

KÉPREGÉNY

Szimpla olvasmánypótlék vagy gyermekek – illetve gyermeklelkű felnőttek – játékszere? Ma már egyre ritkábban hallani ilyesmit a képregényről, sőt a rá irányuló, tudományos igényű vizsgálódások hatására a benne rejlő művészi és szellemi potenciált is egyre szélesebb körben elismerik. Képregény-reneszánszról mégsem beszélhetünk, különösen nem Magyarországon, ahol az elmúlt években szinte szubkulturális helyzetbe kényszerült ez az eredendően populáris műfaj/médiium. Ennek lehetséges okairól is szó esik jelen számunkban, melyet szinte teljes egészében a képregény témájának szentelünk, de persze számos egyéb dologról is: tanulmányrovatunk elméleti és – hazai szemszögből – történeti áttekintést ad a képregényről, továbbá e látszólag erősen maszkulin művészeti ág női oldalát is felmutatja; Közügy rovatunk a magyar képregénypiac tendenciáit tárgyalja; Kritika rovatunk pedig az elmúlt másfél-két év hazai képregény-termését veszi górcső alá, reményeink szerint nemcsak a szépirodalom felől érkező érdeklődők, de akár a „szakma” okulására is. Lapszámunk összeállításához nyújtott segítségéért DUNAI TAMÁSNAK tartozunk köszönettel.



Dunai Tamás

A KÉPREGÉNY MINT MÉDIUM

A képregény egy speciális médiium: állóképek narratív sorozata, melyekhez gyakran írott szöveg is párosul. Sajátos formanyelve és befogadásmódja egyaránt megkülönbözteti a prózától, a képtől és a mozgóképtől, amelyekhez leggyakrabban hasonlítják. A képregényt története során számos előítélet övezte (értéktelen, gyermekeknek szól, silány ponyva- vagy szórakoztató irodalom), és gyakori céltáblája volt a marxista alapú tömegkultúra-kritikának, de ezen előítéletek és támadások a médiium akadémiai elismerésével párhuzamosan nagyrészt megszűntek – legalábbis az olyan jelentősebb képregénykultúrával rendelkező országokban, mint az Egyesült Államok, Franciaország, a Benelux államok, Japán vagy éppen Dél-Korea. Magyarország ugyan még közel sem tart ott a médiium rehabilitálásában, mint a példaként említett országok, ám az elmúlt évtizedben sokat változott a helyzet. Néhány éve még őszinte meggyőződéssel vettem papírra a gondolatot, miszerint a képregény hazánkban a tudományos élet vakfoltjában helyezkedik el. Örvendetesnek találok, hogy ez az állítás ma már nem állja meg a helyét. A médiium ugyan továbbra is perifériális helyzetben van, mégis számos tudomány eszközeivel kutatják, és ha intézményes szinten nem is, de tudományos publikációk és konferencia-előadások, valamint elkötelezett kutatók tekintetében formálódni látszik a másutt már intézményesült *comic book studies*.

A képregénynek a hazai médiapiacra elfoglalt helyzetét legjobban a peremmédiium kifejezéssel lehet jellemezni. A képregény története során mindig is peremhelyzetben volt: nem önálló kiadványokban, hanem a sajtó lapjain tűnt fel, számos előítélet övezte, valamint több emberöltőnyi időre volt szükség, mire más kifejezési formákhoz hasonló elismertségben részesült. Bár ezek globális tendenciák, hazánkban több évtizedes késéssel következtek be: a képregény csak a nyolcvanas években szabadult a sajtó lapjairól, az államszocialista időkben gyökerező előítéletek máig hatnak, elismertsége pedig viszonylag szűk körű. A képregény itthon jelenleg is többszörös peremhelyzetben létezik: sem a reputációja, sem a népszerűsége/olvasottsága nem vetekszik más médiumokéval. Perifériális helyzetét jól illusztrálja mindezek mellett az is, hogy a médiakörnyezetbe problémásan illeszkedik, más médiumokhoz

csak részben kapcsolódik. Csaknem oly módon elkülönül, mintha egy akár szubkulturaként is megragadható közeg létrehozta volna a maga csatornáit (saját kiadványok, honlapok, fórumok és rendezvények), melyek csaknem függetlenek a mindenki számára hozzáférhető médiatértől, és csupán laza szálakkal kapcsolódnak hozzá. Itthon jellemzők az alacsony példányszámok és a szerzői kiadások, kevés mű jut el széles közönséghez.¹ Az egyes képregények hirdetései általában csak más képregényekben, valamint az interneten jelennek meg. A hazai lapok és az elektronikus média ma is elvétve és keveset foglalkozik a képregénnyel, illetve arányaiban nem sok, a képregényekhez kapcsolódó másodlagos szöveg születik: ritkák a kritikák, recenziók és ismertetők, és ami napvilágot lát, az is elsősorban blogokhoz kötődik.

A fentiek mellett létezik egy másik kapcsolódási pont is a médiatérhez: a médiumok közti tartalmi átvétel. Itthon évtizedekig az irodalmi adaptációs képregény számított a domináns képregényváltozatnak, de a „megképregényesítések” néhány kivételtől eltekintve (ilyenek például a Korcsmáros Pál-féle Rejtő-adaptációk) nem sok megbecsülést hoztak a képregénynek, hiszen az eredeti művel való összevetésben az adaptáció óhatatlanul is alsóbbrendűnek hatott. A rajzolt változat látáshoz nem más, mint az eredeti kivonata, leegyszerűsítése, elgiccsesítése, aminek nincs önértéke. Ez a hazai irányzat (és az ebből táplálkozó negatív kritika) azonban visszaszorulóban van, jelentősége a rendszerváltást követően folyamatosan csökken. A képregényt peremmédium helyzetéből egyedül a hollywoodi filmgyártás és az anime/manga szubkultúra terjedése mozdította el valamelyest. Hazánkkal ellentétben ugyanis a képregény más kulturális változatai (az amerikai comics, a francia-belga bande dessinée vagy a japán manga) esetében gyakoribb a fordított adaptációs irány, vagyis az, hogy képregényekből készülnek filmek, sorozatok, regények, videojátékok stb. A képregényadaptációk az elmúlt évtizedekben nagy mennyiségben tűntek fel a mozikban és a televízióban (legyenek azok hollywoodi szuperhősfilmek, európai képregényfeldolgozások vagy japán mangaadaptációk). Két dolgot azonban fontos megjegyeznünk: egyrészt ezek nem hazai trendek, hanem globális tendenciák, amelyekből viszont a hazai képregénypiac is profitál, másrészt a képregényes tartalmak mozgóképes (legyen az animált vagy élőszereplős) népszerűsége nem váltható át egy az egyben olvasókra: a képregényes tartalmak, karakterek ismertsége nem jelenti azt,

1 Ezért is olvasnak sokan internetről letöltött, szkennelt képregényeket (mind eredeti nyelven, mind magyar fordításban).

hogy nagyságrendileg bővülne itthon a képregények közönsége. A filmek és sorozatok alapjául szolgáló művek olvasottságára (amennyiben létezik magyar kiadásuk) mindezek az alkotások csupán részben hatnak. A képregények kevesekhez jutnak el, a kis példányszámú, kevés kiadványos piac nem biztosítja a más piacokra jellemző, a filmhez vagy az irodalomhoz hasonlatos műfaji és tartalmi gazdagságot. A képregény ugyan egy bármilyen tartalom megjelenítésére használható kifejezési forma, ám ebből a sokszínűségből a hazai kiadványi struktúra keveset tükröz (vagy ha tükrözi is, a potenciális olvasók ezt nem feltétlenül érzékelik). A képregényt övező előítéletek tartóssága tehát részben annak köszönhető, hogy a peremmédium-helyzet nem teszi lehetővé, hogy a médiumra másutt jellemző műfaji gazdagságot akárki megta-
pasztalhasa. Így maradnak a preconcepciók és a korábbi beidegződések: egyes művek és zsánerek (például a szuperhősképregények) alapján megítélni egy egész médiumot.

Magyarországon tehát a képregény hosszú ideje peremmédiumként létezik. Az államszocialista időkben az olvasottsága ugyan relatíve magasnak számított, megítélése azonban korántsem tükrözte ezt a népszerűséget. A képregényt övező, többnyire az előző rendszer tömegkultúra-kritikájában gyökerező előítéletek fokozatos visszaszorulása révén megítélése mára valamelyest javult, ám a médiapiac rendszerváltást követő dinamikus és folyamatos átalakulása miatt olvasottsága jelentősen csökkent. A képregény javuló helyzete részben azzal függ össze, hogy több tudomány is felfedezte magának: az irodalomtudomány, a művészettörténet és a filmtudomány is érdeklődést mutat iránta. Ezek voltak a médium első gyarmatosítói (külföldön és itthon egyaránt), még azelőtt, hogy a médiatudomány, a *visual studies* és a lassan kibontakozó comic book studies elkezdte volna saját jogán vizsgálni a képregényt.

Az irodalmi, a művészettörténeti és a filmes érdeklődés elsősorban a saját vizsgálati tárgyukhoz való hasonlóságokra és párhuzamokra irányul. A képregény ezek alapján nem egy önálló művészeti ág vagy kifejezési forma, hanem más médiumok alváltozata, variánsa. Az, hogy a képregényt az egyes területek minek tekintik, részben attól függ, hogy mely diszciplína képviselői vonták vizsgálat alá. Az irodalomtudomány számára a képregény elsősorban narratív műfaj. A vizsgálatok során az elbeszélésre, a szövegszerűsége kerül a hangsúly, és gyakoriak a hermeneutikai típusú megközelítések. A művészettörténet számára a képregény inkább képtípus, képzőművészeti alkotás, tehát a kép, a stílus, a technika és a képjellemzők kerülnek a középpontba. A film-

tudomány nem domborítja ki a képregénynek sem a szöveg-, sem a képszerűségét, és felismeri a comics filmhez hasonlatos összetettségét, ám érdekes módon ugyanúgy nem önmagában vizsgálja a médiumot, hanem főként a filmelemzések eszköztárát alkalmazza rá, a filmhez való hasonlóságát emeli ki, elkendőzve ezzel a médianarratológiában fontos tételt: az egyik médium nem a másik, az egyes médiumok működési mechanizmusai jelentős mértékben eltérnek. A médiatudomány ezzel szemben a médiumok megkülönböztető egyediségére (mediativitására) koncentrál, így a képregény sajátosságait vizsgálja.

A képregény korai kolonizálói a köztességre helyezték a hangsúlyt. E nézetek szerint a képregény egy köztes helyzetben lévő, összetett, más médiumok tulajdonságait ötvöző intermedialis forma, nem pedig saját formanyelvvel rendelkező, önálló médium. A médiatudomány paradigmaváltást hozott ezen a téren, és a képregény egyedi jellemzőire összpontosít. Itthon is egyre többen képviselik azt a médiatudományban és a comic book studiesban elterjedt nézetet, miszerint a képregény egy önálló médium, amelynek komplex – kép és szöveg integrációját egyedi módon megvalósító – elbeszélőrendszere nem eseti és köztes. Az intermedialitás-felfogás helyett megjelent a multimedialitás-megközelítés. Míg az intermedialitás kifejezés alapvetően médiumközi kapcsolatokat takar és esetlegességet konnotál, a képregényt már nem jellemzi az esetlegesség: több mint egy évszázados története során kialakult a maga többszörös (képi és szöveges), tehát multimedialis formanyelve. A képregény az a médium, amely állókép és írott szöveg integrációját a legnagyobb mértékben megvalósítja. Egyik sem a másik illusztrációja vagy magyarázója, hanem a két elbeszélőrendszer együtt közöl valamit. De mégis mennyiben tekinthető a képregény multimedialisnak? A multimedialitás terhelt fogalom, ugyanis kétféle felfogása létezik. Az egyik megközelítés szerint a multimedialis médium több információs csatorna (például kép és szöveg) segítségével kommunikál. Mások szerint ennél többről van szó: nem elég a több információs csatorna, az ilyen médiumnak több érzékszervünkre kell hatnia (például látás és hallás). Én az előbbi, tágabb értelmezést vallom, és úgy vélem, a képregény multimedialitása annak ellenére szembeszökő, hogy csupán egyetlen érzékszervünkre hat. A képregény nem két médium ötvözet, hanem egy több elbeszélőrendszert sajátos módon használó, egyedi jellegzetességekkel bíró médium. Szőnyi György Endre nyomán a képregény egyfajta *Gesamtkunst*, amelynek esetében a szöveg és a kép szervesen, gyakran elválaszthatatlanul összetartozik. Egyes mű-

vekben ugyan előfordulhat bizonyos mértékű alá- vagy fölérendelő viszony a kettő között, hiszen a kép önmagában is boldogul, de leginkább a mellérendelés (a koegzisztencia) jellemzi.²

Az, hogy a képregény szöveg nélkül is boldogul, annak köszönhető, hogy két képi elbeszélőrendszert használ párhuzamosan: az egyik a tartalom kifejezésére, a másik a képregény narratívájának felépítésére szolgál. A képkockákon vagy paneleken ábrázolt cselekvések és történések az elbeszélés tartalmi elemei, ezeken játszódik a cselekmény. Az oldalak felépítésekor a képek egymás mellé rendezésével létrehozott elbeszélőrendszer (azaz a belátható felület struktúrája) viszont a képregény narratívájának egyik legfontosabb alakítója. A panelelrendezés révén tudjuk nyomon követni az egyes képeken megjelenített cselekményt. Ez a két elbeszélőrendszer elegendő egy képregény megalkotásához. Pusztán a képekre és azok egymásutánosságára támaszkodva létrehozhatók szöveg nélküli képregények. Mivel azonban a képregény mögött általában ott áll egy forgatókönyv (amely nemegyszer pusztán szöveg), W. J. T. Mitchell nyomán ebben az esetben is kevert (vagy összetett) médiumnak kell tekintenünk. A képi fordulatot meghirdető Mitchell ugyanis eleve úgy vélte, hogy „minden médium kevert médium, minden reprezentáció heterogén; nincsenek tisztán vizuális vagy verbális művészetek”.³ A képregény ennek a kevertségnek az egyik legtisztább változata, hiszen eredendően egyik elbeszélőrendszere sem kiegészítő jellegű.

Mitchell elmélete jól mutatja be, hogy a szövegek iránt elfogult nyugati gondolkodás miért fogadhatta el olyan lassan a képregény médiumot vagy művészetet (még a filmhez képest is), miért volt kitéve a képregény számos támadásnak története során. A képiség és a verbalitás éles szembeállításai miatt az olyan egyértelműen kevert médiumokat, mint a képregény, mindkét oldal felől közelítve tökéletlennek látták, megvetéssel vagy erős kritikával kezelték. Mitchell szerint azonban ez a tudatos szembeállítás napjainkban már meghaladott: nem más, mint a nyugati filozófia ideológia vezérelte gyakorlata, amely mára teljesen anakronisztikussá vált a kultúra új, vizuális fordulata révén.⁴

A képregény egy olyan multimedialis kifejezési forma, amelyben egyszerre fontos a cselekmény (ami az elbeszélések sajátja), valamint

2 Szőnyi György Endre, *Pictura & Scriptura. Hagyományalapú kulturális reprezentációk huszadik századi elméletei*, JATEPress, Szeged, 2004, 20.

3 Idézi Szőnyi, *I. m.*, 184.

4 Vö. Szőnyi, *I. m.*, 184.

a festményekre és más képzőművészeti alkotásokra jellemző vizuális szerkezet, kompozíció. Az egyes paneleknek és azok elrendezésének párhuzamos elvárásoknak kell megfelelniük: mind a képkockáknak, mind az oldalak felépítésének egyrészt esztétikus kompozíciónak kell lenniük, másrészt az elbeszélés továbbvitelének terhe is mindkettőre ránehezedik. A képregény tehát állóképekből (melyek függetlenek a technikától, tehát lehetnek rajzok, festmények, digitális technikával készült képek, fotók), oldaltáblákból (amelyeken fontos a panelelrendezés és a képek narratív egymásutánisága), valamint írott szövegből áll, ami lehet narráció, párbeszéd, gondolatok megjelenítése, hangfestés (például zajok, környezeti hangok ábrázolása).

Arra, hogy a képregény saját formanyelvvvel rendelkezik, kiváló példa a hangfestészet: az alkotók gyakran használnak rajzolt szövegeket (logók, hangok, hangsúlyos párbeszédetek esetében), tehát egy olyan átmeneti kifejezési formát, ami sem a prózára, sem a képre nem jellemző eredendően. Ezzel egyrészt érzelmekkel tölthetik meg a szövegeket, másrészt a különféle hangeffektusokat is ábrázolhatják. A hangfestésen túl a képregénynek saját szimbólumrendszere alakult ki a láthatatlan dolgok vizuális kifejezésére. A képregény Scott McCloud szerint a „láthatatlan művészete”,⁵ hiszen a médium számos, a valóságban láthatatlan dolgot képes megjeleníteni fokozatosan kifejlődött szimbólumrendszere és különféle vizuális megoldások segítségével. Képi kifejezőeszközök révén ábrázolhatókká váltak egyebek mellett a szagok (például a bűz), az érzések (szerelem, félelem), a különféle állapotok (részegség, kábultság), a hangulatok (például zaklatott vagy vidám háttér segítségével), az idő (a térbeli elrendezés vagy a kihagyások által) vagy a már említett különféle hangok és zajok (még ha az utóbbiak részben szövegesek is).

A képregényre az összetett kettős (képi és szöveges) elbeszélőrendszer miatt nem jellemző a folyamatosság, az elbeszélés tagolt, szaggatott. A képregény szekvenciális művészet: tömörít, kiragadott pillanatokot ábrázol, a panelek közti szünetekkel (amit csatornának szokás nevezni) állóképek sorozatára darabolja a cselekményt. Rendszeresen él a kihagyás alakzatával (ami az idő múlása mellett a mozgás érzékeltetésére is használható). Gyakoriak a sűrű nézőpontváltások, a kisebb-nagyobb időbeli és térbeli ugrások. Ha mindehhez hozzávesszük, hogy

5 Erről bővebben lásd Scott McCloud, *A képregény felfedezése*, ford. BÁNFÖLDI Tibor – KEPES János, Nyitott Könyvműhely, Budapest, 2007, 146–169; Uő., *A képregény mestersége*, ford. KEPES János, Nyitott Könyvműhely, Budapest, 2008, 144.

a kép és a szöveg befogadása eltér, ugyanis a kettő más-más olvasási módot kíván (az írott szöveget lineárisan, míg az állóképet pásztaza, nemlineárisan fogadjuk be), nyilvánvaló válik, hogy mennyire töredékes a képregényes elbeszélés. A nyelvi kifejezés és a képi megjelenítés különbözősége diszkontinuus szöveget eredményez. A képregény olvasása közben folyamatos a szöveg és a kép közötti ide-oda váltás, a kettő közötti ugrálás. A képregényes elbeszélés töredékes, sűrített és multimediális, ezért fokozottan számít a befogadó aktivitására, hogy az a különböző módon viselkedő elemeket és az egymást követő szegmenseket összekösse: a történet nem a szemünk előtt, hanem egy értelmezési folyamat révén az elménkben elevenedik meg az állókép és a szöveg összekapcsolásával, illetve az elbeszélésbeli lyukak kitöltésével.⁶

Érdeemes kitérni a kép/szöveg problematikával részben összefüggő nem-linearitásra is. A nem-linearitás korunk számos médiaszövegének sajátossága, ami több szinten is megjelenhet: az elbeszélés vagy szüzsé, valamint a médium technikai sajátosságainak szintjén. Az elbeszélés úgy is lehet nemlineáris, hogy egy tökéletesen lineáris szöveg reprezentálja.⁷ Ilyen mondjuk egy számos *flashback* (visszatekintést) alkalmazó film. A képregény esetében is találkozhatunk az elbeszélés nem-linearitásával, ám a médium nem-linearitása ezen túlmutat: nem más, mint a képregény multimedialitásából fakadó strukturális vagy technikai jellegzetesség, mert míg az írott szöveget lineárisan olvassuk, addig a kép befogadása nem lineáris, így a mindkettőt használó képregény olvasása sem lehet az.

A képregény egyik legfontosabb jellemzője tehát az, hogy nagyfokú olvasási szabadságot kínál, mivel nem fogadható be lineárisan. Mit jelent ez? Mint korábban említettem, a képregény panelekből (képkockákból) épül fel. A képregénypanelek nagyobb térbeli egységek alkotóelemei (képsor, oldal vagy oldalpár stb.). Az olvasás során állandóan szembesülünk azzal a helyzettel, hogy kénytelenek vagyunk végigpillantani ezen a nagyobb egységen, például azért, hogy megállapítsuk a helyes olvasási irányt – már amennyiben az adott képregény esetében beszélhetünk ilyenről. Ilyenkor akaratlanul is megtudunk néhány részletet a történetből. Egy adott panel olvasásakor periférikusan észleljük a többi képkockát, így a jelen összefolyik a múlttal és a jövővel.⁸

6 McCloud ezt a jelenséget keretezésnek (*closure*) nevezi (*A képregény felfedezése*, 68–75).

7 Mindezekről bővebben lásd Espen J. AARSETH, *Nem-linearitás és irodalomelmélet*, ford. MÜLLNER András, Helikon 2004/3., 313–348.

8 Erről bővebben lásd McCloud, *A képregény felfedezése*, 112.

Az olvasás élménye a nemlineáris olvasásé, hiszen még a lineáris cselekményt sem lineárisan ismeri meg az olvasó. A statikus elemek térbeli elhelyezkedése emellett az olvasót állandó választások elé állítja. Így az övé a döntés, hogy a panel mely elemét tekinti meg előbb: a képet vagy a hozzá tartozó szöveget, illetve a kép mely részletét, hiszen ahogy említettem, a(z álló)kép befogadását (szemben a szövegével) eleve nem kötik a linearitás béklyói.⁹ A választási lehetőségek a képregény olvasásakor oldalról oldalra, panelről panelre ismétlődnek, ami miatt az olvasónak folyamatosan olyan döntéseket kell hoznia (még ha nem is tudatosan), amilyenekkel a lineáris szövegek esetében nem szembesül.

Ez a fajta strukturális vagy technológiai nem-linearitás természetesen kedvez az elbeszélés nem-linearitásának, a mellérendeléseknek és a párhuzamos történetvezetésnek is. A párhuzamosság ugyanis könyvnyelven kontrollálható az ide-oda tekintésekkel és lapozásokkal (ami ismét csak nemlineárisá teszi az olvasást), mint például a mozgókép esetében, ám ennek példái már nem annyira a képregény mediativitását illusztrálják, inkább az egyes művek jellemzői. Mindenesetre ezek is jól mutatják a képregény által felkínált olvasási szabadságot, amely főként a képregény mediális összetettségéből fakad.

Mindezek tükrében azt állítom, hogy a képregény nem műfaj vagy képtípus, és nem is más médiumok alváltozata, hanem egy saját formanyelvvel rendelkező, képet és szöveget speciális módon ötvöző önálló médium, amelynek számos kulturális változata létezik. A képregényt multimediális jellemzői, sajátos kép-szöveg használata és az ebből fakadó egyedi olvasási módja különíti el a többi (rokon)médiumtól.

9 NYÍRI Kristóf, *A multimedialitás ismeretfilozófiája*, <http://www.phil-inst.hu/uniworld/kkk/mm/mm.htm>.

Szabó Zoltán Ádám

A MAGYAR KÉPREGÉNY ÉS AZ ÖNKIFEJEZÉS

A képregényekkel szembeni ellenérzések közismertek. A hazai szakirodalomban talán Maksa Gyula mutatott rá a legegyszerűbben arra, hogy az ezeket tápláló közvélekedések koronként és kultúránként változnak. A három nagy képregényes pólust – Amerika, Franciaország–Belgium és Japán – kívülről és belülről ért támadások különböztek a képregény története során. Szerencsés esetben a képregénynek sikerül az adott kultúrkörön belül tisztáznia magát, vagy jogos kritika esetén megújulnia. Magyarország képregénytörténete során is hasonlóan széles skálán mozogtak a kritikák. Ezek egy részét az új médiummal szembeni idegenkedés, félelem szülte, másik részét pedig az akkori hivatalos kultúrpolitika erőltette. Egészen elenyésző hányada pedig valóban megalapozott kritika volt.¹ Ilyenre a legkorábbi példa Garami Lászlónak az *Élet és Irodalom* 1961. július 22-i számában megjelent írása: „Az igazi, az eredeti, a művészi képregényt dicsérve azonban meg kell mondanom, hogy ellensége vagyok minden olyan képregénynek, amely nem önálló művészi alkotás, hanem a világirodalom legszebb alkotásait szimplifikálva, még őszintébben szólva: kilúgozva, meghamisítva, értéktelen szurrogátummá silányítva adja a nagyközönség kezébe.” A kritika teljes mértékben jogos, sőt megfogalmazását követően még inkább ez a fajta képregény jellemezte a hazai alkotásokat.

E sorok írójának határozott véleménye, hogy a képregény Magyarországért nem tudta végigjárni azt az emancipációs folyamatot, amit a vele egyidős és rokon mozgóképnek vagy még közelebbi testvérének, az animációs filmnek sikerült, mert itthon alkotóit sokáig nem motiválta a közlés vágya, így értelemszerűen jelentős művészeti teljesítmény sem születhetett. E megkésett folyamatnak vagyunk mintegy nyolc éve tanúi, melynek végkifejlete továbbra is kérdéses. Mert szület-het bármennyi elvi megfontolású tanulmány a témában, egyedül a „jó” képregény tudja igazolni a médium létjogosultságát, megmutatni az abban rejlő lehetőségeket. Vagyis nemcsak a kétségtelenül ellenséges

1 A hazai sajtóban megjelent, a képregényt ért bírálatokról nyújt áttekintést: Kiss Ferenc – Szabó Zoltán Ádám, *Melyik a többi nyolc? – vagy bölcs gondolatok a képregényről*, *Beszélő* 2005/12., 99–107.