

MAKSA GYULA

RAJZOLT EDUTAINMENT

A szórakoztatva nevelés szándéka és lehetőségei grafikus regények esetében

Szórakoztatva nevelés a médiában

■ A médiaipar funkcionalista megközelítése, illetve a médiagazdaságtan funkcionalista médiaelméleti háttere felől nézve vannak olyan gazdasági, társadalmi, kulturális szükségletek, amelyek előhívják a médiainstéményeket és a médiajelenségeket, vagy legalábbis kedveznek azok létrejöttének. Ez a huszadik század közepi megközelítésmód a tömegkommunikációs korszaknak főként abban a szakaszában terjedt el, amely jelentős részben a televíziózás által volt meghatározott. A televíziózás kapcsán különösen sokat gondolkodtak arról, hogy miféle szükségleteket, milyen típusú megnyilatkozásokkal, médiatermékekkel, médiaszövegekkel, végső soron milyen műfajokkal vagy műsортípusokkal tudnak kielégíteni. Ekkor kristályosodott ki a három klasszikus közszolgálati funkció is: a tájékoztatás, a szórakoztatás és az ismeretterjesztés (nevelés).

A televíziózás nagy, általános tematikájú, magánkézben lévő, kereskedelmi jellegű televíziós csatornák dominanciáján alapuló észak-amerikai modellje már a nyilvános televíziózás korai szakaszában is kedvezett a szórakoztatva informálás, azaz az infotainment és a szórakoztatva nevelés tehát az edutainment médiaműfajainak. Ez az 1980-as évekig (megvalósulásait tekintve) a világban kisebbségben lévő televíziós modell a huszadik század utolsó negyedében többségivé válik – transznacionális, privatizáló, deregularizáló, liberalizáló hullámok hatására.



...az európai regényszerű „korai” képregény kezdeteinél és későbbi klasszikusainak jelentős részénél azonosíthatjuk a szórakoztatva nevelés szándékát, lehetőségeit és gyakorlatát.

Ezek nyomán átalakulnak a néhány évtizeddel korábban szintén transznacionális áramlatok és átvételek révén megformált azon nemzeti televíziós rendszerek is,¹ amelyeket az állami-közszolgálati csatornák monopolhelyzete és a nem mindig szórakoztató didaktikusság kitüntetettsége jellemzett.² A kontinentális Európában ezt a változást szokás a neotelevízió megjelenésének nevezni, de a bulvár vagy tabloid vagy populáris média eszköztára által alakított nyilvánosság, a tabloidizáció,³ ezzel együtt az infotainment és az edutainment médiaműfajainak széles körű elterjedése is ehhez kapcsolódik.

A szórakoztatva tanulás kommunikációs aspektusához, az edutainment médiafunkció-kombinációjához ugyan nagyon erősen kötődik ez a speciális média-történeti és médiaelméleti kontextus, mégsem tűnik érdektelennek e fogalom beléptetése a grafikus regényekről szóló diskurzusba. Ennek alátámasztására egy rövid történeti felvezetés után közelmúltbeli példákat mutatunk be. Számos lehetséges és kínáló grafikus regény közül francia és magyar nyelvűeket választottunk ki. A frankofón bande dessinée hagyományosan a legtöbb nagy példányszámú saját kiadványt felmutató, legjelentősebb európai képregényipart, egyúttal az Európában legkiterjedtebben és legsokrétűbben intézményesült képregénykultúrát jelöli. Ugyanakkor Európából ki is mutat ez a képregénykultúra, például a kortárs afrikai-európai vagy afropolita grafikus regények által. A magyar médiakultúra önértéséhez pedig, reményeink szerint, hasznos lehet és hozzájárulhat az, hogyha az edutainment használati lehetőségek kapcsán a közösségi műfeldolgozás és a populáris műfajok találkoztatására vállalkozó magyar nyelvű grafikus regényekről szólunk.

Szórakoztatva nevelés és regényszerű képregények

■ A képregénymédián, képregényipari termelésen, képregénykultúrán belül éppen a huszadik század utolsó két évtizedétől (tehát a fentebb említett televíziós változásokkal nagyjából párhuzamosan) kirajzolódni látszik egy olyan jelenségkör, amelyet – főként az észak-amerikai graphic novel nyomán – magyarul grafikus regénynek hívhatunk. A graphic novelre különböző kulturális és mediális kontextusokban formátumként, műfaj(csoport)ként vagy médiumként szokás tekinteni. Kissé leegyszerűsítve azt mondhatjuk, hogy míg az észak-amerikai comics esetében inkább formátumként tekintenek a graphic novelre (mint ahogyan például a comic bookra is), addig Európában vannak, akik hajlamosabbak műfaj(csoport)ként kezelni a grafikus regényeket. Jelentős részben Will Eisner, Art Spiegelman és a francia-belga képregényes hagyományokból inspirálódó észak-amerikai underground comics regényszerű munkáinak hatására a huszadik század vége felé Európában is megjelentek rajzolt regényszerű alkotások, amelyek kezdetben megcélzott közönségüket (felnőttek), tipikus hordozójukat (puha fedelű, fekete-fehér, több száz oldalas könyv) és olykor terjesztési helyüket (határozottan könyvesbolt, illetve képregénybolt) tekintve is elkülönültek a hagyományos európai, például a francia-belga populáris képregénylapoktól és -albumoktól, de a magyar képregényes hagyományoktól is.

Az ezredforduló táján az európai képregénykultúrák számára talán csak a japán eredetű manga (illetve a koreai manhwa) transzkulturális áramlatok általi elsajátításának volt olyan alakító ereje, mint a graphic novelnek. Tematikailag, grafikailag, elbeszéléstechnikailag és még a hordozókat tekintve is rendkívüli sokféleséget tapasztalhatunk mind az észak-amerikai, mind az európai grafikus

regények esetében. Ugyanakkor e kortárs sokféléesség felől tekintve vajon miért ne tarthatnánk grafikus regénynek vagy legalábbis „korai” graphic novelnek számos olyan alkotást is, amelyek Will Eisner és Art Spiegelman munkái előtt születtek. Erre biztathat minket a 18. századtól indító *Cambridge History of the Graphic Novel* című tanulmánygyűjtemény⁴ vagy akár Benoît Peeters képregénytörténész is, aki a graphic novel sikertörténetének szokásos elbeszélését kibővíti azáltal, azonosítva brit és frankofón–olasz hagyományszálakat, hogy legkésőbb Hugo Pratt *Corto Malteséjének* 1967-es megjelenését tekinti a grafikus regény kezdetének.⁵

Egy biztos: az európai regényszerű „korai” képregény kezdeteinél és későbbi klasszikusainak jelentős részénél azonosíthatjuk a szórakoztatva nevelés szándékát, lehetőségeit és gyakorlatát. Már a képregény feltalálójának tartott tizenkilencedik századi Rodolphe Töpffer munkássága esetében is így van ez.⁶ A közéleti szerepet is vállaló genfi író, irodalom- és retorikatanár, publicista elsősorban pedagógus volt. Jean-Jacques Rousseau kései követőjeként ő „találta fel” (a képregényen kívül) a nevelő célzatú, iskolai kirándulást is (és állítólag ő alkotta meg a francia nyelvben a „touristique” melléknevet).⁷ Tanítványai szórakoztatására rajzolt és satirikus képszóveg-elbeszélései, elő- vagy korai képregényalbumjai megfelelni látszanak a szórakoztatva nevelés társadalmi szükségletének, médiakulturális funkciójának.

Az intézményesült képregénymédia európai hajnalán is kitüntetett szerepet kap a szórakoztatva nevelés, és ez a regényszerű elbeszélésekre is igaz. Az első világháború után az észak-amerikai comics európai sikere több helyen aggodalmat vált ki, Belgiumban is, és ennek hatására formálódik a belga katolikus sajtóban a modern bande dessinée, például a rendkívül népszerűvé váló, kalandregényszerű *Tintin*-sorozat, amelynek didaktikusságához (legalábbis az első néhány album esetében) nem sok kétség férhet.

A következőkben olyan kortárs példákon keresztül fogunk szólni az edutainment jelenségekéről a grafikus regényekben, amelyek nem elsősorban szándékukat, sokkal inkább használati lehetőségeiket tekintve edutainment alkotások. Az alábbiakban bemutatott kortárs grafikus regények esetében közös vonás, hogy az edutainment használati lehetőség a populáris kultúra médiaműfajainak megidézésével jár együtt, sőt nem lehetetlen, hogy éppen ennek köszönhető.

Első példakör: Afrika-kép és a migráció populáris geopolitikája az afropolita bande dessinée-ben

■ A képregények geopolitikai vonatkozásait vizsgálva eddig talán a legtöbb szó a népszerű média elbeszéléseinek segítségével megalkotott populáris geopolitikákról esett, azaz a médiaszövegek reprezentációiban, valamint a médiaközönsegek és -használók mindennapi gyakorlataiban megképződő geopolitikai tudásról. A populáris geopolitikák kutatása a média kulturális tanulmányozását találkoztatja a geopolitikai elemzések korábbi hagyományaival.⁸ A Szaharától délre lévő Afrika koloniális és kortárs apokaliptikus médiaábrázolásával is jórészt szembehelyezkednek azok a kétezres évek közepétől kiadott bande dessinée-k, amelyek afropolitának tekinthetők abban az értelemben, hogy globalizációs tapasztalatok afrikai nézőpontú közvetítésére vállalkoznak.⁹ Az afropolita jelleg a szerzői életutak többhelyűségében, helypoligámiájában,¹⁰ a képregények mint

médiaszövegek által áramoltatott reprezentációkban és a megcélzott közönségek heterogenitásában is megmutatkozik. A szerzők, a szövegek és a reprezentációk is földrajzi-kulturális terek között mozognak. Nemcsak a szerzők háttere és részben ehhez kapcsolódóan a feldolgozott témák és kérdések, hanem tágabb értelemben a kiadói és terjesztési kontextus is afropolitává teszi az afrikai frankofón képregények jelentős részét.

Ezek közül némelyeket olyan afrikai–európai alkotásoknak tekintik, amelyek alkalmasak a Szaharától délre lévő Afrikával kapcsolatos koloniális és kortárs sztereotípiák megkérdőjelezésére, miközben a migráció és képregény kérdéskörré kapcsán is előtérbe kerülhetnek. Amint azt egy 2013-as, képregény és bevándorlás témájú kiállítás és könyv is bizonyítja, az élettörténet kozmopolitává válása és a „földrajzi poligámia” megmutatkozik több kortárs francia nyelvű afropolita képregényben is. Például a *La vie de Pahé* című önéletrajzi műben, egy olyan művész- és nevelődési regényben, amelynek külön fejezetet szentel a kötet.¹¹ A gaboni származású Pahé élete a frankofón populáris képregény tipikus formátumában és hordozóján, színes albumsorozatként jelenik meg, és elbeszéléstechnikai, valamint grafikai megoldásaiban is emlékeztet az egyik legnépszerűbb frankofón képregénykönyvműfajra, a geggyűjteményre, miközben a főszereplő életútja a korábbi, franciaországi szakaszainak a felidézése éppen a nyolcvanas évek népszerű televíziós műfajaira tett utalások révén történik.¹²

Szintén a médiakulturális globalizáció televíziós műfajaira, elsősorban, bár nem kizárólag az észak-amerikai szappanoperákra és a dél-amerikai telenovellákra (magyarul: tévéregényekre) tett utalásokkal dolgozik az elefántcsontparti-francia *Aya de Yopougon* című sorozat is,¹³ amely szerzői intenciója erősen nevelő célzatú, hiszen az alkotók deklaráltan éppen arra vállalkoznak, hogy aláássák a Szaharától délre lévő Afrikával kapcsolatos sztereotípiákat.¹⁴ Marguerite Aboutet és Clément Oubrerie alkotásának középpontjában az Abidjan külvárosában élő, tizenkilenc éves Aya családi, baráti, szomszédsági kapcsolatrendszerében lévő szereplők mindennapi élete és konfliktusai vannak. A ki-, illetve bevándorlás motívuma, politikai és kulturális vonatkozásai az *Aya de Yopougon*-ban is megjelennek, különösen az egyik, Párizsba költöző szereplőhöz kötődő cselekményszál révén. A grafikus regénysorozatban a posztmodern globális médiakultúra szűrőjén keresztül bemutatott lokalitás, Abidjan, pontosabban Yopougon és Cocody domesztikált és nyilvános tereinek az ábrázolásában szintén az afropolitizmus jellemzőit ismerhetjük fel. A szereplők is e globális médiakultúra műfajai felől értik és élik meg saját helyzetüket, mindennapi életüket, és a grafikus elbeszélés által feltételezett befogadó számára is hasonló perspektívájú értelmezési lehetőség kínálkozik.

Már az *Aya de Yopougon*-nal kapcsolatban is felvetődött, hogy a mindennapi életet a szituációs komédia műfaji sajátosságait idéző módon mutatja be, de még inkább igaz lehet ez egy újabb, Burkina Fasó-i vonatkozású műre, Roukiata Ouedraogo és Aude Massot 2021-es *Ouagadougou presséjére*,¹⁵ amely összefűzött rövid vígjátékjelenetek képregényesítésének, pontosabban grafikus regénnyé alakításának tekinthető. E „jelenetek” egy része is Párizsban játszódik, a több helyhez kötöttség pedig több szereplő kapcsán is tematizálódik.

■ Bár a regényszerű képregénynek vannak magyar hagyományai, elég, ha csak a Kádár-korban Magyarországon meghatározó, szórakoztatva nevelő adaptációs képregényre gondolunk,¹⁶ vagy arra, hogy magyarul a képregénymédia elnevezése is a „regény” műfaji értelmezőjéhez kötött, a graphic novel vagy grafikus regény meghonosítási kísérletei csak az ezredforduló utánra tehetők. Főként az észak-amerikai graphic novelek, kisebb részben az európai rajzolt regények nemzetközi sikere nyomán az ezredforduló után Magyarországon két hullámban is megkísérelték az alkotók, fordítók, kiadók a grafikus regény megismertetését és elfogadtatását a magyar könyv- és médiakultúrában. Először a 2000-es évek közepén, a magyar képregény „újrafeltalálásának”, intézményesülésének időszakában, némely más képregénytípussal, például a manga bizonyos műfajaival együtt. Később pedig a 2010-es évek második felétől kezdve, amikor ismét úgy tűnt, úgy tűnik, hogy a korábbiakhoz képest valamivel több grafikus regény jelenik meg: újrakiadások is, új fordítások is, mai magyar alkotások is. Ennek ellenére, akár a fordítások, akár a hazai alkotások számát nézzük, a magyar képregény-, különösen a grafikusregény-kiadás még mindig messze elmarad számos közép-európai társához, például a csehhez, lengyelhez, szerbhez, horváthoz vagy szlovénhoz képest.

A különböző kontextusokban formátumnak, médiumnak és műfaj(csoport)nak is tekintett grafikus regény kortárs magyar irodalmi- és médiakultúrában való meghonosodásának folyamatában helyezhető el az a nagyon kevés kiadvány, amely képes volt a magyar irodalomértő és -kedvelő közönség számára érdekessé válni, és az irodalmi-kulturális folyóiratok kritikusaiktól is megkapta a kellő figyelmet, mivel tematikailag is közelebbinek, azaz jobban beilleszthetőnek tűnt az irodalmi folyóiratok profiljába. A kétezres évek közepén ilyen volt Art Spiegelman holokauszt-képregényének, *A teljes Maus*nak a magyar fordítása, amely az első hullám emblematisz alkotásának is tekinthető. A második hullámból kiemelkedik ily módon Csepella Olivérnek az irodalmi mítoszokat megidéző *Nyugat + Zombik* című alkotása, amelynek kritikai fogadtatásába az irodalmi-kulturális lapokon és a képregényes szubkulturális fórumokon túl a közéleti és populáris média is bekapcsolódott.

A *Nyugat + Zombik*ot lehetséges és érdemes a média kulturális tanulmányozásának szemszögéből, az edutainment fogalmának segítségével megvizsgálni. Ha a média kulturális tanulmányozása nézőpontjából vizsgálunk képregényeket, akkor érdemes figyelemmel lennünk 1. a képregényipar, -alkotás, -terjesztés kérdéskörére, azaz a médiaszöveg létrehozásának és terjesztésének kontextusára; 2. a képregények mint médiaszövegek témáira és megalkotottságára; 3. a képregényes alkotások közönségeire és használataira, azaz a médiaszöveg hatásának és használatának kontextusára.

Ha az 1. aspektust nézzük, azt mondhatjuk, a *Nyugat + Zombik* különleges és kissé ellentmondásos alkotás a magyar képregénytörténetben. Úgynevezett „közösségi finanszírozással” készült, egy 2015-ös megjelenést ígérő 2014-es akció nyomán. De végül mégis árral ellátva, könyvesbolti terjesztésben jelent meg 2017-ben. És még reklám is van a kiadványban.¹⁷ Egy szerző neve olvasható a címlapon, de a kiadványból is kiderül, hogy többek munkája, vendégrajzolók közreműködésével készült (innen is eredeztethető „grafikai többszólamúsága”,

azaz poligrafikussága). A 3. aspektussal kapcsolatban feltűnő a *Nyugat + Zombik* kritikai recepciójának és médiajelenlétének sokszínűsége és élénksége. Számos irodalmi-kulturális folyóirat foglalkozott a képregénnyel az Alföldtől kezdve a Kalligramon át a Szépirodalmi Figyelőig,¹⁸ amely a képregénykritikán kívül külön tanulmányt is közölt a *Nyugat + Zombik* Ady-képerőről.¹⁹ A Kalligramban a kritikán kívül Csepella Olivér grafikus regényének intermedialitásáról jelent meg tanulmány.²⁰ Kritikák és interjúk készültek politikai-közéleti lapokban (pl. *Index*, *Magyar Narancs*, *Magyar Nemzet*) és a tabloid média ingerküszöbét is elérte e grafikus regény (pl. *Borsonline*).

A megkülönböztetett kritikai és médiafigyelem érzékelhetően nemcsak az alkotás és finanszírozás sajátosságaival, például az elhúzódo megjelenéssel, hanem a témaválasztással és megalkotottsággal, tehát a 2. aspektussal, azaz a „termék”, a médiaszöveg némely sajátosságával is összefüggésben van. A *Nyugat + Zombik* esetében a magyar irodalomtörténetekből, még akár a közoktatás irodalomtörténeteiből is ismert alakok válnak részeseivé egy zombifikciónak oly módon, hogy a *Nyugat* folyóirathoz kötődő szerzői alakok „mitológiáira” és alkotásaikra tett utalások, intertextusok révén is megidéződnek. Kovács Krisztina részletesen feltárta azokat az utalásrendeket, intertextuális és intermedialis viszonyokat, amelyek a *Nyugat + Zombik* grafikus regényt a populáris médiakultúra műfajaihoz, hagyományaihoz kapcsolják.²¹ Innen nézve látszik, miképpen használja ki a szórakoztató műfajok sajátosságait a grafikus regény egy (szándéka szerint valószínűleg nem, ám potenciálisan mégiscsak) edutainment vállalkozásban, amely irodalomtörténeti klasszikusokat hozhat közelebb olvasóihoz. És – ahogyan Havasréti József hívja fel rá a figyelmet – „főként irodalomtörténeti sztereotípiákkal dolgozik, egészében véve releváns módon és ügyesen szól hozzá” Ady Endre személyének, munkásságának, mítoszának kérdésköréhez, „noha újat nem mond, de ez nem is feladata.”²²

A *Tréfamesterek* című grafikus regény²³ – amely Pólik József író és Zách Attila rajzoló együttműködéséből született – szétfeszíti az európai albumhordozó hagyományos terjedelmi korlátait, a *Nyugat + Zombik*hoz hasonlóan regényszerű alkotás, amely a grafikus regény magyar lehetőségeire irányítja a figyelmet oly módon, hogy nem követi a népszerű önéletrajzi graphic novelek szubjektív ábrázolásának szokásait (tehát ebben legalábbis nem követi *A teljes Maust* vagy Marjane Satrapi magyarul is olvasható *Persepolis*-át). A *Tréfamesterek* ehelyett az adaptációs hagyománnyal rokon magyar történelmi képregény és az inváziós horror műfaji sajátosságainak ötvözésével hozza létre az elbeszélést.

A fordulatokban gazdag cselekmény az „ötvenes évek” Magyarországon játszódik: „valahol a Hortobágyon”, Budapesten, majd Dunapentelén, a majdani Sztálinvárosban stb. A szereplők egy része is ismert lehet a történelemkönyvek-ből: Rákosi Mátyás, Gerő Ernő, Kádár János, Farkas Mihály, Harry Truman, Jozsif Visszarionovics Sztálin. A Rákosi-korszak megjelenítése azonban nem túlzottan tragizál, és főleg nem követi a Kádár-kor médiakultúrájában megszokottá vált, jobb esetben satirikus, rosszabb esetben megértő iróniává szelídülő ábrázolási hagyományt, amelyre viszont a párbeszéd intertextusai által olykor utal. A magyar történelmi, realiztikus képregényeket idéző felütés után fokozatosan bomlik ki az inváziós sci-fi horror cselekményszál. Nemcsak a tematikus elemek, hanem a képregényes eljárások használata, például a panelezés is követi ezt az alakulást.

Azon túl, hogy a Rákosi-kor megélésének tapasztalata bizonyára sokak számára hitelesen fejeződik ki az idegen erők általi veszélyeztetettséget tematizáló „inváziós horror” kínálta keretek között, más szempontból is találó a műfajválasztás. A két világháború között, hasonlóan más európai képregénykultúrákhoz, a magyar is jelentős részben észak-amerikai hatásoknak volt kitéve,²⁴ ez azonban az ötvenes évekre már nincs így. A *Tréfamesterek* cselekménye a huszadik századi magyar képregénytörténet legnehezebb időszakát idézi meg olyan műfaj segítségével, amely akkoriban biztos, hogy nem jelenhetett volna meg a korszak médiakultúrájában, miközben ez az az időszak, amikor az észak-amerikai horrorképregény műfaja intézményesül, és az Amerikai Egyesült Államokban egészen az ötvenes évek közepi korlátozásokig különösképpen virágzik.²⁵ Tehát maga a műfajválasztás – amelyből a *Tréfamesterek* hidegháborús utalásrendje is következik – felidézi a korszakot.

Mindkét magyar példára jellemző, hogy a műtfeldolgozás az irodalom-, politika- vagy társadalomtörténeti, populáris médiaműfajok, ráadásul mindkét regényben meghatározó módon „inváziós” tematikájú műfajok révén zajlik. Afrikai–európai példáink esetében főként a globalizált populáris médiakultúra jellegzetes televíziós műfajai, a szappanopera, a tévéregény és a szituációs komédia kultúrákon és földrészekon átívelő közös ismerete tesz lehetővé edutainment felhasználást. A bemutatott magyar és frankofón afropolita grafikus regények témakezelése tehát olyan értelmezési keretként funkcionáló populáris médiaműfajok felidézésével jár együtt, amelyek lehetővé teszik, hogy ezek az alkotások megfelelhessenek a szórakoztatva nevelés szándékának.

■ JEGYZETEK

1. Jérôme Bourdon: *La télévision est-elle un média global? Une perspective historique*. In: Institut national de l'audiovisuel (INA): *Télévision, mémoire et identités nationales*. L'Harmattan, Paris, 2003. 59–92.
2. Francesco Casetti – Roger Odin: *De la paléo- à la néo-télévision*. Communications 1990. 51. sz. 9–26.
3. Császi Lajos: *A média tabloidizációja és a nyilvánosság átalakulása*. Politikatudományi Szemle 2003. 2. sz. 157–172.
4. Jan Baetens et al. (ed.): *The Cambridge History of the Graphic Novel*. Cambridge University Press, Cambridge, 2018.
5. Benoît Peeters: *Pour une histoire de la bande dessinée: 6/10 Le triomphe du roman graphique de Will Eisner à Marjane Satrapi*. Jeudi 8 février 2018, de 18h30 à 20h, vidéo: <https://www.youtube.com/watch?v=SMO8LNzXTBo>.
6. Rodolphe Töpffer: *M. Jabot – M. Crépin – M. Vieux Bois – M. Pencil – Docteur Festus – Histoire d'Albert – M. Cryptogame*. Slatkine, Genève, 2005.
7. Marc Boyer: *Les Alpes et le tourisme*. Histoire des Alpes - Storia delle Alpi – Geschichte der Alpen 2004. 9. sz. 25.
8. Jason Dittmer – Daniel Bos: *Popular Culture, Geopolitics, and Identity*. Rowman and Littlefield, Lanham, 2019.
9. James Hodapp (ed.): *Afropolitan Literature as World Literature*. Bloomsbury Academic, 2021.; Achille Mbembe: *Afropolitanisme*. Africultures 2006. 66. sz. 9–15.
10. Ulrich Beck: *Was ist Globalisierung? Irrtümer des Globalismus – Antworten auf Globalisierung*. Suhrkamp, Frankfurt am Main, 1997, 127–135.
11. Gilles Ollivier: *Dessine-moi un Pahé*. In: Vincent Marie – Gilles Ollivier: *Albums: Des histoires dessineées entre ici et ailleurs: Bande Dessineée et immigration 1913–2013*. Futuropolis – Musée de l'histoire de l'immigration, Paris, 2013. 114–117.
12. Pahé: *La vie de Pahé*. Tome 1 *Bitam*; Tome 2 *Paname*. Editions Paquet, Veyrier, 2006; 2008.
13. Marguerite Abouet – Clément Oubrerie: *Aya de Yopougon* Tome 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7. Gallimard, Paris, 2005–2010; 2022.

14. Maksa Gyula: *Képregények transzkulturális helyzetekben. Marguerite About munkáinak értelmezéséhez.* Korunk 2012. 8. sz. 65–70.; Maksa Gyula: *Aya de Yopougon et l'émergence de la bande dessinée d'Afrique francophone.* Synergies Espagne 2020. 13. sz. 145–155.
15. Roukiata Ouedraogo – Aude Massot: *Ouagadougou pressé.* Paris, Sarbacane, Paris, 2021.
16. Vincze Ferenc: *Képregénytörténetek: Történeti és elméleti közelítések egy médiumhoz.* Ráció – Szépirodalmi Figyelő Alapítvány, Budapest, 2022. 153–184.; Az adaptációs képregények oktatásban való felhasználásáról: Bárdos Dóra: *Hány éves volt Baradlayné? A magyar adaptációs képregény feldolgozási lehetőségei az irodalomórán.* In: Lipóczi-Csabai Sarolta (szerk.): *Élményközpontú nyelv- és irodalomoktatás.* Neumann János Egyetem, Kecskemét, 2020. 179–189.; Schlichter-Takács Anett – Csimáné Pozsegovics Beáta: *A képregény/képregényalapú mediatis közeg alkalmazási lehetőségei az általános iskolában példákval.* In: G. Szabó Sára – Gombos Péter (szerk.): *Módszertan és megújulás: Válogatás a MATE Neveléstudományi Intézete szakmódszertani tanulmányaiból.* MATE Press, Gödöllő, 2022. 92–94.
17. Csepella Olivér: *Nyugat + Zombik.* Corvina, Bp., 2017. 103.
18. Például Svébis Bence: *Rémálmok logikája.* Kalligram 2018. 5. sz. 91–92.; Szép Eszter: *Képregény a költészet hatalmáról.* Alföld 2018. 4. sz. 96–101.; Vass Norbert: *Sárga, vastag, széteső.* Szépirodalmi Figyelő 2018. 3. sz. 86–91.
19. Havasréti József: *Mióta ismerlek, haldokolsz. A Nyugat + Zombik Ady-képe.* Szépirodalmi Figyelő 2019. 1. sz. 26–33.
20. Kovács Krisztina: *Jó, rossz és ami közte van: A Nyugat + Zombik intermedialitásáról.* Kalligram 2018. 12. sz. 112–120.
21. Uo.
22. Havasréti József: i. m. 26.
23. Pólik József – Zách Attila: *Tréfamesterek.* Vadkelet Comics, Debrecen, 2022.
24. Vincze Ferenc: i. m. 111–152.
25. Nicolas Labarre, *Understanding Genres in Comics.* Palgrave, London, 2020. 45–61.

