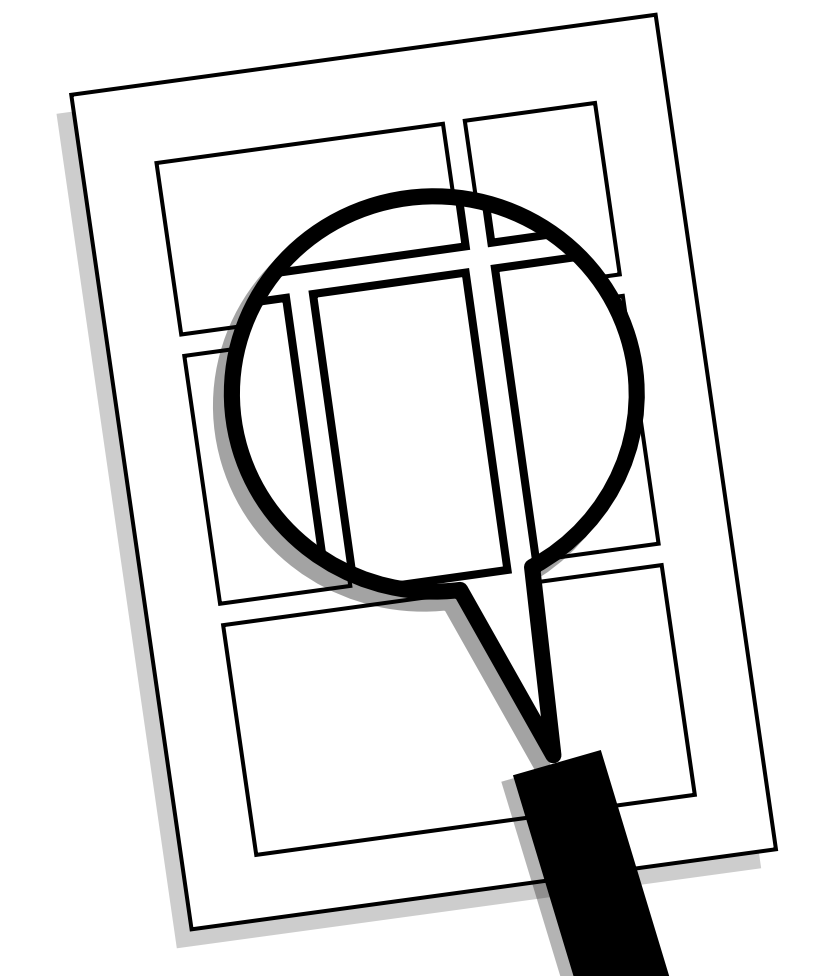
A fordítás az alábbi kiadás alapján készült:
Enrique del Rey Cabero, Michael Goodrum, Josean Morlesín Mellado:
How to Study Comics and Graphic Novels: A Graphic Introduction to Comics Studies. Oxford Comics Network, 2021.
Az Oxford Comics Network
a TORCH The Oxford Research Centre in the Humanities része.

Fordította: Szép Eszter

Ez az Útmutató és minden benne foglalt tartalom az alábbi
Creative Commons licenz alatt kerül publikálásra:
Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International
(CC BY-NC-N 4.0)

ISBN: 978-615-6199-26-3

Magyar kiadás:
Prae Kiadó
2023



A fordítás nem jöhetett volna létre, és a kiadvány nem jelenhetett volna meg Balogh Endre, Jelítai Kálmán, Lapis József, Moskát Anita és Oroszlány Balázs segítségével.

TARTALOM



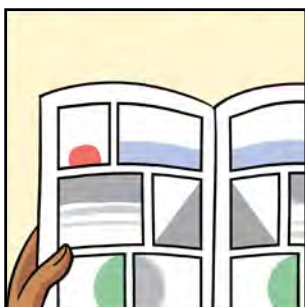
5 **ELŐSZÓ**



7 **BEVEZETÉS**



8 **KÉPREGÉNY ÉS
GRAPHIC NOVEL**



10 **A KÉPREGÉNY
NYELVE**



14 **SZÓ & KÉP**



18 **ÍGY KÉSZÜL**



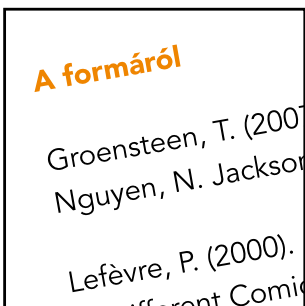
20 **A KÉPREGÉNY
TÖRTÉNETE**



24 **TERJESZTÉS**



28 **A KÉPREGÉNY
KUTATÁS IRÁNYAI**



32 **AJÁNLOTT
OLVASMÁNYOK**



34 **INTERJÚ NICK
SOUSANISSZAL**



40 **A SZERZŐKRŐL**

ELŐSZÓ

A magyar felsőoktatásban egyre többen írnak képregényes témájú házidolgozatot, szakdolgozatot vagy doktori értekezést. A képregények tudományos igényű vizsgálata – legyen az a tudomány akár bölcsészet- vagy társadalomtudomány – egyre inkább jelen van a hazai egyetemeken és szellemi műhelyekben. Az a hallgató, aki a képregények tanulmányozására adja a fejét, valószínűleg szembesül azzal a problémával, hogy a korábbi generációk és kortársak által felhalmozott tudás áthatolhatatlan erdőnek tűnik, amelyben túl sok hívogató irányban el lehet indulni, és túl sok módon el lehet veszni. Aki pedig képregényt szeretne tanítani az óráin, tudja, milyen nehéz megtalálni azokat a pontokat, ahonnan fel lehet fejteni a képregény médiumának összetettségét, hiszen a képregény nem csak irodalom, nem csak grafika, nem csak superhős, és nem csak Art Spiegelmantól a Pulitzer-díjas *Maus*.

Az *Útmutató a képregények tanulmányozásához*, ahogy a címe is ígéri, jól látható turistajelzésekkel segít eligazodni a képregényekhez köthető asszociációk erdejében, és rendszerezi azokat a módokat, ahogy az angol-amerikai eredetű képregénytudományban ezt a sokszínű médiumot vizsgálni szoktuk. Különleges kiadvány ez, hiszen nem csak szöveggel érvel, magyarázataiban a teljes képregényes eszköztárat felvonultatja. Ezzel az alkotók folytatják a Scott McCloud által elkezdett és az elmúlt években főként Nick Sousanis által képviselt hagyományt: az elméleti megfontolásokat nem választják el a gyakorlattól.

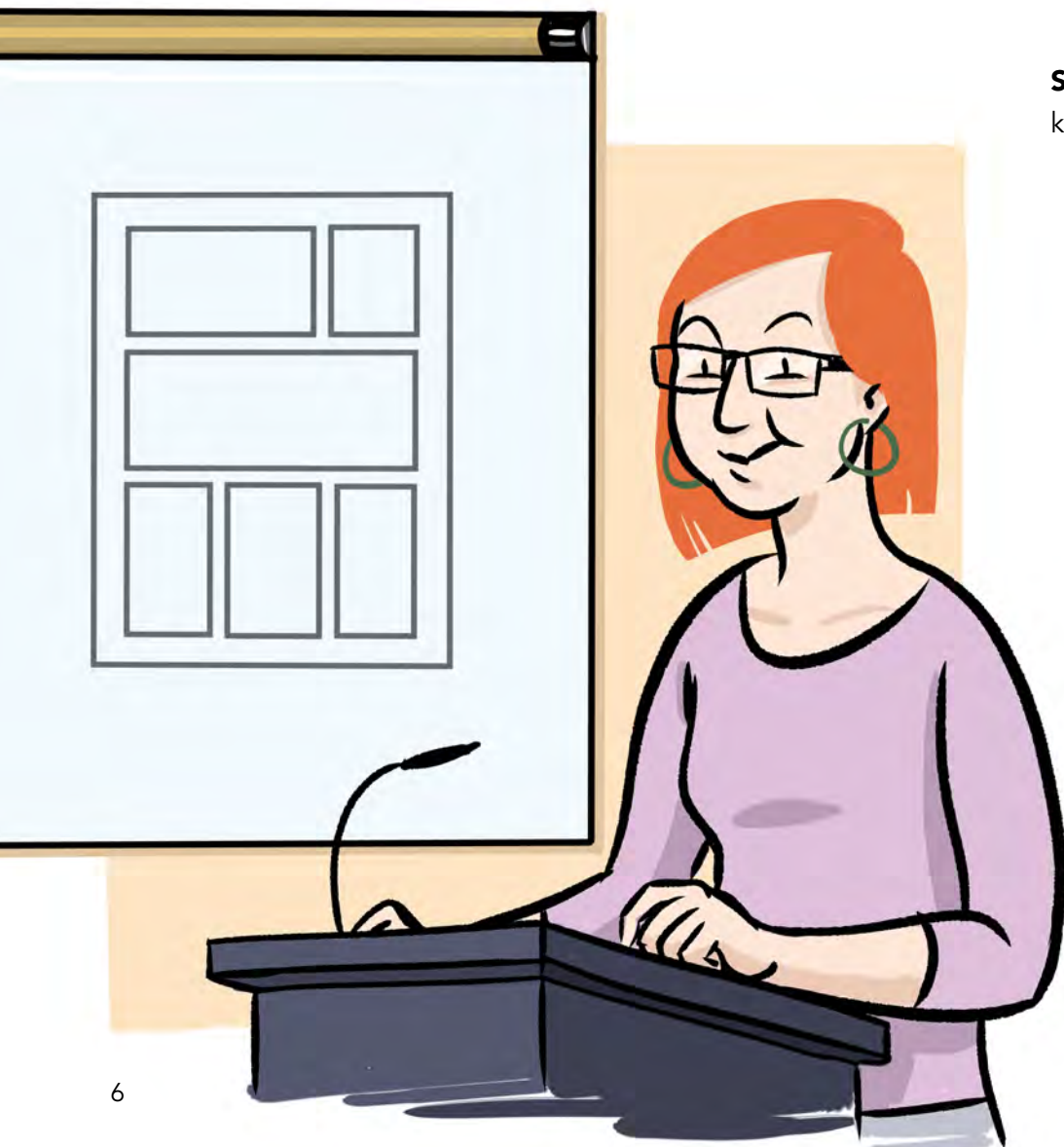
McCloudnál, Sousanisnál és a hozzájuk hasonló fiatal rajzoló-teoretikusoknál az elmélet láthatóan a gyakorlatból születik. McCloud első elméleti könyve, *A képregény felfedezése* (angolul 1994, magyarul 2007) a mai napig hatalmas befolyással bír az angol-amerikai képregénykutatásra, és azon kevés elméleti munkák közé tartozik, amelyek magyarul is elérhetőek. *A képregény felfedezése* nem csak szakszavakat honosított meg, de egy gondolkodásmódot tett érhetővé. Folytatásában, *A képregény mesterségében* (angolul 2006, magyarul 2008) McCloud gyakorlati tanácsokat ad érdeklődő képregényrajzolóknak (és mindenkinek, aki szereti).

Az *Útmutató a képregények tanulmányozásához* elsősorban nem rajzolóknak, hanem egyetemi hallgatóknak, kritikusoknak és a képregényről értekező érdeklődőknek készült, és egy kutató-alkotócsoporthoz, a képregénytudományról szóló metaképregényt készítettek, amely digitális formában bárki számára ingyen elérhető. Az írók, Enrique Del Rey Cabero és Michael Goodrum Nagy-Britanniában élő képregénykutatók, az Oxfordi Bölcsészettudományi Kutatóközpont (TORCH) tartozó Oxford Comics Network tagjai. Az illusztrátor, Josean Morlesín Mellado

Baszkföldön tanít képregényt. Az *Útmutató* nem egy olyan elméleti képregény, amelyben a képek egyszerűen díszítik a szakzsargonral teli szöveges érvelést. Josean Morlesín Mellado egyszerűen értelmezhető rajzstílusban jelenít meg összetett fogalmakat, és minden oldalon demonstrálja azt a komplexitást, amely a képregényt hihetetlen árnyalt történetmesélő médiummá teszi.

Az *Útmutató* fejezetei az angol-amerikai intézményesült képregénykutatás főbb témaköreibe vezetnek be. Míg itthon a képregénytörténet tekinthető a legismertebb kutatási iránynak, az angolszász kultúrkörben a történeti szempontok mellett fontos kiindulási pont a formalista megközelítés, tehát a képregényes történetmesélés elemeinek meghatározása és szerepük vizsgálata. Ezek, a képregény működését magyarázó és illusztráló fejezetek, segítséget nyújthatnak izgalmas magyar nyelvű elemzések megszületéséhez. Az *Útmutató* a képregénykészítés és terjesztés legelterjedtebb gyakorlatait is bemutatja, végül pedig felmutat néhány olyan tudományterületet, amelyeknek a kérdésfeltevéseit sikeresen lehet képregényekre is alkalmazni. Bízom benne, hogy a kiadványt hasznosnak találják a képregénytudományra nyitott hallgatók és oktatók, akik választ találnak benne kezdeti kérdéseikre, és új szempontokkal felszerelkezve folytatják majd saját kutatásaikat.

Szép Eszter
képregénykutató



BEVEZETŐ



MI TÖBB, HA A 20. SZÁZAD KÉPREGÉNYT FORGATÓ KÖZÖNSÉGÉT VIZSGÁLJUK, FELTŰNIK, HOGY AZ OLVASÓK CSOPORTJA IGEN ÖSSZETETT



KOR,



MŰVELTSÉG,



NEM,



ÉS POLITIKAI NÉZETEIK SZEMPONTJÁBÓL.



*McCloud, S. (2007) A KÉPREGÉNY FELFEDEZÉSE. BUDAPEST: NYITOTT KÖNYVMŰHELY, 205.

SZERETNÉL KÉPREGÉNYEKET TANULMÁNYOZNI, DE NEM TUDOD, HOL ÉS HOGYAN KEZDD? EBBEN A FÜZETBEN A KÉPREGÉNYOLVASÁS KAPCSÁN FELMERÜLŐ FŐ KÉRDÉSEK KÖZÜL JÓPÁRAT BEMUTATUNK.

KEZDVE AZON, HOGY HOGYAN KÉSZÜLNEK A KÉPREGÉNYEK, ODÁIG, HOGY MILYEN MÓDSZEREKKEL LEHET ŐKET ELEMEZNI.

A KÜLÖNBÖZŐ NEMZETKÖZI KÉPREGÉNYES HAGYOMÁNYOKTÓL ÉS MŰFAJOKTÓL KEZDVE A KÉPREGÉNYEK TERJESZTÉSÉIG.





KÉPREGÉNY ÉS GRAPHIC NOVEL

HA
KÉPREGÉNYEKET
AKARUNK
TANULMÁNYOZNI...



NOS, NEM
MINDENKI ÉRT EGYET
A „GRAPHIC NOVEL”
HASZNÁLATÁVAL.



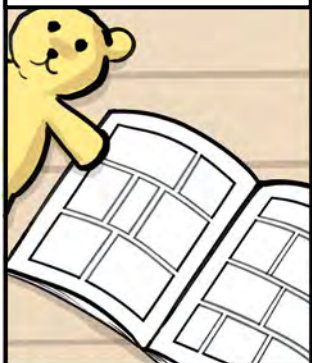
SOK ALKOTÓ
ELLENZI EZT A MEGNEVEZÉST,
SZERINTÜK AZ EGÉSZ PUSZTÁN
MARKETINGSTRATÉGIA.

EGYESEK SZERINT A „GRAPHIC
NOVEL” EGY MOZGALOM: SZERZŐI
KÉPREGÉNYEK ÖSSZETETT TÉMÁKRÓL,
FELNŐTTEKNEK.

ELMÉLETBEN A GRAPHIC NOVEL
MŰFAJOKTÓL ÉS STÍLUSOKTÓL
FÜGGETLEN. DE A GYAKORLATBAN,
LEGALÁBBIS AZ ÖNÁLLÓ GRAPHIC
NOVEL MELLETT ÉRVELŐ KRITIKUSOK
SZERINT, EZEKET A MŰVEKET
REALIZMUS, TÉNYIRODALMI JELLEG,
TÁRSADALMI TÉMÁK, ÉS (ÖN)
ÉLETRAJZISÁG JELLEMZI.



A GRAPHIC NOVEL VAGY
KÉPREGÉNYKÖNYV
MINDKÉT MEGHATÁROZÁSA
TÖBB KÉRDÉST IS FELVET.
SZÓLHAT-E GYEREKEKNEK?

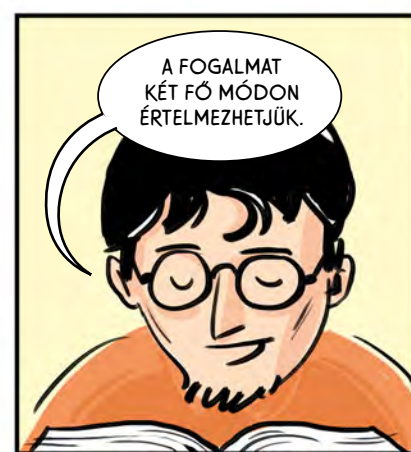


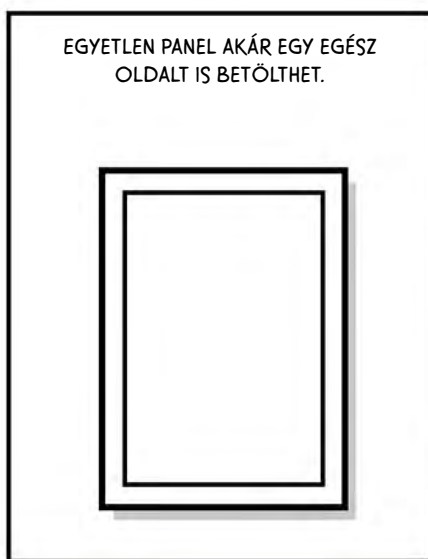
MINDEN MŰFAJBAN
LÉTEZHET-E GRAPHIC
NOVEL (AKCIÓ-KALAND ÉS
SZUPERHŐS MŰFAJBAN IS)?



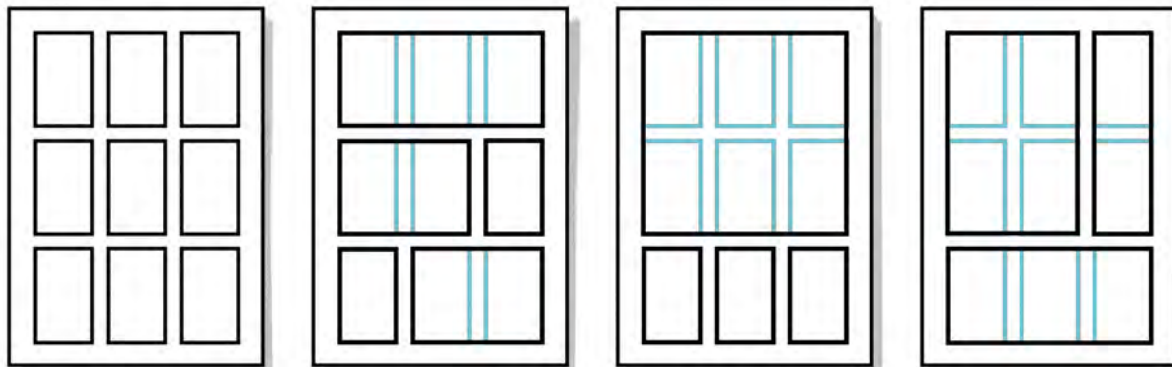
LEHET-E SOROZATKÉNT
KIADOTT KÉPREGÉNY
GRAPHIC NOVEL? (A HÍRES
WATCHMEN EREDETILEG
SOROZAT VOLT.)



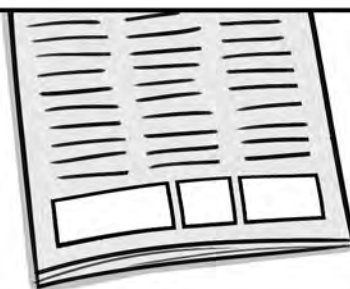
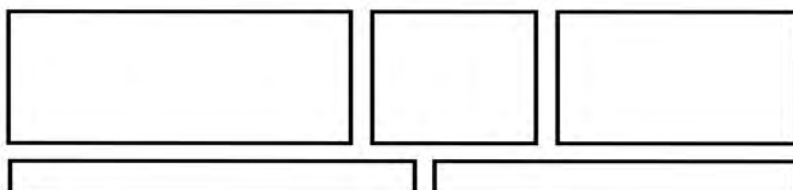




A SZABÁLYOSAN ELRENDEZETT PANELEK RÁCSOZATOT ALKOTNAK. LEHETŐSÉG VAN ARRRA IS, HOGY EGY **RÁCSOZATON** BELÜL AZ AZONOS MÉRETŰ PANELEKET ÖSSZEVONJUK.



A MŰVÉSZEK DÖNTHETNEK ÚGY IS, HOGY A **SOROKAT** HANGSÚLYOZZÁK. (A **KÉPSOROK** HOSSZÚ HAGYOMÁNYRA TEKINTENEK VISSZA FŐLEG A NYOMTATOTT SAJTÓBAN, AHOGYAN AZT NÉHÁNY NAPILAPBAN MA IS LÁTHATJUK.)





A PANELEKET ÁLTALÁBAN BALRÓL JOBBRA OLVASSUK (DE A MANGÁT JOBBRÓL BALRA). AZ OLDALON FENTRŐL LEFELÉ HALADVA SZEMÜNK Z-ALAKBAN CIKÁZIK, EGY KÖNYVETŐL ÖRÖKÖLT STRATÉGIÁT KÖVETVE.



EZ A LEGGYAKORIBB VÁLTOZAT.



ÉS JELÖLŐK, PÉLDÁUL NYILAK ÉS SZÁMOK, RENGETEG LEHETŐSÉGET KÍNÁLNAK.



DE AZ OLDAL ELRENDEZÉSE, A RAJZ,



AZ OLVASÓK TETSZŐLEGES SORRENDEN ÉS MÉLYSÉGBEN ÉRTELMEZHETIK A PANELEKET. VAGYIS MINDEN EGYES OLVÁSÁS KÜLÖNBÖZIK.

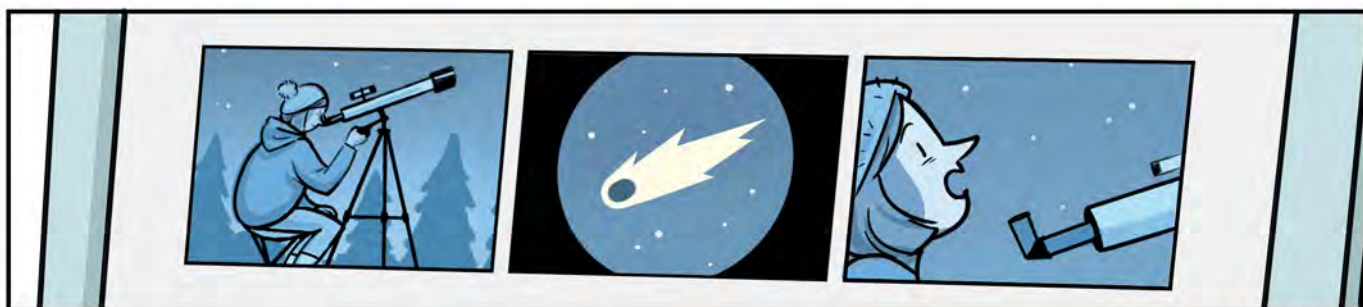


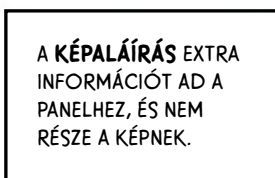
NÉHÁNY KÖZELMŰLTBELI KÉPREGÉNY SZAKÍTOTT EZZEL A FORMÁTUMMAL.



ILYEN PÉLDÁUL CHRIS WARE-TÓL A BUILDING STORIES, VAGY VAN POSZTER ÉS HARMONIKA FORMÁJÚ KÉPREGÉNY IS. EZEK KIZÖKKENTIK AZ OLVÁST, ÉS ARRA ÖSZTÖNÖZNEK, HOGY MÁSHOGY FORGASSUK A KÉPREGÉNYEKET.



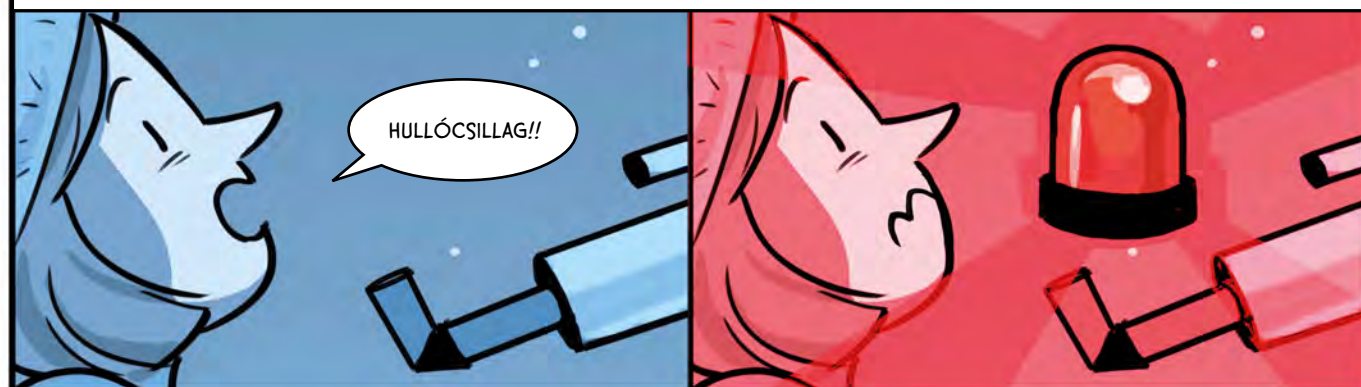








AZ EGYIK LEGHATÁSOSABB KÉPREGÉNYES ESZKÖZ A VIZUÁLIS METAFORA. A VIZUÁLIS METAFORA EGY KÉP, AMI EGY ESZMÉT, DOLGOT, HELYET VAGY TÁRGYAT EGY AHHOZ HASONLÓ MÁSIK DOLOGGAL HELYETTESÍT. AZ ALÁBBI PANELEKEN A HULLÓCSILLAG KIVÁLTOTTA PÁNIKOT PIROS FÉNY JELENÍTI MEG, AMIVEL ELSZAKADUNK A VALÓSÁGHŰ ÁBRÁZOLÁSTÓL.



VAN, AKI ÚGY GONDOLJA, HOGY A HIPERREALISTA RAJZSTÍLUS „JOBB”, MIVEL KÖNNYEN FELISMERHETŐEN FELIDÉZI AZT, AMIT ÁBRÁZOL. A RAJZSTÍLUS EZZEL ELLENTÉTBEN A KÉPREGÉNYES ESZKÖZTÁR RÉSZE, ÉS SZÁMTALAN KIFEJEZÉSI LEHETŐSÉGET KÍNÁL.





A KÉPREGÉNY
KÉSZÍTÉSE A
FORGATÓKÖNYVVEL
KEZDŐDIK.



EZUTÁN A
RAJZOLÓ
MEGRAJZOLJA
AZ OLDALT...



... AMIT A
KIHÚZÓ KIHÚZ.



A SZÍNEZŐ
KÖVETKEZIK A
SZÍNEKKEL...



MAJD A BEÍRÓ
HOZZÁADJA A
SZÖVEGET.



ÉS MÁR KÉSZ
IS AZ OLDAL!



AZ AMERIKAI KÉPREGÉNYIPARBAN A FENTI MUNKAMEGOSZTÁS A BEVETT GYAKORLAT,
ÍGY TARTHATÓAK A SZOROS HATÁRIDŐK, ÉS A KIADÓK MINDEN HÓNAPBAN A
KÉPREGÉNYFÜZETEK SZÉLES VÁLASZTÉKÁT TUDJÁK MEGJELENTETNI.



HOPPÁ,
MOST, HOGY
ERRŐL BESZÉLÜNK,
NEM FELEJTHETJÜK
EL A SZERKESZTŐK
ÉS KIADÓK
SZEREPÉT!



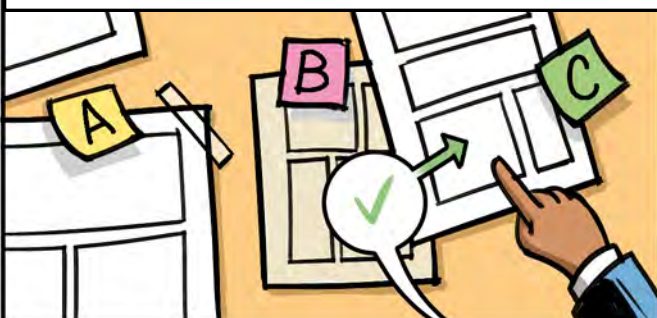
IGEN, ŐK FELELNEK
MINDEN EGYES KÉPREGÉNY
MEGJELENÉSÉÉRT ÉS AZÉRT, HOGY
LÁTHATÓVÁ TEGYÉK ŐKET A
KATALÓGUSUKBAN. A KIADÓK AZ
OLVASÓKAT SZAKBOLTOKBAN,
KÖNYVESBOLTOKBAN, ONLINE,
ÉS RENDEZVÉNYEKEN
ÉRIK EL.



A SZERKESZTŐK VAGY
ELFOGADJÁK AZ ALKOTÓK
SAJÁT PROJEKTJEIT, VAGY A SAJÁT
ÖTLETÜK MEGVALÓSÍTÁSÁRA
KERESNEK ALKOTÓKAT.



ELŐFORDUL, HOGY A SZERKESZTŐ ÉS A KIADÓ RÉSZT VESZ
A TÖRTÉNETRŐL ÉS MEGJELENÍTÉS MÓDJÁRÓL HOZOTT
DÖNTÉSEKBEN.



LÁTTUK TEHÁT,
HOGY A KÉPREGÉNY
KÉSZÜLHET EGYEDÜL ÉS
KÖZÖSEN, ATTÓL FÜGGŐEN,
HOGY MIT KÍVÁN AZ ADOTT
PROJECT, VAGY HOGYAN
SZERETNEK AZ ALKOTÓK
DOLGOZNI.





A BARLANGRAJZOKIG KELL VISSZANYÚLNUNK, HA KÉPSOROKBAN ELMESELT TÖRTÉNETEKET KERESÜNK.



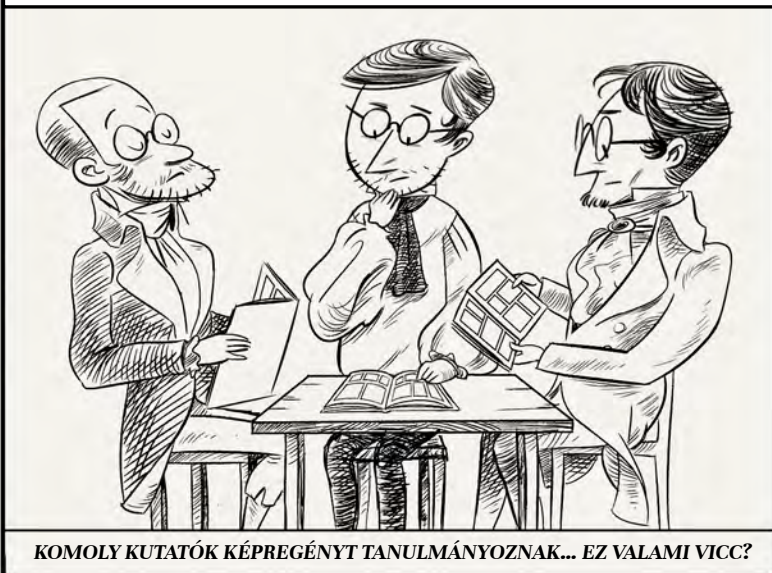
NÉHÁNY KÉPREGÉNYKUTATÓ ÍGY IS TESZ, ÉS VIZSGÁLATUK TÁRGYÁT PROTOKÉPREGÉNYNEK NEVEZIK.



BÁR A KÉPREGÉNY NEM A SEMMIBŐL PATTANT ELŐ, ÉS TÖBBFÉLE HAGYOMÁNY IS HATOTT RÁ, KIJELENTHETJÜK, HOGY JÓVAL KÉSŐBB ALAKULT KI.



A KARIKATÚRÁNAK HOSSZÚ TÖRTÉNETE VAN EURÓPÁBAN, A 18. SZÁZAD VÉGÉN NAGY-BRITANNIÁBAN VIRÁGZOTT A RAJZOLT SZATÍRA.



KOMOLY KUTATÓK KÉPREGÉNYT TANULMÁNYOZNAK... EZ VALAMI VICC?

SZÁMOS KARIKATURISTA ÉS WILLIAM HOGARTH IS NAGY HATÁSSAL VOLT RODOPLHE TÖPFFERRE (1799-1846), AKIT SOKAN A KÉPREGÉNY ATYJÁNAK TARTANAK.



SZATÍRÁIT DIÁKJAINAK ÉS BARÁTAINAK SZÁNTA, NEM PEDIG KIADÁSRA. Ő HASZNÁLT ELŐSZÖR EGYMÁS UTÁNI PANELEKET ÉS ELNYÚJTOTT OLDALT (HORIZONTÁLIS ALBUMOT).



* RAJZOLT REPRODUKCIÓ. TÖPFFER, R. (1840). MONSIEUR PENCIL. PARIS: LIBRAIRIE D'ABM. CHERBULIEZ ET CIE, PP. 2-3.

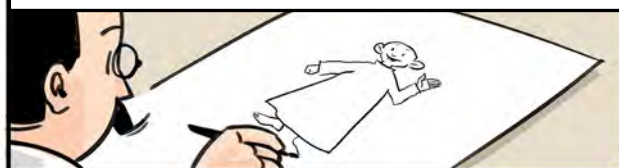
ÉVTIZEDEKEN KERESZTÜL A KÉPREGÉNY LEGELTERJEDTEBB HORDOZÓJA A NYOMTATOTT SAJTÓ VOLT. AZ USÁ-BAN A 19. SZÁZAD VÉGÉN TÖMEGEK OLVASTAK KÉPREGÉNYT.



A KÉPREGÉNYCSÍKOK SZEREPLŐI ÉS ALKOTÓI ISMERT HÍRESSÉGEK LETTEK.



ÍGY JÁRT RICHARD F. OUTCAULT YELLOW KID NEVŰ KARAKTERE...



... ÉS WINSOR MCCAY LITTLE NEMÓJA.

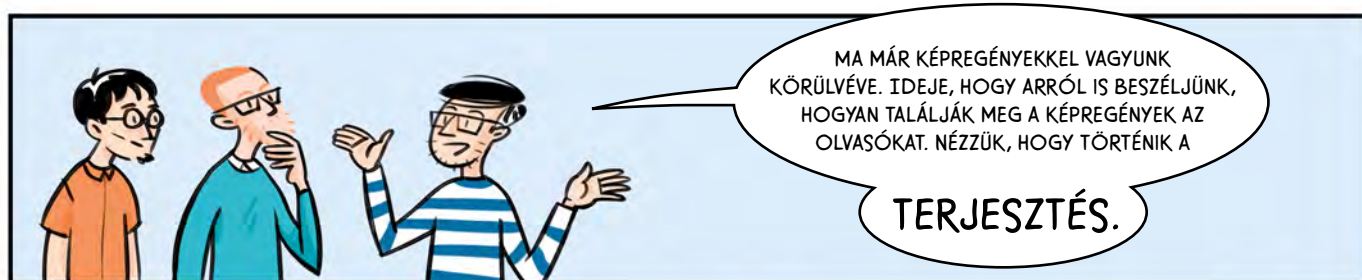


DE AZ 1930-AS ÉVEKBEN MEGJELENT EGY ÚJ FORMÁTUM...









A 70-ES ÉVEKBEN AZ USA-BAN HANYATLÁSNAK INDULT A KÉPREGÉNYELADÁS. AZ ÚJSÁGOSOK KEZDTEK ELTŰNEDEZNI. EZ A MÁSODIK PROBLÉMA.



AZ EMBEREK SZUPERMARKETEKBE VÁSÁROLTAK. ITT NEM FORGALMAZTÁK AZ OLYAN KIS HASZONKULCSÚ TERMÉKEKET, MINT A KÉPREGÉNY.



FANZINOK

A FANZINE-HÁLÓZATOK ALTERNATÍV TERJESZTÉSI MEGOLDÁST KÍNÁLTAK, DE CSAK KEVÉS EMBERT ÉRTEK EL.



A TERJESZTÉSI PROBLÉMÁK MIATT AZ 1980-AS ÉVEKBEN A KÉPREGÉNYSOROZATOK RENDRE BEFÜLLADTAK.



EGY TOVÁBBI NEHÉZSÉGET OKOZOTT A NEMZETKÖZI KÉPREGÉNYKIADÁSBAN AZ AMERIKAI ÉS FRANKOFÓN PIACOK VONZEREJE, AHOL MAGASABB VOLT A FIZETÉS, ÉS JOBBAK VOLTAK A MUNKAKÖRÜLMÉNYEK.



EZ A HELYZET MA IS FENNÁLL.



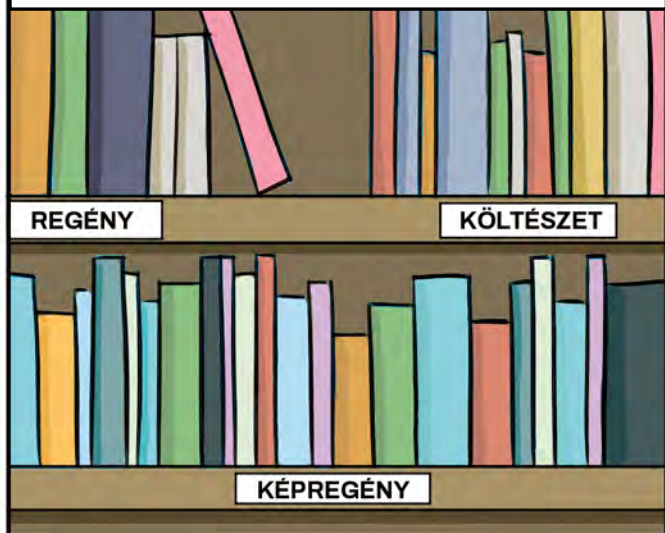
A KÖZVETLEN PIACI TERJESZTÉS HATÁSÁRA KÉPREGÉNYRE SZAKOSODOTT BOLTOK ALAKULTAK KI.



A KÉPREGÉNY SOKAK SZÁMÁRA ELÉRHEŐVÉ VÁLT, DE MEGKAPTA A GEEK JELZŐT IS, HISZEN JÁTEKOKKAL, FIGURÁKKAL, ÉS MÁS MERCH-CSEL EGYÜTT ÁRULTÁK.



A KÖNYVFORMÁTUMÚ KÉPREGÉNY, A GRAPHIC NOVEL UTAT TALÁLT A KÖNYVESBOLTOKBA ÉS KÖNYVTÁRAKBA, KÜLÖNÖSEN AZ ELMÚLT ÉVTIZEDBEN.



A 90-ES ÉVEK ÓTA ONLINE IS PUBLIKÁLNAK KÉPREGÉNYEKET: A KIADÓK ÉS TERJESZTŐK KÖZREMŰKÖDÉSE NÉLKÜL IS KÖZZÉTEHETED A MUNKÁD.

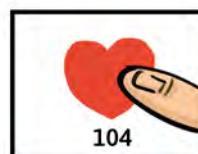


DIGITÁLIS KÉPF

AZ INTERNET FONTOSABBÁ VÁLÁSÁVAL LETT A DIGITÁLIS KÉPREGÉNY EGYRE MEGBECSÜLTEBB. AZ ALKOTÓK MAGUK ÉRTÉKESÍTHETIK A MUNKÁJUKAT...



...VAGY FELHÍVHATJÁK KÉPREGÉNYEIKRE A FIGYELMET A KÖZÖSSÉGI MÉDIÁBAN, ÉS ÚJ LEHETŐSÉGEKET TALÁLHATNAK.

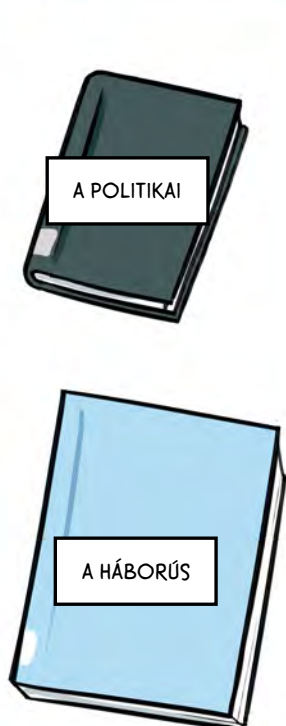


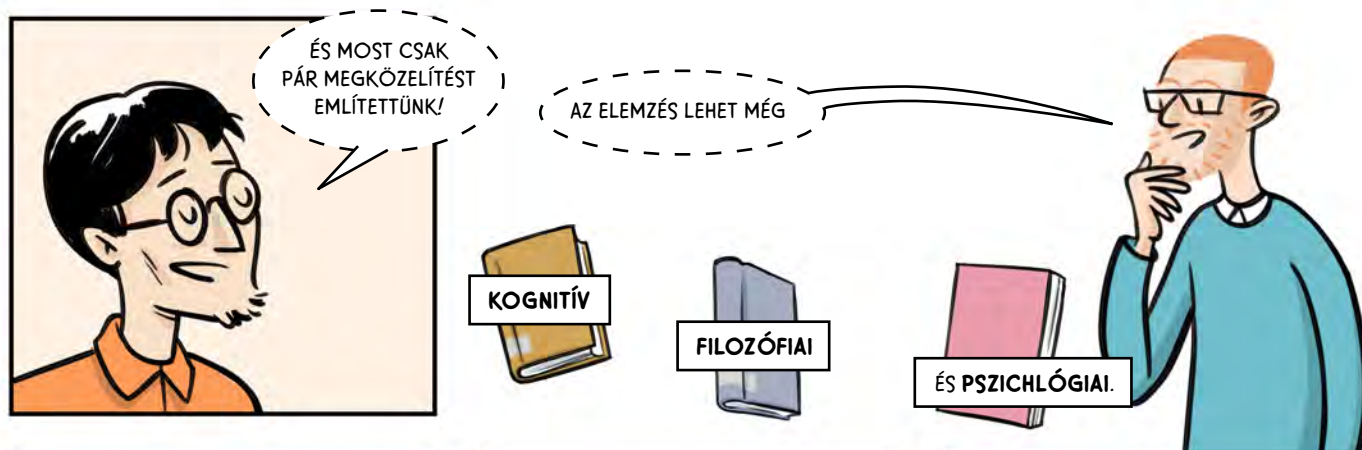


A 90-ES ÉVEK ÓTA A MANGA JAPÁNON KÍVÜL IS NÉPSZERŰ. A MANGA MÁS
HAGYOMÁNYOKAT IS INSPÍRÁL, PÉLDÁUL A KÍNAI MANHUÁT ÉS A KOREAI MANHVÁT...









* AZ ÚTMUTATÓ VÉGÉN INTERJÚT OLVASHATSZ NICK SOUSANISSZAL, AKI KÉPREGÉNYKÉNT KÉSZÍTETTE EL A DOKTORIJÁT. EZ LETT AZ UNFLATTENING.





AJÁNLOTT OLVASMÁNYOK

Képregény, comics, graphic novel

Baetens, J. & Frey, H. (2015). *The Graphic Novel. An Introduction*. Cambridge: Cambridge University Press.

Williams, P. (2020). *Dreaming the Graphic Novel. The Novelization of Comics*. New Brunswick: Rutgers University Press.

A formáról

Groensteen, T. (2007). *The System of Comics*. Translation by Beaty, B. & Nguyen, N. Jackson: University Press of Mississippi.

Lefèvre, P. (2000). "The Importance of Being Published. A Comparative Study of Different Comics Formats". In Magnussen, A. & Christiansen, H.-C. (Eds.), *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, pp. 91-106. Aarhus: Museum Tusculanum Press/University of Copenhagen.

Szó és kép

Cohn, N. (2013). "Beyond speech balloons and thought bubbles: The integration of text and image". *Semiotica* 2013; 197: 35–63.

Sousanis, N. (2015). *Unflattening*. Harvard: Harvard University Press.

Gyártás

Gardner, J. (2012). *Projections. Comics and the History of Twenty-First-Century Storytelling*. Redwood City: Stanford University Press.

Spencer Millidge, G. (2009). *Comic Book Design*. Lewes: Ilex.

Képregénytörténet

Berndt, J. (ed.) (2010). *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. International Manga Research Center, Kyoto Seika University.

Mazur, D. & Danner, A. (2014). *Comics: A Global History, 1968 to the Present*. London: Thames & Hudson.

Terjesztés: print, digitális, hatás, stb.

Brienza, C. & Johnston, P. (2016). *Cultures of Comics Work*. London: Palgrave.

Kashtan, A. (2018). *Between Pen and Pixel. Comics, Materiality, and the Book of the Future*. Columbus: The Ohio State University Press.

A képregénykutatás irányzatai: formai, kognitív, történelmi elemzés, gender, stb.

Chute, H. L. (2010). *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics*. New York: Columbia University Press.

Czerwiec, MK., Williams, I., Merrill Squier, S., Green, M. J., Myers, K. R., & Smith, S. T. (2015). *Graphic Medicine Manifesto*. University Park: Penn State University Press.

Giddens, T. (ed.) (2020). *Critical Directions in Comics Studies*. Jackson: University Press of Mississippi.

Goodrum, M. (2016). *Superheroes and American Self Image. From War to Watergate*. London: Routledge.

Hatfield, C. & Beaty, B. (eds). (2020). *Comic Studies: A Guidebook*. New Brunswick, Camden, Newark, New Jersey, London: Rutgers University Press.

Kukkonen, K. (2013). *Studying Comics and Graphic Novels*. Chichester: Wiley-Blackwell.

Woo, B. (2019). "What Kind of Studies Is Comics Studies?", in F. L. Aldama (ed.), *The Oxford Handbook of Comic Book Studies*. Oxford: Oxford University Press.

INTERJÚ NICK SOUSANISSZAL

Nick Sousanisszal, a San Francisco State University oktatójával és az *Unflattening* (2015) című, képregényekről és kép-szöveg kapcsolatokról szóló, újító könyv szerzőjével beszélgetünk.

Miért képregényként készítettél az *Unflattening*-et?

Gyerekkoromban sok képregényt készítettem, saját szuperhős/paródia képregényt adtam ki és árultam. Ez volt a *Lockerman*, a Szekrényember, amit nyolcadiktól végzős koromig készítettem. Az egyetem alatt és után, amikor versenyszerűen teniszeztam, kicsit szüneteltettem a képregényezést. Az egyetemen nem lehetett képregényekről tanulni, ilyesmi eszembe sem jutott. Intellektuális dolgokat akartam csinálni, és a képregényt egyáltalán nem tartották annak – szóval matematikát hallgattam. Azt hiszem, elég ironikus, hogy jópár évvel később képregényként készítettem el a disszertációm – hogy az ember a legmagasabb szintű tudományos munkát végzi egy olyan formában, amit ilyesmire alkalmatlannak tartottak. Sosem hagytam abba a képregénykészítést (és a képregényolvasást), így sok félbehagyott projektem van az egyetemről és az azt követő évekből. Detroitban egy művészeti folyóiratot indítottam, és a 2004-es amerikai elnökválasztás során felkértek, hogy vegyek részt egy politikai művészetet bemutató kiállításon. Csak pár napom volt a dologra, így képregényt csináltam. Eléggé rápörögtem arra, ahogy kinézett, és fellelkesített, hogy mekkora lehetőség van abban, hogy egy esszét ne hagyományosan, hanem képregényként készítsék el. Végül egy második képregényt is csináltam a választások után, a kiállítás második részére. Ez a munkám, a „Show of Hands” [Kézjelek], a szavazásról szólt, és ez indított el abba az irányba, amerre a képregényezéssel azóta is haladok. Ha az első politikai képregényem

pár héttel korábban a bőszen magyarázó avatárommal Scott McCloud hatását mutatta (akinek nagyon sokkal tartozom, amiért inspirált, és elindította ezt a képregényirányzatot), akkor a második képregényemet Alan Moore és Melinda Gebbie „This is Information” [Íme az információ] című, szeptember 11-éről szóló képregényének köszönhetem. Akárcsak ők, én is vizuális és nyelvi metaforákkal mesélek. Ebben az esetben minden egyes kép vagy kezdet ábrázol, vagy kézzel kapcsolatos, és így tágítja a cím jelentését. Nem sokkal ezután társszervezője voltam egy detroiti művészeti és játékkiállításnak, és egy barátom javasolta, hogy készítsék az alkalomból egy képregényesszét. Ez egy hosszabb képregény lett, ahol továbbra is a metaforákra épülő, nem történetközpontú megközelítéssel dolgoztam és popkulturális utalásokat rejtettem el (többek között egy egész oldalnyi irodalmi művekben szereplő nyulat, amelyeket Fibonacci-sorba rendezett panelek sorába rendeztem). Azt vizsgáltam, hogy mik is azok a játékok, mi a történetük, végül pedig arról elmélkedtem, hogyan használhatnánk fel az életünkben mindazt, amit a játékokból megtanulunk.

Amikor elhatároztam, hogy beiratkozom doktori képzésre, a felvételi anyagom ezekből az újabb képregényeimből állt. Egyre inkább úgy láttam, hogy mindaz, amit az életemben csináltam – a képregényeim, a művészeti magazin indítása, a tenisz edzősködés, a nyilvános beszédeim, és az írástechnika órák, amelyeket az egyetemen tartottam – lényegüket tekintve mind a tanításról szóltak (még akkor is, ha többnyire nem hagyományos oktatási körülmények között valósultak meg). Ezért végül a Columbia Egyetem Tanárképző Főiskolájára jelentkeztem. Mivel egy ideje már kiléptem az egyetemi világból, nem gondoltam, hogy különleges dolog lenne az, hogy képregényformában kutatok. Hiszen a *Maus* megnyerte a Pulitzer-

díjat, a *Watchmen*, a *Persepolis*, és sok más cím világszerte ismertek – a képregényeket már beemelték az osztálytermekbe. Úgy álltam az egészhez, hogy „miért ne?” – mint kiderült, ez lenyűgözően naiv dolog volt a részemről. De amikor felvettek, az egyetem tisztában volt azzal, hogy a kutatásom során képregényt fogok létrehozni, szóval ha valaki meg akart állítani, arra a legtöbb esélye az volt, hogy fel sem vesz. Amint elkezdődött az oktatás, azonnal elkezdtem képregényeket készíteni a beadandóimhoz, többek között a tanáromról, Maxine Greenéről, az akkor 90 éves esztétikai nevelés professzoráról, aki egy legendás figura. Ahelyett, hogy portrét rajzoltam volna róla, tovább kísérleteztem a metaforákra épülő rajzolással, és bűgőcsigaként ábrázoltam Maxine-t: ő is egy energiagenerátor, aki pörgés közben csodálatos összefüggéseket hoz létre. Abban a félévben volt egy kutatószemináriumom a témavezetőmmel, Ruth Vinzzel, akinek az irodalom oktatása a szakterülete, és azt a feladatot adta, hogy válasszunk egy kutatót, akiről mindent megtudunk, és akitől tanulunk. Alan Moore-t választottam, és elolvastam mindent, amit írt. Ezen túl rengeteg képregényelméletet olvastam, aminek a nagy része új volt nekem. Szóval míg az óráimon képregényt készítettem, igyekeztem azt is alátámasztani, hogy miért ebben a formában dolgozom az adott órán – ezzel alapoztam meg azt, ami később az *Unflattening* lett. Harmadéves koromban meggyőztem a tanszéket, hogy taníthassak egy képregény és oktatás kurzust. Sok gondolat, amit az *Unflattening*ben körüljárok, az oktatási gyakorlatomból származik, a tanítás azóta is inspirálja a kreatív munkámat.

Bár azt várnánk, hogy egy képregényformátumú disszertáció készítése közben komoly akadályokba ütközik az ember, velem ilyesmi nem fordult elő. Azt hiszem, ez egyrészt azért lehet, mert nem tudtam,

mi mást is csinálhatnék. Másrészt meg azért, mert eltántoríthatatlanul tudok dolgozni a saját dolgaimon, mert fontosak nekem. Az is mindenképpen segített, hogy a témavezetőim mind tapasztalt tanárok és kutatók voltak. Erről egyesek azt hihetik, hogy konzervatívabbak voltak, de szerintem pont az ellenkezője történt: a tanárim örömmel fogadták az újszerűt, a rangjuk miatt pedig ezzel egyáltalán nem vállaltak kockázatot az egyetemen. Valószínűleg beletrafáltam valamibe egy olyan történelmi helyzetben, amikor az érdeklődés a képregények és a vizuális kommunikáció iránt robbanásszerűen nőtt. Én pedig egészen véletlenül pont ezt akartam csinálni, elég jól rajzoltam, és elég makacs voltam ahhoz, hogy végigvigyem, amit elkezdtem. Ahogy mondtam, elég naivan vágtam ebbe bele, és amíg el nem kezdtem az egyetemet, nem éreztem, hogy a vállalkásom mennyire radikális. De amikor már ott voltam, szembesültem azzal, hogy mennyire más ez a project, és hogy a munkám sokkal nagyobb mértékben közéleti állásfoglalás, mint gondoltam. Amikor erre rájöttem, azonosultam ezzel a vetülettel, és rájöttem arra is, hogy a munkámnak érvelnie kell majd saját maga mellett és hozzá hasonló dolgok létjogosultsága mellett. Végül rengeteg konferencián beszéltem – mindenhová jelentkeztem, amiről úgy gondoltam, hogy érdekelheti őket, amit csinálok, és a jelentkezéseimet sorra elfogadták – és mint egy hittérítő, a képregények egyetemi diskurzusban való jelenlétéről beszéltem. Az emberek fogékonyak voltak. Az a sok beszélgetés, amiben volt szerencsém részt venni, segített a doktori képregényem megformálásában, és annak megragadásában, hogy mi a célom a munkámmal.

Mik voltak a legnagyobb kihívások, amikkel az *Unflattening* készítése során szembesültél?

Ami magát az alkotói folyamatot illeti, a legnagyobb kihívás az, hogy a legkorábbi közéleti kérdésekkel foglalkozó képregényeimtől fogva a hozzáállásom egyre inkább távolodik az illusztrációtól. Vagyis nem írok meg egy csomó szöveget, majd ötlök ki erre épülő képeket. Helyette van egy ötletcsírám, amit minden egyes oldalon (vagy hosszabb egységben) körül akarok járni, és olyan metaforákat keresek, amik segítenek az adott gondolat kibontásában. Az ötletet hordozó képeken gondolkodom, és nagyon fontos számomra az, ahogyan az olvasó megtapasztalja az oldalt. Különböző módokon igyekszem megragadni az adott ötletet egyrészt az adott oldalon, másrészt abban a folyamatban, ahogy az olvasó végighalad az oldalon. Ahogy bizonyára feltűnt, nem dolgozom szereplőkkel, nincs történet, és az avatárom sem kíséri végig az olvasót a tartalmon – minden egyes oldalon újra és újra ugyanazzal a kihívással szembesülök. Ehhez jön még, hogy a projekt elején elhatároztam, nem használok szakszavakat vagy tudományágakhoz köthető kifejezéseket. Helyettük mindent metaforákkal fejezek ki. Hajszálpontosan akarom kifejezni magam, amikor valamilyen konkrét dologról beszélek, hogy a hozzáértők számára precízen fogalmazzak, ugyanakkor a szöveg hozzáférhető és érthető azoknak is, akik még nem ismerik az adott témát. Ha azt kérdezik, először a szöveget vagy a képeket találom-e ki, mindig azt válaszolom, hogy „igen.” Nagyon vázlatos terveket készítek, nagyon sok ötletet rögzítek rajzokként és szavak formájában, aztán pedig kapcsolatokat keresek. Az oldal jelenti az egyetlen kötöttséget – annak a méretei és az olvasás iránya. Szóval ezeket a szabályokat hoztam meg magamnak, és úgy érzem, az a feladatom, hogy papírra vessek dolgokat, elkezdjek velük játszani, és addig módosítgassam őket a vázlatolás során, amíg össze nem áll valami, amiről igazán lelkes leszek, és azt kezdi kifejezni, amiről most már

megértettem, hogy ezt akarom mondani. A dolog szépsége, hogy ez *mindig* meglepetés. Általában tudom, hogy mit szeretnék felfedezni, de sosem tudom, hogy hova lyukadok ki, egészen addig, amíg el nem kezdek vele játszani. (És nem győzőm hangsúlyozni, hogy ez a játék nem egyszerű, de attól még játék, egy olyan fajta játék, amit szeretném, ha a különböző háttérű hallgatóim is megtapasztalnának.) Állandó kihívás ez, de mindig profitálok abból, amit útközben felfedezek.

Mi a különbség aközött, ha valaki egy cikket vagy könyvet képregényként gondol el, és ha ugyanezt prózai szöveggént teszi?

Hát, kezdjük a nyilvánvaló dolgokkal: már a legelején ismerni kell a kiadvány méretét, amelyben a képregény meg fog jelenni. Nem lehet csak úgy átszerkeszteni a szöveg egy részét a következő oldalra, vagy itt-ott megnyirbálni, már a kezdetektől egy dizájnérvel kell gondolkodni. Ahogy már mondtam, illusztrációk helyett arra törekszem, hogy a munkám az adott oldaltól elválaszthatatlanul jöjjön létre, ami miatt elő is jönnek azok a kihívások, hogy milyen legyen az oldal szerkezete, milyen fajta képeket használjak. Mondani sem kell, hogy egy ilyen projektben az embernek rajzolni kell (vagy együttműködni valakivel), ami lassú, ezért az idővel mindig küzdünk. Persze ez is mindig változik, és az idő hangsúlyozásával egyáltalán nem szeretném lebecsülni azokat a kihívásokat, amikkel a prózaírók szembesülnek. Azt hiszem, hogy kijelenthetem, hogy képregényben kevesebb hely is elég arra, hogy több gondolatot megfogalmazzak, mint prózában. Az *uflattening*, azaz kilaposítás szó az egyik korai cikkemből származik, amit arról írtam, hogy hogyan tartalmazhatna a képregényoldal több információt egyetlen lapos papírlapon, mint amennyit egy tipikus szöveges oldal tartalmaz.

Az, hogy képeket használhatunk, amelyeket egymás mellé rakhatunk, és amelyek rezonálnak a szöveggel, és az, hogy újra és újra egymásra helyezhetjük az ötletek rétegeit, mindezek a képregény adta lehetőségek valójában nagyobb információsűrűséget tudnak közvetíteni, mint a prózai szöveg. Mindegyik kifejezésmódnak megvan a maga erőssége, és szerintem akkor lesz egy képregény igazán jó közvetítője egy kutatásnak, ha az ember valóban érti, hogy mire képes a képregény, és megtalálja a módját, hogy a lehetőségeket a leginkább kihasználja. Szóval ha az ember nem csak illusztrálja a szavakat, hanem tényleg arra használja a képregényt, hogy olyan dolgokat csináljon, amiket csak képregénnyel lehet kifejezni.

Hogyan használható a képregény az oktatásban?

A képregény oktatásban való felhasználásához szerintem először is az kell, hogy az oktatási intézményekben széles körben elfogadják a képregényeket. Mindig is hittem abban, saját tapasztalatom miatt is, hogy a képregény az olvasástanulás része lehet, és most már a saját gyerekemnél is ezt látom. Nagyon korán megtanult olvasni, és ezt annak tudom be, hogy egészen kicsi korától kezdve együtt olvastunk képregényeket. Az óvodástársai szüleinek is elmagyaráztam, hogy a képregények arra szoktatnak rá, hogy jobban figyelj – hiszen minden részlet számít. Nem fordulhat az elő, hogy én csak olvasok, az ő figyelme meg elkalandozik. Követi a buborékokat, hangeffekteket, minden kis részletet, és még mielőtt tudott volna olvasni, rámutatott, ha kihagytam valamit. És igen, valamilyen értelemben egyszerűbb képregényt olvasni, mint szavakból álló könyveket – kevesebb a szó,

és a képek akkor is közvetítenek valamit, ha az ember nem tud még olvasni. De a felhasznált szavak általában növelik a szókincset, és nincsenek olyan elemek, mint hogy „mondta,” vagy azok a kötőelemek, amelyekre a csak szavakból álló könyveknek szükségük van, és amelyeket a képregény képi része egyértelművé tesz. Ennyit a fiatal olvasókról és arról, hogy a képregény bevezet az olvasásba. Valójában még elhivatottabb híve vagyok annak, hogy a képregényt képregényként, a saját erősségei miatt értékeljük. Ahogy korábban is írtam, a képregények statikus természetük miatt több információt tartalmazhatnak egyrészt azáltal, ahogy egymás mellett szerepeltetik a képeket, szavakat, másrészt azáltal, ahogy ezekkel az oldalon találkozunk. Megfogalmazhatunk ötleteket, megérthetjük a saját gondolkodásunkat – olyan módokon, ahogy más formában nem lehetséges. Általános iskolában szerintem sokkal több képregénynek kéne helyet kapnia, amelyekben mindenféle helyzetekről szó esik (ez mostanában az iskolák nélkül is megtörténik, a gyerekek fálják Raina Telgemeier és mások könyveit), és nagyobb hangsúlyt kellene fektetni a képregénykészítésre. És itt sem úgy kellene gondolni a képregényre, mint az írás egy változatára, hanem valami összetettebbre. Ahogy ezekre a kérdésekre válaszolok, az jár az eszemben, hogy mi lenne, ha a képregény az általános iskolai tantervek része lenne. Talán visszafordulna a tendencia, amit most tapasztalunk, hogy rengeteg gyerek hét éves kora után már nem rajzol. Talán tekinthetnénk úgy a művészetre, hogy az nem annyira, vagy nem kizárólag egy szakterület, hanem egy gondolkodási mód, amit bárki gyakorolhat. Ami a felhasznált képregényeket illeti, határozottan látszik a *March* [Menetelés], John Lewis háromkötetes memoárjának a hatása.¹

¹ John Lewis az első fekete kongresszusi képviselő, a polgárjogi mozgalom meghatározó alakja. Az életéről szóló képregény számos díjat nyert. A ford.

Ez végtelenül komoly és fontos témáról szól – mégis érthető és magával ragadja az olvasót. A diákok korosztálytól függetlenül lelkesednek az ilyesmi iránt, foglalkoznak vele, és nem csak sokat tanulnak az ilyen képregényekből, de azon is elgondolkoznak, hogy a saját életük története hogyan ábrázolható ebben a médiumban.

Szerinted merre tart a képregénytudomány, ezen belül pedig az információközlő képregény és a képregény mint kutatási módszer?

Nehéz megmondani. Ez egy sok mindent lefedő és változatos terület, a kutatók számos tudományterületről jönnek, és sokféle az érdeklődésük. Ez egy nagyon jó dolog, de rövid távon lehet, hogy kicsit zavaró. Az egyetemen, ahol dolgozom, van egy Képregénytudomány minor szak, amit én kezdtem el és vezetek (egy bölcsészeti és humán tudományterületeket átfogó interdiszciplináris szervezeti egységhez tartozunk). Ez a minor eléggé az én érdeklődési területeimet tükrözi. A képregényekkel átfogóan, mint kommunikációs formával foglalkozunk, és a képregényalkotás a legtöbb kurzus részét képezi (az általam tanított összes tárgy része). A pályám elején mindig azzal viccelődtem az óráimon, hogy simán fel lehet írni a táblára, hogy „a képregény felfedezése,”² de az elég nevetséges lenne, ha azt írnánk fel, hogy „a könyv felfedezése.” A feladat egyértelműen túl nagy lenne. Nos, azt hiszem most már a képregény is túl nagy lett. Ismétlem, ez nem baj. Szükség van több képregényes kurzusra és szakra. Órákra elméletről, képregénykészítésről, műfajokról, kultúratudományról, betegségtapasztalatról szóló képregényekről (graphic medicine), és még annyi mindenről. Az egyik egyetemi

kollégámmal nemrég pont erről beszélgettünk. Talán úgy kellene gondolkodni a képregényről szóló órákról, ahogy az Intézetben az általános bevezető kurzusokról gondolkodunk – az írásmódszertan órákat kötelező felvenni. Gyakran eszembe jut, amit a betegségtapasztalatról szóló képregények (graphic medicine) meghatározó oktatója, Susan Squier mondott: „minden mesterszakosnak el kéne végeznie egy képregénykészítésről szóló kurzust.” Mindenkinél kéne írnia egyet. Nyilván nem elvárható, hogy mindenkinek tudnia kellene, hogyan kell képregényt készíteni. De tetszik a gondolat, hogy feltérképezzük és kihasználjuk azokat a képregényben rejlő lehetőségeket, amelyekkel közvetíthetjük az ötleteinket különféle területek között.

Mindig el szoktam mondani a Képregénykészítés órám hallgatóinak, hogy az összes publikációm olyan kiadónál jelent meg, akik korábban nem



² A felirat Scott McCloud magyarul is elérhető munkájára, A képregény felfedezésére utal. A ford.

adtak ki képregényt. Ez azt jelenti, hogy míg elég kicsi az esély arra, hogy az ember egy nagy szuperhőskiadónak dolgozzon, ha az ember elsajátítja a képregényezéshez szükséges készségeket, mindenféle kiadó (és tényleg egyre több intézmény, ezt kijelenthetjük) alig várja, hogy képregényben közölje a világgal a nézeteit. Persze, vannak cinikus intézmények, akik az anyagi haszon miatt érdeklődnek a képregény iránt, de sokan felismerik, hogy ez egy valós és hatékony módja annak, hogy meghallják az ember üzenetét. És ez elég egyértelműen információközlő képregény vagy kutatási módszerként felfogott képregény lesz.



Úgy látom, egyre több képregénykutató nyit a képregénykészítés felé – ha nem is a kiadás, de a dokumentálás szándékával képregényeznek és jegyzetelnek rajzos formában (sketchnote), és készítenek képregényt a hallgatóikkal. Lynda Barry pedagógiai könyvei minden kétséget kizáróan nagyban hozzájárultak ehhez a változáshoz. Mindez lehet, hogy nem közvetlenül jelenik meg a képregénykutatásban, de hozzájárul ahhoz, hogy az emberek kevésbé érzik magukat kellemetlenül és hajlandóbbak rajzolni. Ahogy a képregényeket megpecsételő stigma lassan elenyészik, egyre több, a legkülönbébb tudományterületekről származó példát láthatunk arra, hogy mire képes a képregény. Szerintem ezek további embereket inspirálnak majd arra, hogy belekezdjenek a képregényezésbe – esetleg olyan képregényeket csináljanak, amiket ma nem is tudjuk elképzelni. Amikor a disszertációmra dolgoztam, ami az *Unflattening* című könyvem eredetije volt, kevésbé érdekelt, hogy ez az első ilyen munka, sokkal inkább azt akartam, hogy ne ez legyen az utolsó. Vagyis olyasmit akartam létrehozni, ami nyomot hagy, és segít ajtót nyitni az utánam jövőknek. A könyv publikálása óta leginkább az hoz lázba, hogy a tanulmányaik különböző szintjén álló diákokkal beszélgetek: egy újfajta tudományos gondolkodással próbálkoznak (néhányan képregényként, mások más modalitásokban), és azt keresik, hogyan rakhatnák bele az egész énjüket a munkájukba. Ez nagyon izgalmas és kíváncsian várom, mit hoz a jövő.

Nick Sousanis

egyetemi docens

Bölcsészet- és

Humántudományi Intézet

San Francisco State University

A SZERZŐKRŐL



Enrique del Rey Cabero az Alcalái Egyetem Juan de la Cierva posztdoktori kutatója és a GILCO Kortárs Irodalmi Kutatócsoport tagja. A *(Des)montando el libro. Del cómic multilíneal al cómic objeto* (Universidad de León, 2021) című monográfia szerzője és a *Dúplex. Cómic y poesía* (Ediciones Marmotilla/Alas Ediciones, 2020) antológia társszerkesztője. Többek között a *Contexts of Violence in Comics* (Routledge, 2019) és a *Key Terms in Comics Studies* (Palgrave Macmillan, 2022) kötetekben publikált képregényekről és irodalomról, tanulmányai a *Studies in Comics*, *Bulletin of Spanish Visual Studies*, *The Comics Grid*, *Tebeosfera* and *CuCo*. *Cuadernos de Cómic* folyóiratokban jelentek meg. Ez utóbbi folyóiratnak egyik szerkesztője is.

Michael Goodrum a Canterbury Christ Church Egyetem Modern Történelem tanszékének docense. Első könyve a *Superheroes and American Self Image* [Szuperhősök és az amerikaiak önmagukról alkotott képe] (Ashgate, 2016), a második könyvét Philip Smith-szel közösen írta, ez a *Printing Terror* [Terror nyomtatásban] (MUP, 2021). Többek között a *Gender & History*, *Social History and Literature Compass* folyóiratokban, valamint több tanulmánykötetben publikált képregényekről. Az alábbi kötetek társszerkesztője: *Firefly Revisited* [Újra a Firefly-ről] (Rowman & Littlefield, 2015), *Gender and the Superhero Narrative* [A társadalmi nem és a szuperhőstörténetek] (UP Mississippi, 2018), *Drawing the Past* [A múlt rajzai] első és második kötet (UP Mississippi, 2021, 2022).



Josean Morlesín Mellado a Universidad del País Vasco (UPV/EHU) adjunktusa. Az egyetem Művészeti karának Tervezés és design BA szakán tart képregényórákat. 2016-ban szerezte doktori fokozatát az UPV/EHU-n. Kutatási területe a grafikai tervezés, ezen belül pedig a borítótervezés. Kutatásait a baszk kormány által támogatott kutatócsoport-hálózat [Network of Consolidated Research Groups] keretében működő LAIDA (Irodalom és Identitás) Kutatócsoportban végzi az UPV/EHU-n (IT 1397/19, GIU 20/26).



Ez a képregény formájú útmutató a képregénykutatás legfontosabb területeit veszi sorra. A kalauzt az Oxford Comics Network tagjai írták és rajzolták, az angol eredetit az Oxfordi Bölcsészettudományi Kutatóközpont (TORCH) adja ki.



Prae Kiadó
www.praekiado.hu
facebook.com/PraeKiado