

Kacsuk Zoltán

A „mi a manga?” problematika újravizsgálása

Feszültség és kölcsönhatás a *stílus*
versus *made in Japan* álláspontok között¹

Absztrakt: A manga kifejezést a beszélő álláspontja szerint rokon és időnként kizárólagos területek egész sorára használják. Jelen tanulmányban a manga jelentésével kapcsolatos vitákat alátámasztó egyik alapvető kettősséget vizsgálom, a „stílus” versus „made in Japan” álláspontok közötti feszültséget és kölcsönhatást. A mangával, a képregényekkel és a *bande dessinée*-vel kapcsolatos kutatásokra építve vázolok fel egy keretrendszert, amely megpróbálja számba venni a mangának tekintett művekkel kapcsolatos leggyakoribb jellemzőket. Kiemelve néhány lehetséges kapcsolatot egyrészt a vizuális stílus és a tartalomspecifikus elemek, másrészt a japán nyelv, valamint a japán mangakészítés, -terjesztés és -fogyasztás kultúrája között, amellet érvelek, hogy a „manga mint stílus” álláspont nem olyan tiszta, minden kulturális és anyagi helyzetet meghaladó lehetőség, mint amilyennek néha beállítják. Ugyanakkor a manga mint „made in Japan” álláspont nem olyan leegyszerűsítő, mint amilyennek általában gondolják, és valójában sokkal mélyebb és alapvetőbb kapcsolatra utal a manga és Japán – mint a valódi és mitikus származási hely – között, mint amilyennek a hívei valójában megfogalmazzák.

Kulcsszavak: manga, képregény, *bande dessinée*, globális manga, eredeti angol nyelvű manga

¹ Kacsuk Zoltán (2018): Re-Examining the „What is Manga” Problematic: The Tension and Interrelationship between the „Style” Versus „Made in Japan.” Positions. *Arts*, 7(3): 26. (Online: <https://doi.org/10.3390/arts7030026>)

Bevezetés

A mangát, más azonos jellegű fogalmakhoz hasonlóan,² nem igazán lehet kielégítő módon definiálni (vö. Berndt 2008). Maga a szó eredetileg 漫画, az első kanji jelentése 'szeszélyes', 'önkéntelen' vagy 'féktelen', a másodiké pedig 'ecsetvonás' vagy 'kép'.³ Ma azonban *hiragana*, *katakana* vagy akár latin betűs írásmóddal is írják, stilisztikai célokból és a jelentéssel kapcsolatos különböző hangsúlyok kifejezésére. A kifejezés jelentése ugyanis nemcsak érdemi változásokon ment át Japánon belül, mióta először elkezdték használni az illusztráció különböző formáival (a legismertebb példa a 19. századi *Hokuszai-manga*), később a politikai karikatúrákkal és a napi képregényekkel (Stewart 2013), végül pedig a hosszú szekvenciális művészettel (Itō 2005; Odagiri 2010) kapcsolatban, hanem továbbá az ezen különböző formák közötti folytonosság vagy annak mértéke is fontos vitapont. A manga egyes történetei kiemelik a rajzolt karikatúraszerű figurák Japánon belüli hagyományát, amely egészen a 12–13. századig nyúlik vissza, a leghíresebb példa, a *Chōjūgiga* a modern szatirikus karikatúrákra emlékeztető, antropomorfizált állatokat ábrázol. Az effajta képtekercsek, a későbbi *ukiyo-e* képek és a modern manga közötti tényleges folytonosság azonban erősen vitatott, és a modern manga tudományosabb története hangsúlyozza az európai és amerikai politikai karikatúrák és képregények hatásának fontosságát az olyan úttörők munkáiban és eszméiben, mint Kitazawa Rakuten (Stewart 2013).

Ami a kifejezés mai használatát illeti, a manga alatt Japánban általában véve a képregényeket értik. Azonban a szűkebb értelemben vett, csak japán képregényekre vonatkozó jelentés is létezik már egy ideje (vö. Odagiri 2010), amit olyan szavak is bizonyítanak, mint az *amekomi* – az *amerikan komikku* rövidítése –, melyet az amerikai képregényrajongók az amerikai képregények megjelölésére használnak. A mangának ez a szűkebb értelemben vett jelentése is teret nyert, valószínűleg részben annak köszönhetően, hogy a kifejezést az országon kívül a Japánban készült képregényekre használták. A japán képregények iránti külföldi érdeklődés növekedése és az ezek által inspirált művek növekvő száma miatt a mangát sokan tisztán stilisztikai kategóriaként is értelmezik. Azonban a kifejezés más, kevésbé ismert használatai is jól dokumentáltak. Az Egyesült Államokban például egy érett manga-kiadóipar kialakulásának eredményeként, amely mind a lokalizált japán műveket, mind az eredeti hazai kiadványokat kínálja, kialakult a manga üzleti definíciója – „egyszerűen egy olyan képregény, amely egy bizonyos vágási mérettel és árfekkvéssel rendelkezik, és amelyet várhatóan lányok és nők olvasnak majd” (Brienza 2016: 12).⁴

A következőkben a manga jelentésével kapcsolatos egyik legalapvetőbb kettősséget vizsgálom meg, amely a pozíciók sokféleségének lényegét érinti: a „stílus” és a „made in Japan” közötti feszültséget és összefüggést. Egyszerűen fogalmazva, az első álláspont látszólag a manga tisztán formális meghatározásának lehetősége mellett érvel, amely

2 Lásd például Suan (2017) munkáját, amelyben azt boncolgatja, hogy mi az anime.

3 Lásd Stewart (2013: 31) rövid összefoglalóját Miyamoto Hirohito munkásságáról és a két kanji együttes jelenésének „kanalasgém”-ből „karikatúra”-ra történő változásáról.

4 Odagiri azt is megjegyzi, hogy az Egyesült Államokban a vizuális stílus mellett az „ár és a formátum” is elsődleges jellemzővé vált a mangák azonosítására, szemben például a származási országgal (Odagiri 2010: 54). A formátum fontosságát a manga azonosításában amerikai kontextusban azzal is hangsúlyozza, hogy rámutat a fordított irányú működésre, amikor a japán mangákat néha „nagy méretű kemény vagy puha borítós kiadásokban” adják ki, és inkább illusztrált regényként, semmint mangaként (Odagiri 2010: 54).

mindenféle nehézség nélkül képes túllépni a nemzethatárokon és a termelési vagy terjesztési rendszereken. Az utóbbi álláspont a formának Japán kulturális és nyelvi kontextusában, valamint a szélesebb értelemben vett mangaipar és az ottani rajongótábor valóságában való rögzítését feltételezi. E pozíciók különböző elemeinek árnyaltabb leírását az írás későbbi részében fogom adni.

A *stílus versus made in Japan* pozíciók bizonyos mértékig megfelelnek a fent említett két történelmi perspektívának is.⁵ A manga történetei hangsúlyozzák a forma gyökereit, vagy legalábbis az azt létrehozó érzékenységet a *Chōjūgiga* és/vagy az *ukiyo-e* idejére vezetik vissza; ez alapján úgy tűnik, hogy a manga elválaszthatatlanul Japánhoz kötődik. A forma modernkori eredete mellett érvelő és az európai és amerikai politikai karikatúrák és képregények formáló hatását kiemelő tudósok egyértelműen hangsúlyozzák, hogy a média, a stílusok és a műfajok milyen módon mozog(hat)nak a különböző nyelvi és kulturális tartományok között. A művészi kifejezési és szórakoztatási formáknak éppen ez a mozgása és a nemzeti kultúrákhoz való viszonya az, amire a manga jelentése körüli jelenlegi viták ismét rávilágítanak.

A manga – az anime és a japán videojátékok mellett – a világ számos országában az ifjúsági kultúra alapvető elemévé vált. Mint ilyen, példaként szolgál a globalizáció és a kulturális áramlások lehetséges többirányúságára (vö. Iwabuchi 2002). A manga arra is példaként szolgál, hogy mit jelentenek a valóban transznacionális termelési, terjesztési és fogyasztási körforgások mind a hivatalos csatornák, mind az alulról jövő kezdeményezések tekintetében (Brienza 2016; Mihara 2010). A mangát Japánhoz tartozónak vagy onnan származónak tekintik, de ugyanakkor a fiatalok világszerte egyre inkább a saját választott kultúrájukként élik meg; a mangatermelés, -terjesztés és -fogyasztás körforgása pedig egyszerre válik el a japán kontextustól, és tekintik a származási országtól elválaszthatatlannak. Éppen ezek a feszültségek adnak olyan nagy erőt a mangának és a tágabb értelemben vett mangakultúrának, vagyis a manga, anime, videojátékok, *light novelek*⁶ és játékok médiamixének (lásd Allison 2006; Condry 2013; Mihara 2010; Steinberg 2012) mint a világ különböző országaiban élő fiatalok között a japán kultúrához és – lehetséges kiterjesztésként – Japánhoz fűződő affektív kapcsolatok kialakítása lehetséges csatornájának. Ez az egyik oka annak, hogy a mangát a „Cool Japan” nemzeti márkaépítés központi elemévé tették meg. Ugyanakkor e feszültségek törekény egyensúlya és kétélű jellege talán sehol sem mutatkozik meg jobban, mint abban, hogy a „Cool Japan” kezdeményezéssel kapcsolatban ma már gyakran úgy látják, hogy nem váltotta be a benne rejlő lehetőségeket a gazdasági növekedés és/vagy a nemzetközi kapcsolatokban a „puha hatalom” (*soft power*) létrehozása terén (Brienza 2014; Iwabuchi 2015; Valaskivi 2013).

Rávilágítandó, hogy ezt a kettős kötést folyamatosan átformálják és újratárgyalják, nemcsak a japán mangakiadás, -kritika és -kutatás világával kapcsolatos nézetekre és álláspontokra fogok hivatkozni, hanem más országok üzleti, rajongói és kutatási nézőpontjaira is. A következő szakaszban részletesebben mutatom be azokat a téteket és összetett jelenségeket, amelyek mind a manga jelentéseinek meghatározásában, mind pedig az ezekből a döntésekből következő elnevezési konvenciókban rejlenek.

5 Nagyon hálás vagyok az első, névtelen bírálónak, amiért rámutatott erre.

6 A *light novel* egy elsősorban tinédzser, fiatal felnőtt célközönségnek írt japán regénytípus. (A fordító megjegyzése.)

A pozíciók elkerülhetetlen összefonódása és az elnevezések politikája

Ebben a szövegben a „mi a manga?” problémája központi szerepet kap, és a félreértések elkerülése végett szeretném tisztázni, hogy a manga kifejezésnek nincs rögzített, *a priori* jelentése – csak az alapján, ahogyan a különböző csoportok hivatkoznak rá, és ahogyan a különböző csoportok találkoznak vele, lehet bármilyen jelentést rendelni hozzá.⁷ Nincs azonban könnyű megoldás, mint ahogy nincs elfogultságtól mentes álláspont sem, ahogyan azt a kulturális tanulmányok és más kritikai megközelítések már régóta hangsúlyozzák. Ennek következtében ez a látszólag távolságtartó meta-beállítottság is könnyebben ad lehetőséget bizonyos megközelítések privilegizálására, miközben implicit módon alá- és más pozíciókat. A következő tárgyalásban használt kifejezések használatának sürgető problémája konkrét példát szolgáltat erre.

Az „eredeti angol/német/stb. nyelvű manga” – az angol nyelvű művek esetében gyakran rövidítve OEL (Original English Language) manga – vagy a „globális manga” kifejezések többek között arra hívják fel a figyelmet, hogy a Japánon kívül készült mangákat nem lehet egyszerűen mangaként emlegetni. Amint azt Young (1990) kifejti, minden ilyen binaritásban a jelöletlen – tehát látszólag transzparens és univerzális – pozíció a privilégiumnak, a jelzett pozíció pedig az alárendeltségnek felel meg. Valójában ez a helyzet a mangáról szóló vitákban, amint azt az alábbi elemzésemben be fogom mutatni, ahol a melléknévvvel ellátott globális manga legitimációs problémával küzd az állítólag „igazi” mangával – vagyis a japán mangával – szemben, vagy az illetén érvelésekben egyszerűen a mangával szemben, minősítő jelző nélkül. Azzal, hogy a manga kifejezést használom minden olyan alkotásra, amelyet gyártóik és/vagy honosítóik és/vagy terjesztőik és/vagy fogyasztóik – és a listát még lehetne folytatni – mangaként azonosítanak, szükségszerűen a *manga mint stílus* álláspontját részesítem előnyben a *made in Japan manga* pozíciójával szemben, amelyet alább tárgyalunk, még akkor is, ha egy szinten a saját álláspontom önmagában nem tartalmaz ilyen állítást. Bár egy ilyen lépés felszabadítónak is tekinthető, mivel megnyitja annak lehetőségeit, hogy mi lehet a manga, ugyanakkor nem szándékolta kihívást is jelent a japán manga által jelenleg élvezett privilégiumokkal szemben.⁸ A manga kifejezés fent leírt módon történő használata és a „japán manga” jelzős szerkezetnek a Japánban készült mangákra⁹ való kifejezett hivatkozása még így is csak némileg

7 Még akkor is, ha azzal lehet érvelni, hogy a *kanji* piktogramokból tevődik össze, és így nem lehet ugyanúgy önkényes, mint egy nem motivált karakterlánc vagy fonéma, ahogy Stewart rámutat: „annak ellenére, hogy egyes *kanji*k a peirce-i szemiotikai kifejezésével élve ikonikusak (azaz úgy néznek ki, mint az, amit ábrázolni hivatottak), használatuk önkényes, jelentésük pedig dinamikus. Vagyis a *kanji*-kompozíciójú *manga* szónak, mint minden szónak, nincs lényegi jelentése. Sokkal inkább a kialakult jelentések helyszíne, és a neki tulajdonított jelentések változásnak vannak kitéve az idő múlása, a felhasználók és a kontextusok mentén” (Stewart 2013: 31; kiemelés az eredetiben).

8 Bármilyen legyen is a véleményünk a hatalom jelenlegi megoszlásáról egy adott problémával kapcsolatban, fontos megjegyezni, hogy egy adott hatalmi dinamika újrakonfigurálását az érintett szereplők a *status quo*-ban elfoglalt helyzetük alapján fogják pozitívnak vagy negatívnak megélni, amelyhez képest a privilégiumok újraelosztására sor kerül.

9 A japán manga a művek gyártóitól, kiadóitól stb. függően különböző dimenziók végtelen kombinációjára utalhatna, különböző fokozatokban (vö. Brienza 2016). Jelen tanulmányomban leegyszerűsítettem az először Japánban megjelent művekre.

változtatja meg az eredeti hatalmi dinamikát, részben a manga kifejezés történeti és időbeli vonatkozásai miatt, ahogy azt az alábbiakban kifejttem.¹⁰

A komplikációknak és a megfelelő hatalmi viszonyoknak további rétegei is vannak, amelyek akkor válnak nyilvánvalóvá, amikor azt vizsgáljuk, hogy mit teszünk egyenlővé a mangával, illetve mit különböztetünk meg a mangától. A fentebb tárgyalt globális mangán túlmenően két általánosabb példát véve, feltehetjük azt a kérdést is, hogy a *manhwa* és a képregény vagy a szekvenciális művészet más formái hogyan viszonyulnak a mangához, és milyen hatalmi viszonyokat implikálnak ezek az elhatárolások?¹¹ A koreai *manhwa*¹² egyszerre alkalmas arra, hogy mangaként pozicionálják (Yamanaka 2013), és úgy tűnik, hogy a japán manga iránti külföldi érdeklődésből is profitált (Nakano 2009; Schodt 2013; Yamanaka 2013), ugyanakkor a kontextustól függően egyedülálló nemzeti képregénykultúráként is lehet, illetve szokták védelmezni (Leem 2012; Yamanaka 2013; Yoo 2012).¹³ A globális manga különböző sajátosságainak helyzete azonban nem sokban különbözik a koreai *manhwáétól* – sőt, bizonyos értelemben ez utóbbi is globális mangának tekinthető. Ami tehát a koreai *manhwához* hasonló formákat potenciálisan megkülönbözteti például Európában és Észak-Amerikában a globális mangától, az a nemzeti képregénykultúrákban betöltött pozíciójuk – a japán manga által befolyásolt hosszabb múltjuk¹⁴ –, valamint a Japánhoz való földrajzi és kulturális közelségük.¹⁵

Ami a manga, a képregény és a *bande dessinée* (francia–belga képregények) megkülönböztetését illeti, nemcsak a különböző nemzeti képregénykultúrákra vonatkozó, korábban már érintett pozicionális igények megismétlődését és a stílusok *versus* nemzeti/kulturális/nyelvi területi megkülönböztetések egyidejűleg egymással versengő és egymást erősítő kettős problematikáját,¹⁶ hanem a tudományos kutatás szintjén a diszciplináris

10 És hogy tovább bonyolítsuk a dolgokat, a jelen cikkben felhozott érvek úgy is értelmezhetők, hogy látszólag megerősítik a japán manga kiváltságos helyzetét, amelynek lehetővé tétele éppúgy a jelen megközelítés szándékolatlan, ugyanakkor mégis elkerülhetetlen része, mint az érvek másik oldala, a jelenlegi domináns pozíció megkérdőjelezése.

11 Természetesen sok más összehasonlítás is segít a manga megismerésében – lásd például Natsume (1997) részletes tárgyalását a hongkongi *manhuával* kapcsolatban talált hasonlóságokról és különbségekről.

12 A *manhwa* angol nyelvű tárgyalásának hagyományos módjával összhangban (Berndt 2012) a koreai és a Korea szóalakok a szövegben Dél-Koreára utalnak.

13 „Japánul az ezen kölcsönhatásokról a »hatás« (*influence*) és az ebből eredő hasonlóságok nevében folytatott eszmecsere során a *manga* szót használnák, míg a koreai művészek és olvasók szerepére és következtetésként a koreai–japán különbségekre való figyelem a *manhwa* szót részesítené előnyben” (Berndt 2012: 7; kiemelés az eredetiben). Ennélfogva, az általam idézett szerzőkből kiindulva, a *manhwa* kifejezést használom ebben a cikkben. Másrészt egy korábbi munkámban (Kacsuk 2011) már kiemeltem a koreai *manhwa* és a japán *manga* gyakran közös helyzetét a magyar rajongótáborban és piacon.

14 Lásd Cheng Chua és Santos (2015) tanulmányát az amerikai képregények és a japán manga által befolyásolt szekvenciális művészet összehasonlításáról a Fülöp-szigeteken, amely példa az időbeli dimenzió fontosságára a különböző képregénykultúrák jelenlétével kapcsolatban egy adott nemzeti piac kontextusában.

15 A pozíciók és hatalmi viszonyok tárházának részletes megvitatását, amelyet az eredeti angol nyelvű manga, a globális manga, a *manhwa*, a *manhua* stb., a nem japán manga különböző formáinak elhatárolására való hivatkozást jelent, nem beszélve magának a nem japán jelzőnek az összetettségéről (lásd ismét Brienza 2016), egyelőre mellőznünk kell.

16 A „nemzeti sajátosságok” hangsúlyozása a képregény különböző formáival kapcsolatban – ahogy Berndt a diszkurzív pozíciók elfoglalásának erre a stratégiai aspektusára reflektálva rámutat – „a kulturális státuszért folytatott hazai küzdelemben és [...] a piaci részesedésekért folytatott nemzetközi küzdelemben” (Berndt 2010b: 2) egyaránt mozgósításra került.

differenciálódás hozzáadott rétegét is meg kell említeni (vö. Berndt 2010a; Berndt és Kümmerling-Meibauer 2013). A mangatanulmányok igénye az egyediségre és az egyetemességre, a szekvenciális művészet vagy a képregény tanulmányozásának tágabb területével szemben, az akadémiai mező¹⁷ kontextusában ugyanarra a pozíciók közötti stratégiai váltogatásra világít rá, amely a jelenlegi problematika minden aspektusára jellemző.

Ez vezet el az utolsó ponthoz, amelyet a „mi a manga?” problematikával kapcsolatban szeretnék felvetni. Az alkotóktól kezdve a kiadókon, olvasókon és rajongókon át a kormányzati szervekig, a kritikusokig, kutatókig és akadémikusokig számtalan szereplő igen-csak eltérő kontextusokban, különböző mértékben érdekelt annak meghatározásában, hogy mi is a manga, és az erőfeszítéseik tétje és haszna is nagyon különböző. Ráadásul, mint fentebb már jeleztük, e szereplők álláspontja idővel és/vagy a stratégiai igényeknek megfelelően változhat, és sok esetben látszólag ellentmondásos álláspontokat is képviselhetnek egyidejűleg. A japán külügyminisztérium által 2007-ben alapított Nemzetközi Manga-díj például úgy tűnik, hogy a nem japán alkotók bemutatásával a manga befogadóbb felfogása felé törekszik, ugyanakkor a manga meghatározásában Japán központi szerepét is megerősíteni látszik.¹⁸

Miután egy pillanatképet adtam a fogalmak, pozíciók és tétjeik talányos egymásba-fonódottságáról, most rátérek tanulmányom központi kérdésére, amelyben reményeim szerint rávilágítok a vita néhány aspektusára. Az, hogy mi számít mangának, és mi nem, sokkal összetettebb, mint azt általában gondolnánk.

Stílus versus made in Japan

Anélkül, hogy itt átfogó áttekintést nyújtanék, az 1. ábrán összegyűjtöttem néhány különböző jellemzőt, amelyekről gyakran mondják, hogy jellemzik a mangát, és/vagy amelyeket a manga egyediségéért tartanak felelősnek. Ezeket az elemeket egyrészt aszerint próbáltam csoportosítani, hogy a manga milyen aspektusának felelnek meg (a sorokban), másrészt aszerint, hogy milyen megkülönböztetést – nevezetesen a *stílust* versus a *made in Japan* – tartok a legfontosabbnak a „mi a manga?” vita szempontjából (az oszlopokban).¹⁹ A „vizuális elemek”, a „tartalom” és a „made in Japan” oszlopok együttesen megfelelnek a Lefèvre (2010: 87) által az „összehasonlító képregénykutatás” számára javasolt háromszintű modellnek is, amely nemcsak a „formai tulajdonságokat”, valamint a „műfajokat, témákat és karaktereket” veszi figyelembe, hanem azt is, hogy „hogyan állítják elő és fogyasztják a képregényeket”.

17 Bourdieu-i értelemben vett mező (lásd például Bourdieu és Wacquant 2024 [1992]).

18 A *Cool Japan* nemzeti branding projektről a mangával kapcsolatban lásd például Brienza (2014).

19 Ez a problémátér vitathatóan más dimenziók szerint is felbontható. Például a vita egy konkrét esetének áttekintésében, az *Anime News Network* egyik eredeti angol nyelvű mangákról szóló fórumtémájának hozzászólásait elemezve Brienza nem kettő, hanem öt álláspontot azonosít: „manga mint marketingfunkció”, „manga mint stílus”, „japán manga”, „manga mint minőség”, „miért érdekel ennyire?” (Brienza 2015: 104–108). Bizonyos értelemben a központi dichotómia felállítása, ahogyan azt ebben a tanulmányban teszem, maga is egy olyan lépés, amely bizonyos pozíciókat előnyben részesít, másokat pedig elnyom.

1. ábra: Elemek, amik hozzájárulnak ahhoz, hogy a mangát azzá tegyék, ami

	Manga mint <i>stílus</i> I. vizuális elemek	Manga mint <i>stílus</i> II. tartalom	Manga: <i>made in Japan</i> I. „könnyen” reprodukálható elemek	Manga: <i>made in Japan</i> II. „nehezen” reprodukálható elemek
anime-manga stílus, nem feltétlenül mangaszpecifikus	• karakterdizájn • vizuális kód • háttérdiszajn			
kompozíció	• oldal- és panelelrendezés, • panelek egymásra következése			
mögöttes alapelv	• szubjektív nézőpont előnyben részesítése			
előállítás	• monokróm		• <i>tankōbon</i>-formátum	• kiadás és terjesztés módja • japán mangaszerkesztők • médiamix lehetősége
tartalom		• műfajok • narratív struktúrák • trópusok és témák • karaktersablonok		
explicit japán elemek			• japán kulturális referenciák • japán írásmód	• japán nyelv
implicit japán háttér				• japán vizuális kulturális környezet • japán manga és <i>dōjin</i> kultúra

Forrás: saját szerkesztés

A táblázat elemeinek tartalmáról és viszonyairól szóló vita kiindulópontjaként először is azt szeretném hangsúlyozni, hogy bár a stílus és a *made in Japan* álláspontot gyakran egymással szembenállónak tekintik, helyett inkább egymásba ágyazott halmazként értelmezhetők, ami alatt azt értem, hogy a legtöbb ember, aki a *made in Japan* álláspont mellett érvel, általában nem arra próbál rámutatni, hogy a mangák stílusosan jóval sokszínűbbek, mint amire a másik álláspont utalni látszik; valószínűleg inkább egyetértenek a manga mint stílus érvelés számos elemével, de emellett azt is vallják, hogy a mangának Japánban kell készülnie. Továbbá ez a jellemző, hogy az érvek egymásba ágyazott halmazokat alkotnak, a manga mint stílus két alpozíciójára – vizuális és tartalmi sajátosságaira – is igaz.

Más szóval, a támogatók többsége, akik amellet érvelnek, hogy egy adott oszlopban szereplő elemek határozzák meg, hogy mi a manga, valószínűleg magától értetődőnek veszik az összes többi elemet, amelyek az adott oszloptól balra lévő előző oszlopokban vannak felsorolva. Így a manga mint vizuális stílus érve általában a legkisebb közös nevezőt jelenti ezeken az érveken belül. Ezért az ábrának erre a szakaszára szeretnék először összpontosítani.

A manga mint vizuális stílus pozíciójának kibontásához a képregény- és mangatanulmányokra támaszkodom, különösen Cohn (2013), Natsume (1997, 2010), Natsume és Takekuma (1995), Groensteen (2010, 2013 [2011]) és McCloud (1994 [1993]) munkáira. Ez a négy szerző nemcsak a francia-belga *bande dessinée*, a japán manga, valamint az amerikai mainstream és független képregény főbb képregényhagyományaihoz kapcsolódó szekvenciális művészeti tanulmányok reprezentatív képviselője, hanem kifejezetten foglalkozik a manga vernakuláris – vagy Groensteen esetében különösen a *shōjo* manga – sajátosságaival, amelyek megkülönböztetik azt a többi fő stíluscsaládtól.²⁰ Érdemes azonban szem előtt tartani, hogy csak Cohn összpontosít kifejezetten a különböző vizuális stílusok – vagy terminológiája szerint vizuális nyelvek – teljes körű összehasonlító megközelítésének kidolgozására a szekvenciális művészetben.

Mind a négy szerző tárgyalja a karaktertervezés, a morféma, illetve a mangára jellemző szimbólumok és panelezés²¹ elemeit. A karaktertervezéssel kezdve McCloud (1994 [1993]: 42–43) – aki, ismét hangsúlyoznom kell, nem törekszik a manga stílusbeli sajátosságainak átfogó áttekintésére az *Understanding Comics*ban²² – felhívja a figyelmet az ikonikus karakterek széles körű alkalmazására és az általa „maszkhatásnak” nevezett jelenségre. A maszkhatás arra utal, hogy a karaktereket absztraktabb stílusban rajzolják, ami az olvasót azonosulásra invitálja, a háttereket pedig gyakran kontrasztos, realisztikusabb stílusban készítik – továbbá azonban megjegyzi, hogy ez önmagában nem mangaspecifikus, hiszen olyan művekben is megtalálható, mint Hergé *Tintinje* (McCloud 1994 [1993]: 42).²³ Groensteen szintén úgy találja, hogy a *shōjo* manga szereplői „minimálisan differenciáltak” (Groensteen 2013 [2011]: 59), ami McCloud érvelését visszahangozza.²⁴ Továbbá, arra építve ahogy Takahashi hangsúlyozza a „*jojō-ga*” és a „*shōjo*-regények” jelentőségét a *shōjo* manga fejlődése szempontjából (Takahashi 2008: 132), Shamoons rámutat arra, hogy a „*dōseiai* kapcsolatok” vizuális ábrázolása hogyan tükrözte azon narratívákat azáltal, hogy „szintén megerősítette az egyformaság esztétikáját” (Shamoon 2008: 139). Ama tény megvitatásának, hogy a mangafigurákat – és gyakran a környezetüket is – általában ikonikus módon, szimbólumokként, nem pedig fotorealisztikus ábrázolásokként rajzolják

20 Ahogy Suzuki (2010) és Lefèvre (2010) is más-más szempontokból hangsúlyozzák, ezek az összehasonlító tanulmányok gyakran maguk is csak kisebb számú reprezentatív munkán alapulnak, és aligha állíthatják, hogy igazságot szolgáltatnának a stílusbeli sokféleségnek, amely a szerzők és műfajok között az idők során a képregény bármelyik jelentősebb területén megtalálható.

21 A képregény tipikus képi egységeinek a megnevezése magyarul hagyományosan képkocka vagy kocka. Ugyanakkor a magyar képregényes szaknyelvben a panel kifejezés is meghonosodott már. Ebben a szövegben az utóbbi kifejezést használjuk. (A fordító megjegyzése.)

22 McCloud, Scott (2007): *A képregény felfedezése. Színes és fekete-fehér képregény*. Ford. Bánföldi Tibor, Kepes János. Budapest: Nyitott Könyvműhely.

23 McCloud (1994 [1993]: 44) emellett a „másikként” érzékeltetni kívánt karakterek esetében használt és ezáltal azokat tárgyasító, ezzel szemben álló realisztikusabb stílus használatára is rámutat, szemben az olvasóból azonosulást kívánni hivatott karakterek ikonikusabb kialakításával.

24 A manga hibrid formáiról írva Bainbridge és Norris (2010: 246) hasonlóképpen említést tesznek arról, hogy „a manga stílus jellemzői (nagy szemek és eltúlzott testarányok, amelyek gyakran számos rassz, kulturális és nemi jellemzőt vegyítenek) számos mangakaraktert rassz szerint, etnikailag és gyakran szexuálisan meghatározhatatlanná tesznek”, ezzel rámutatva arra, hogy a manga karakterdizájnok gyakran absztraktabbnak tűnnek, mint más képregényhagyományok karakterdizájnjai.

meg, szintén hosszú hagyománya van a japán nyelvű mangakritikában- és -kutatásban, egészen Tezuka saját megjegyzéseiig visszamenőleg, miszerint rajzai inkább szimbólumok, egy vizuális nyelvhez hasonlatosak, semmint a valóság ábrázolásai (Ötsuka 1994). Bár úgy tűnik, hogy a japán, a frankofón és az angol nyelvű képregényszemle között van egyezés a manga karakterdizájnok magasabb absztrakciós szintjével kapcsolatban, fontos szem előtt tartani, hogy egyrészt a mangában is találunk változatos karaktertervezési stílusokat, másrészt az amerikai képregények – mind a mainstream, mind a független – és a francia–belga *bande dessinée*-k meghatározó karaktertervezési mintái is gyakran követnek erősen sablonos ábrázolási módokat (lásd Cohn [2013] amerikai független és szuperhős-képregények vizuális lebontását, amely példákat mutat arra, hogy ezek a stílusok mennyire absztraktak is lehetnek). A karakterdizájn konkrétabb elemeinek szintjén Cohn (2013: 154–155) a kognitív tudományokkal alátámasztott, a szekenciális művészet vizuális nyelvére vonatkozó megközelítésében a következő jellemzőket ajánlja az általa *japán vizuális nyelvnek* avagy JVNy-nek²⁵ nevezett nyelvre – megjegyezve, hogy természetesen vannak műfajspecifikus különbségek. A grafikai struktúrát tekintve, „az embereket nagy szemekkel, nagy hajjal, kis szájjal és hegyes állal ábrázolják”, „az orrok [is] jellemzően alulhangsúlyozottak”.²⁶ Bár érvelhetnénk úgy, hogy az arcábrázolás ezen vonásai erőteljesebben megfelelnek bizonyos korszakok, műfajok vagy művészek alkotásainak, mégis jól körvonalazható néhány olyan vonás, amelyeket például az európai és észak-amerikai olvasók általában a mangához társítanak, javarészt a manga népszerűségrobbanásának a kezdetétől – a kilencvenes évek végétől és a kétezres évek elejétől –, amikor ezekben az országokban a manga műfaját a „hogyan rajzoljunk mangát” útmutatók (Bainbridge és Norris 2010) vizuális világa is népszerűsítette.

Cohn (2013) szintén igencsak részletesen tárgyalja a szimbólumokat, illetve terminológiáját szerint az ún. zárt osztályú morfémákat, a vizuális jelzők különböző készleteit, amelyeket más vizuális elemekkel együtt használnak a rögzített jelentések közvetítésére, mint például a szöveg- és gondolatbuborékok formái, az indexikus vonalak, a hatáscsillagok, az upfixek, a helyettesítések, a szem-umlautok, a reduplikáció formái stb. McCloudhoz (1994 [1993]: 131) és a legtöbb mangáról szóló értekezéshez hasonlóan ő is felhívja a figyelmet az illetén kötött morfémák egyedülálló készletére, amelyet a JVNy-ben találunk.²⁷ Azonban fontos megjegyezni, hogy ezek a jelek, mint például az izzadságcsepp, szintén fejlődéstörténettel rendelkeznek, és idővel változnak a jelölt jelentésük és a közös használati módok tekintetében (Natsume 1995a).

25 A JVNy és a manga közötti kapcsolat abban rejlik, hogy míg az előbbi az utóbbi létrehozásához használják, a JVNy nem ekvivalens a mangával (Cohn 2013).

26 Bár Groensteen (2007 [1999]) a *System of Comics* (A képregények rendszere) című művében amellett érvel, hogy a képregény valódi mivoltának jobb megértése érdekében mellőzzük magunknak a képeknek a részletes vizsgálatát (ami jelentősen eltér a másik három szerző megközelítésétől), mindazonáltal a *shōjo* manga képi világa mégis magával ragadja, és a *Comics and Narration* (Képregények és narráció) (Groensteen 2013 [2011]) című következő kötetének a képregényforma szélsőséges eseteivel foglalkozó fejezetében megenged magának néhány észrevételt – a szemek és a haj ábrázolásának szerepét is hangsúlyozó Cohnhoz hasonlóan – a karakterdizájnnal kapcsolatban.

27 A japán mangában található vizuális metaforák (*keiyu*) – a *Manga no yomikata* (Natsume és Takekuma 1995) által bevezetett kifejezés e szimbólumokra – felsorolását és elemzését lásd Takekumánál (1995). Lásd még Cohn és Ehly (2016) a *shōjo* és *shōnen* mangákban található vizuális morfémák eloszlásának különbségeinek kvantitatív vizsgálatát.

Natsume (2010) szintén felhívja a figyelmet a japán mangában használt függőleges írásmódra, szemben a *bande dessinée*-ben és a képregényekben található, vízszintes szedett betűkkel. Ez, amint azt alább még egyszer tárgyalni fogjuk, hatással van a szövegbuborékok formájára és elrendezésére. Ahogy Yoo (2012: 50) hangsúlyozza, a szövegbuborékok – különösen a *shōjo* mangában és a *sunjeong manhwa*-ban – nemcsak „a képsík fontos részét képezik”, hanem a bennük lévő üres tér „a főhős érzelmi állapotával” kapcsolatos jelentést is hordoz, amely a fordítás és a függőleges írás vízszintesre váltása során elveszhet vagy átalakulhat.

Továbbá mind a négy szerző megemlíti a nem hagyományos vizuális szimbólumok – például a *shōjo* mangában a háttér – használatát a belső, érzelmi állapotok ábrázolására; hasonlóan például az európai színes képregényekhez, teszi hozzá McCloud (1994 [1993]: 133). Emellett McCloud (1994 [1993]: 114) és Cohn (2013: 158–59) is rámutat a szubjektív mozdulatsorok használatára – szemben az objektívekkel – mint a mangastílus további vizuális jellemzőjére, amelyek azonban, mint mindkét szerző szintén megjegyzi, ma már egyre inkább fellelhetők az amerikai képregényekben is, amire az alábbiakban még visszatérek.

Végül a panelezéssel kapcsolatban a manga legnyilvánvalóbb jellemzője az amerikai és európai képregényekhez, különösen a koreai *manhwa*-hoz képest, hogy a mangát jobbról balra olvassák, ami ennek megfelelően a panelejlődésben is különbséget eredményez. Az angol nyelvű képregényekkel foglalkozó tanulmányok keretében a manga egyik leggyakrabban említett megkülönböztető jellemzője, amelyet McCloud (1994 [1993]) azonosított, a panelátmenetek egyedi eloszlása. McCloud reprezentatív szerzők műveit elemezve megállapította, hogy a mangában nagyobb arányban fordulnak elő aspektusról aspektusra, illetve pillanatról pillanatra történő átmenetek. Mindkettő többnyire hiányzik az amerikai mainstream képregényekből és a francia–belga *bande dessinée*-kből, de megtalálható az amerikai független vagy alternatív képregényekben is, amelyek panelátmenet-eloszlása nagyban eltér az összes többi formától.²⁸ Cohn a saját megközelítését alkalmazva – amely a panelszekvenciák mögöttes nyelvtani struktúráit vizsgálja – továbbfejleszti McCloud (2013: 160) megállapításait, összehasonlítva a makro-, mono-, mikro- és amorf²⁹ felvételek gyakoriságát a különböző vizuális nyelvekben. A mangaművekről kiderült, hogy éppannyira ábrázolnak „egész jeleneteket, mint amennyire bemutatnak egyes jelenetrészeket”, ami a mono- és amorf felvételek magasabb arányát jelenti az amerikai mainstream és független képregényekhez képest. Ez a „környezeti kötőmód”³⁰ – egy újabb, Cohn által bevezetett kifejezés – nagyobb arányú használatával is egybeesik a manga panelsorozatokon belül. A környezeti kötőmód arra utal, ahogyan a panelek „egy jelenet egyes elemeit mutatják, amelyek együttesen egy környezet érzetét váltják ki az elmében” (2013: 79). Cohn (2013: 163) Shamoont idézi azzal kapcsolatban, hogy ezt a filmszerűbb stílust megerősíteni kívánó *gekiga*-szerzők vezették be, de később más mangaműfajokban is

28 Az amerikai underground képregények panelátmeneteinek további tárgyalását – megerősítve McCloud megfigyelését – lásd Garlingtonnál (2016).

29 Az amorf felvételek nem mutatnak „aktív entitásokat” (azaz karaktereket) (Cohn 2013: 56).

30 Az eredeti angol kifejezés „environmental conjunction”, amit magyarra „környezeti kötőszóként” kellene szó szerint lefordítani, azonban a Cohn által tárgyalt vizuális nyelvtani megközelítésben a kifejezés jelentése sokkal közelebb áll a „környezeti kötőmód”-hoz, ezért ezt a megoldást követjük itt. (A fordító megjegyzése.)

átvették, ami ismét kiemeli a változás fontosságát magán a japán mangán belül – erről bővebben alább lesz szó.

Groensteen (2013 [2011]) és Natsume (1997, 2010) számára a japán mangában található panelezés sajátosságainak megvitatása a *shōjo* mangában bevezetett újításokhoz és a manga műfajának Japánban elfoglalt különleges pozíciójához kapcsolódik mind az iparág, mind a mangát körülvevő kritikai diskurzus tekintetében. A képregényművészet nagy hagyományai közötti műfaji – illetve alkotói és olvasói – különbségek egyike ugyanis a japán női alkotók által készített, lányoknak és nőknek szóló mangák jelentősége (Natsume 1997, 2010). Ez ma már a Japánon kívüli mangákban is megjelenik (Brienza 2011; Malone 2010).

Natsume hangsúlyozza a *shōjo* mangák oldalelrendezésének és panelezésének többretegűségét, és ezt a cell-animáció³¹ szerkezetéhez hasonlítja (Natsume 1995d: 180–181). Arra is utal, ahogyan Itō továbbfejleszti gondolatait, hogy felhívja a figyelmet arra, hogy a „keret bizonytalansága” (Itō 2005: 228; idézi Natsume 2010: 48) – az a tény, hogy „a mangában valójában lehetetlen megmondani, hogy az olvasó vizuális keretét az oldal vagy a panel alkotja-e” – az, ami „egyedivé teszi a manga kifejezőmódját” (Natsume 2010: 48). Ahogy azonban Shamoon (2008: 146) rámutat, a *shōjo* manga is változásoknak van kitéve, és például a kilencvenes évek óta a rétegzéseket kevésbé alkalmazzák „az idősebb olvasóknak szánt történetekben”.

Groensteen átveszi Natsume többretegűség-fogalmát is, hangsúlyozva, hogy az „a *multikeret* fogalmával kombinálódik, és néha helyettesíti azt” (2013 [2011]: 63, kiemelés az eredetiben) – a *multikeret* az általa preferált kifejezés a képregények egymásra épülő referenciakereteinek egymásba ágyazott struktúrájára (Groensteen 2007 [1999]). Erre a következtetésre azután jutott, hogy azonosította a *shōjo* manga panelezésének hat különböző jellemzőjét, nevezetesen: (1) „a kifutó-effektust”;³² (2) a „hosszú, keskeny keretek” preferálását; (3) a „zárt panelek” és az oldal szélére nyitott panelek vagy a panelek közötti „keret nélküli rajz[ok]” közötti feszültséget; (4) az egy vagy több „kisebb betétpanel egy nagyobb panel fölé helyezve” megoldás által létrejövő struktúrát; (5) az üres terek vagy a fehérség hangsúlyos szerepét a kompozícióban; és végül (6) a „dekoratív elemek, [...] mint a virágzó ágak, csillagzárporok vagy hajcsavarok, amelyek a keretet helyettesítik és egy képet vagy egy egész oldalt vesznek körül”, szerepét (Groensteen 2013 [2011]: 58). Groensteen továbbá azt is megjegyzi, hogy az első és az utolsó ilyen elem kivételével ezek mind megjelennek a manga más műfajaiban is, de nem olyan áthatóan, mint a *shōjo* mangában. Sőt, számára a *shōjo* mangával kapcsolatban az egyik legkülönösebb feszültséget az az ellentét jelenti, amely egyrészt a szerinte meglehetősen sematikus karakterdizájnok – ahogyan azt már fentebb tárgyaltuk –, másrészt a rendkívül innovatív oldalelrendezés és panelezés között áll fenn.

A manga egyik alapvető stilisztikai sajátossága, amely ezekből az elemzésekből ki derül, az, hogy a manga a szubjektív nézőpontot hangsúlyozza a történetmesélésben (Cohn 2013; Groensteen 2010; McCloud 1994 [1993]). A szubjektív sebességvonalak

31 Celluloidalapú animáció. (A fordító megjegyzése.)

32 Groensteen a karakterek teljes alakos ábrázolására utal, amelyek gyakran az egész oldal hosszát lefedik, és a történet paneljein kívül állnak. Ezeket a *sutairu-ga*-kat (stílusképeket), ahogyan a mangakutatásban általában nevezik őket, kezdetben gyakran csak a történetek *tankōbon* változatához adták hozzá, hogy helyettesítsék az eredeti magazinos folytatásokban közölt reklámokat (Kálovics 2016).

használata (McCloud 1994 [1993]: 114), az érzelmi állapotok háttérképekbe való átcsapása (Groensteen 2013 [2011]: 123; McCloud 1994 [1993]: 133), a mangában található szubjektív panelek nagyobb száma (Cohn 2013: 166) mind ezt a motívumot látszanak alátámasztani,³³ és ehhez a felsoroláshoz még hozzátenném, hogy még a karakterek „chibifikációja”³⁴ is a szubjektív érzékelés kifejezőjének tekinthető, szemben az objektív valósággal. Groensteen néhány további megfigyelése is ehhez a tételhez igazodik. A *shōjo* manga panelezésének jellemzőivel kapcsolatban megjegyzi, hogy a „határok átjárhatósága” úgy hat, hogy „arra invitálja az olvasót, hogy vetítse bele magát a hősnő irreális világába, és azonosuljon vele” (Groensteen 2013 [2011]: 62). És még a hátterek visszatérő hiánya és a közelképek gyakorisága is hasonló módon értelmezhető a *shōjo* mangákban (Groensteen 2013 [2011]: 59), vagyis a szubjektív azonosulás hangsúlyozásaként az objektív ábrázolással szemben.³⁵

A manga mint stílus II.: tartalom

Az arról szóló vitákban, hogy mi teszi a mangát mangává, a japán mangára jellemző tartalmi elemeket ritkábban említik, mint a fentebb tárgyalt vizuális stílusra vonatkozó jellemzőket. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a mangával foglalkozó elemzésekben nem találunk utalásokat az effajta jellegzetességekre. Mindenekelőtt, amint az már fentebb említésre került, a műfajok nemek szerinti megoszlása – különösen a névleges célközönségük nemek szerinti megoszlása – úgy tűnik, a manga sajátos jellemzője az amerikai képregényekhez és a francia–belga *bande dessinée*-hez képest (Natsume 2010), mely utóbbiak hagyományosan főként férfi közönséget céloznak meg. A mangának ez az aspektusa nemcsak a mangapiac és a rajongótábor Japánon kívüli fejlődésére volt nagy hatással (Brienza 2016; Erik-Soussi 2015; Malone 2010),³⁶ hanem arra is, hogy a különböző országokban mit jelent a manga kifejezés (Brienza 2011). Bár a *shōjo* manga a legfontosabb példa, messze nem ez az egyetlen egyedi műfaj, amely a japán mangából alakult ki. Groensteen (2013 [2011]: 57) például megjegyzi az *eroguro* különlegességét, amely „az erotikus-groteszk és a rendkívül erőszakos keresztezése”.

A narratív fejlődéssel kapcsolatban Drummond-Mathews (2010: 73) – Joseph Campbell monomitosz értelmezési keretére építve – rámutat arra, hogy a *shōnen* manga általában a főhősök „hősi útjának beavatási szakaszára” összpontosít, szemben az amerikai szuperhős-képregényekkel, ahol „a hősök az elbeszélői idő nagy részét az út visszatérési szakaszában töltik”. A *shōjo* manga „érzelmi belső állapotokra helyezett hangsúlya

33 Gravett megfigyelésére támaszkodva, miszerint „a nyugati képregényekben azt olvassuk, ami ezután történt; a mangában azt olvassuk, ami most történik” (idézi Groensteen 2010: 24), Groensteen azt is hangsúlyozza, hogy a nyugati képregényekhez képest a manga a történet sokkal magával ragadóbb élményét nyújtja.

34 Az anime és a manga kontextusában a *chibi* a karakterek torzított ábrázolását jelenti – általában kisebbnek és arányosabbnak ábrázolva őket –, amelyet gyakran az érzelmi intenzitás és a komikus hatás pillanatainak jelölésére használnak. Az ábrázolásnak ez a formája gyakran megtalálható a származékos paródiákban is.

35 Ahogy Takahashi megjegyzi, itt kettős mozgásról van szó: „az arcok és a figurák ellentétes funkciókat töltenek be: az előbbieket közelképei bevonják az olvasót a karakter érzelmi életébe, míg ezzel párhuzamosan az utóbbiak távolabbi nézetei lehetővé teszik a külső szempontok, például a fizikai megjelenés vagy az öltözködési stílus vizsgálatát” (Takahashi 2008: 125).

36 Nakano szerint a *shōjo* manga a manga nemzetközi elterjedésének fő hajtóereje (2009: 133).

és annak „költészethez közelítő” verbális stílusa (Shamoon 2008: 144–145) szintén olyan jellemző elemek, amelyeket – bár potenciálisan közösek a *sunjeong manhwá*val – gyakran szembeállítanak a nem japán képregényekkel. Ami az egyedi karaktersablonokat illeti, amelyekből sok van, Prough (2010: 95) a „*bishonen* (szép fiú)” figuráját tárgyalja, amely szintén a *shōjo* mangában jelent meg először.

A *Manga wa naze omoshiroi no ka* (Miért érdekes/szórakoztató a manga?) legutolsósó, a manga sajátosságairól szóló fejezetében Natsume (1997: 270–272) a *shōjo* manga szerepén túl három további jellemzőre mutat rá, amelyek szerint elősegítették a japán képregény egyedi fejlődését. A japán képregénypiac páratlan mérete, némileg elszigetelt helyzete, illetve a szexuális és erőszakos tartalmakkal szembeni engedékenység³⁷ mind-mind hozzájárult ahhoz a környezethez, amelyben a kísérletezés virágozhat. Így a japán mangák sajátos formai és tartalmi elemei, amint arra fentebb már többször utaltunk, összefüggésbe hozhatók a japán mangapiac méretével és szerkezetével, valamint termelési, terjesztési, sőt fogyasztási rendszerével is, ami a manga mint *made in Japan* témájához vezet át minket.

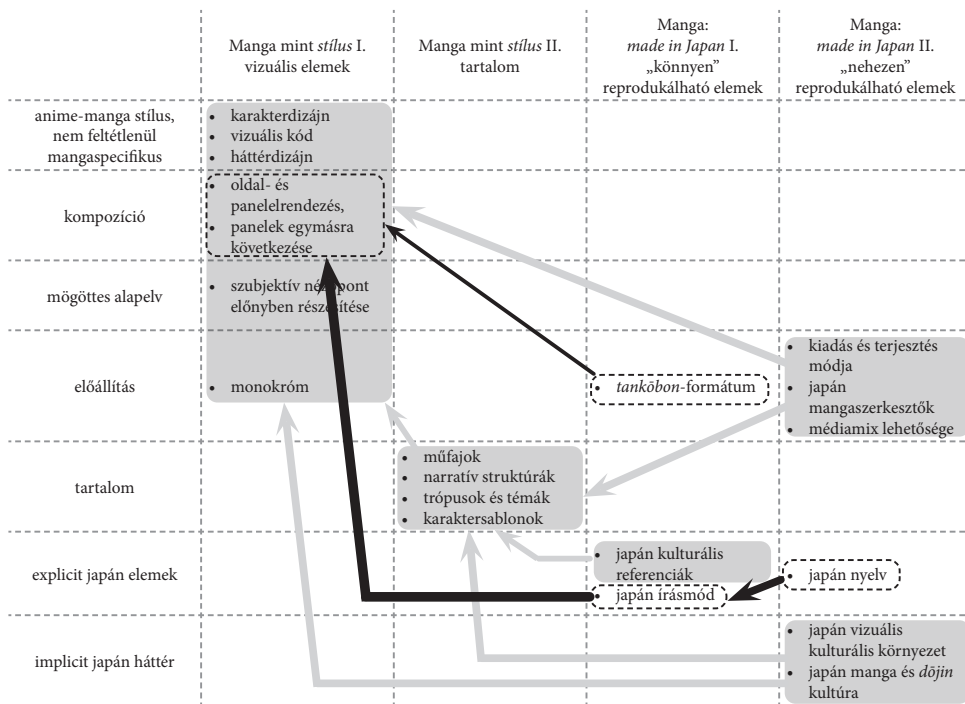
A manga: Made in Japan – lehetséges kapcsolatok

Brienza (2015: 106) megjegyzi, hogy a manga Japánban készül – vagy pontosabban elsőként ott jelenik meg – pozíció úgy is felfogható, mint a stílus alapján történő egyértelmű definíciók megadására tett bármilyen kísérlet implicit homályosságának megkerülése. Ez az értelmezés rávilágít arra a lehetőségre, hogy túllépjünk a manga mint *made in Japan* álláspont leegyszerűsítő elutasításán, mint valamiféle zárt esszencializmuson, ugyanakkor megőrizzük kritikai álláspontunkat. Ebben a fejezetben négy további különböző megközelítést próbálok bemutatni annak a kritikai potenciálnak a kibontására, amelyre ez a pozíció rámutathat a stílus, a gyártás, a terjesztés, a fogyasztás és a származási hely közötti bonyolult kapcsolatok megértésében (összefoglalóan lásd a 2. ábrán). Ez a négy szempont (a) a fogyasztáshoz; (b) a termeléshez és a terjesztéshez; (c) a nyelvi és kulturális kontextushoz; valamint (d) az időbeli változáshoz kapcsolódik majd.

Először is, a probléma fogyasztási oldalával kezdve: a másik lehetséges oka annak, hogy a mangának tekinthető alkotások határait a Japánban készült képregényekre akarják korlátozni, a hitelességre irányuló vágyhoz köthető. Egyrészt a manga élvezete sok olvasó számára nem különbözik attól, ahogyan például az amerikai popkultúra élvezete az Egyesült Államokon kívül létezett/létezik, ahol az USA mítoszáét éppúgy fogyasztják, mint maguknak a termékeknek a tényleges tartalmát. Ebből a nézőpontból a manga és a mangával kapcsolatos hitelesség még mindig Japánhoz mint „valódi”, ugyanakkor „mitikus” származási helyhez van lehorgonyozva. Bizonyos értelemben Japán olyan a mangához viszonyítva, mint a Mississippi-delta a blueshoz vagy a Bronx a hip-hophoz képest. Másrészt, ahogy Vályi (2010) és Hodgkinson (2002) is rámutat, a rajongótáborokon

37 Például a mangán belüli témákkal és trópusokkal kapcsolatban Lent (2010) példákat hoz arra, hogy a tajvani *manhua* és a koreai *manhwa* annak ellenére, hogy a japán manga a vizualitás szintjén nagy hatással volt rájuk, valószínűleg mégis megtartják egyedi jellegzetességeiket a művekben megjelenített személyiségek és értékek vagy akár az ábrázolt erőszak szintjének tekintetében. Yoo (2012) hasonlóképp felhívja a figyelmet a *shōjo* manga és a *sunjeong manhwa* közötti tematikus különbségekre a történetekben.

és a manga mint made in Japan pozíciók elemei között³⁸



Forrás: saját szerkesztés

és/vagy szubkultúrákon belüli hitelesség körüli diskurzus lehetőséget nyújt a résztvevőknek arra, hogy igényt formáljanak a csoporton belüli tagságra és státuszra, valamint hogy a csoport központi kérdéseivel kapcsolatban pozicionálják magukat. Brienza (2015) is hasonló következtetésre jut – Pierre Bourdieu distinkcióelmélete nyomán – azzal kapcsolatban, hogy az észak-amerikai anime-manga rajongótáboron belül milyen jelentősége van annak, hogy mi a manga.

Másodszor, a gyártás és a terjesztés szempontjából azt lehet mondani, hogy a japán mangának vannak olyan tulajdonságai, amelyek kifejezetten a Japánon belüli gyártás eredményeként jönnek létre. A japán mangapiac leggyakrabban említett egyedi tulajdonságainak listáján az első helyen annak valóban páratlan mérete áll (Nakano 2009; Natsume 1997; Odagiri 2010). Továbbá – és ehhez a ponthoz szorosan kapcsolódik – a magazinok sorozatkiadásának rendszere, amely a sikeres címek *tankōbon*-kiadásával párosul, az e magazinoknál ápoltt alkotó-szerkesztő kapcsolat, valamint a sorozatok médiamix-potenciáljának fontossága (Berndt 2008; Moreno Acosta 2014; Nakano 2009; Natsume 1997; Omote 2013; Prough 2010).

38 A nyilak és szegélyek színének és stílusának különbségei nem hordoznak többletjelentést, és csak az egymást átfedő befolyási területek elhatárolására szolgálnak.

A termelési rendszer és a készülő mangák közötti potenciális kapcsolat olyan erősnek tűnik, hogy annak elemeinek (például „a mangamagazinok és az Év Újonca-díjak”) koreai bevezetése kapcsán felmerülhet, hogy mindezek a koreai *manhwa* fejlődését a japán mangához való közeledés irányába befolyásolhatták (Yamanaka 2013: 92). A két gyártási rendszer közötti különbségek – például a saját kiadású *tankōbon*ok nagyobb száma (Yoo 2012) és a japán stílusú szerkesztői ellenőrzés hiánya (Lent 2010) Koreában – szintén felmerültek a japán manga és a koreai *manhwa* közötti eltérések némelyikének lehetséges okaként.

Ezt a gondolatot folytatva, közismert, hogy a japán szerkesztők mennyire fontos szerepet játszanak egy sorozat „történetének, karaktereinek és ütemezésének” kialakításában (Prough 2010: 99). Figyelemmel kísérik az olvasói visszajelzéseket, javaslatokat tesznek, sőt egyes esetekben gyakorlatilag társszerzőként is részt vesznek a történetekben (Omote 2013).³⁹ A magazinrendszer azonban számos további következménnyel jár a történetek fejlesztésére nézve. Omote (2013) a *Naruto* hangvételének változásán keresztül mutatja be, hogy az adott magazinban egyidejűleg sorozatban megjelenő történettípusok eloszlása hogyan befolyásolhatja egy adott sorozat előrehaladását. Az a tény, hogy egy kiadványban több történet is megjelenik, enyhítheti azt a nyomást, hogy állandóan magas feszültségű cliffhangereket⁴⁰ kell biztosítani, és ily módon hatással lehet a történetek fejlődésére (Natsume 1997). Moreno Acosta (2014: 65) szerint a történetek eredetileg magazinokban megjelenő sorozatokként történő előállításával szemben az eredeti angol nyelvű mangák eleve a *tankōbon* formátumra történő gyártása szükségszerűen hatással van a cselekmény narratív előrehaladására is, mivel az utóbbiak történet szerkezete közelebb áll a regényformához. Nincsenek cliffhangerek, és számottevően hiányzik a cselekménypontok ismételt felelevenítése és a karakterek újbóli bemutatásának gyakorlata, amely az először magazinokban megjelenő mangasorozatoknál megtalálható. Továbbá a jelentelek dekompressziójával⁴¹ és a fentebb a mangapanelezés jellemzőjeként tárgyalt filmszerű stílussal kapcsolatban McCloud (1994 [1993]) felveti, hogy ez a japán mangák egyedi megjelenési formájával és tempójával függhet össze. Valójában a megterhelő heti kiadási ütemterv és a filmes irányultságú alkotói megközelítésből eredő vizuális konvenciók támogatják egymást. Ráadásul még az eredeti *tankōbon*-kiadások mérete is hatással lehet a manga tartalmára és vizuális kompozíciójára – ebben az esetben, hogy „mennyi információt tartalmaz egy-egy oldal” –, ahogyan azt Yoo a japán *shōjo* manga és a koreai *sunjeong manhwa* összehasonlításában bemutatja (Yoo 2012: 50).

A megjelenési ütemezés jelentősége abban is megmutatkozik, hogy az eredetileg Japánban heti magazinokban – amelyek egy tucatnyi egyidejűleg futó sorozatot tartalmaznak – terjesztett történetek sok esetben először az amerikai képregények egy sorozatot tartalmazó, havi gyakoriságú, füzetes formátumában jelentek meg, amely legfeljebb

39 Lefèvre (2010: 88) Rogersre hivatkozva megjegyzi, hogy a szerkesztők ugyanilyen fontos szerepet játszhatnak a mainstream sorozatok előállításában az Egyesült Államokban is.

40 A *cliffhanger* befejezés általában azt jelenti, hogy a főszereplőkkel valami váratlan vagy veszélyes történik, és a szituáció végkimenetelét a film készítői nyitva hagyják, ezzel fokozva a drámai feszültséget. A *cliffhanger* célja, hogy a néző kíváncsi legyen a folytatásra. (A fordító megjegyzése.)

41 A dekompresszió itt arra utal, hogy a mangákban egy adott – az európai vagy amerikai képregényekben akár csak pár képkockába sűrített – cselekmény sokszor jóval több panel felhasználásával kerül megjelenítésre. (A fordító megjegyzése.)

egy adott történet két epizódját tartalmazta (Brienza 2009; Goldberg 2010; Kacsuk 2011; Schodt 2013), ennél fogva a történetek az eredeti megjelenési ritmusokhoz képest kissé lassan haladtak előre.⁴² A Japánon kívüli kiadási mód sosem tudta teljes mértékben követni a japán modellt sem az ütemezés, sem a történetek magazinokbeli sorozatként való illetve *tankōbon*-formátumban történő megjelentetésének kettős kiadási rendszere tekintetében, de a kísérletezések időszaka után mostanra úgy tűnik, hogy a *tankōbon*-formátum vált a mangakiadás standardjává (Brienza 2009, 2016; Kacsuk 2011; Malone 2010).

A mangák kiadási formái is összefüggnek a terjesztési csatornáikkal Japánban és azon kívül. Brienza (2009) szerint a manga jelentésének az Egyesült Államokban a lányoknak szóló képregények felé történő elmozdulása részben annak az eredménye, hogy a *tankōbon*-formátum bevezetése után a mangát könyvesboltokban kezdték el terjesztetni, és nem képregényboltokban, amelyek egyébként az amerikai képregények hagyományos forrásai. Ez a példa arra is rávilágít, hogy a már létező képregénykultúra és annak konvenciói milyen hatással lehetnek arra, ahogyan a mangát egy adott piacon belül értelmezik.

Végül a gyártási rendszer egyik kevésbé nyilvánvaló eleme, amely hatással van a történetek és a karakterek fejlődésére, a szerzői jogok szerkezete az előállított szellemi tulajdonhoz képest. A címeik szereplőinek jogait birtokló cégek esetében a szerzők lecserélődhetnek, miközben a sorozatgyártás folytatódik, mint például az amerikai vagy hongkongi képregények esetében (Natsume 1997). Japánban ezzel szemben az alkotók általában megtartják a karakterek jogait, ami Natsume szerint hozzájárulhat a hangsúlyosabb, szerzőspecifikus stílusok kialakulásához (1997: 265). A karakterek és történetek jogai eladásának szerepe az idők során a japán mangagyártás üzleti modelljében is megnőtt. Különösen az *Akira* áttörő sikere óta (Nakano 2009: 102), amely az „egy tartalom – többféle felhasználás» típusú produkcióhoz» (Nakano 2009: 18) köthető, amit közismertebb nevén médiamixnek nevezünk (Steinberg 2012).

Harmadszor, a nyelvi és kulturális kontextust vizsgálva, kezdve a japán nyelv használatával és a megfelelő írásmóddal, mindkettő számos különböző módon befolyásolja a mangát. Először is, azt is felvetették már, hogy a *kanjiki*nak a japán nyelvben erősebb a vizuális, mint az auditív jelölő szerepe – ahol egy-egy kanji gyakran többféleképpen is olvasható a kiejtés tekintetében –, ami azáltal volt hatással a manga fejlődésére, hogy erősebb kapcsolatot teremtett a térbeliség és az időbeliség között (Natsume 1997: 178–180). Másodszor, a japán nemcsak „az onomatopoétikus kifejezések jóval szélesebb skáláját nyújtja, mint a legtöbb nyelv», hanem az illusztrációkba való beépítésüknek is gazdag hagyománya van, amely egészen az *ukiyo-eig* nyúlik vissza (Petersen 2009: 166). Petersen (2009: 170) megjegyzi, hogy az amerikai képregények általában sokkal kevesebb figyelmet szentelnek a hanghatások „súlyának és hangsúlyának» megkülönböztetésére, azonban úgy tűnik, hogy az eredeti angol nyelvű mangák esetében a hangok ábrázolásával kapcsolatban is hiányzik az „ugyanilyen fokú komplexitás». Pratha és munkatársai (2016) vizuális nyelvi keretrendszerekkel alátámasztott kvantitatív elemzésükben szintén markáns különbséget találtak a japán mangák és az amerikai képregények között a hanghatások formájának és tartalmának eloszlásában. Harmadszor, a japán írásmód használata hatással van az oldal elrendezésére és a panelezésre, ahogy azt minden retusőr, fordító

⁴² Nemcsak az Egyesült Államokban, hanem más országokban is, például Magyarországon. Lásd ehhez Kacsuk (2011).

tanúsíthatja, akinek valaha is meg kellett küzdenie a japán mangák függőleges alakú beszéd-buborékaival. Valójában a függőleges beszéd-buborékok, amelyek csak a függőleges betűszedés természetes következményei, egy újabb, a japán mangához kapcsolódó stílus-elemmé válhatnak, olyannyira, hogy még a globális mangák alkotói is alkalmazzák néha ezeket annak érdekében, hogy jobban megközelítsék a japán mangák oldalainak kinézetét és hangulatát (Moreno Acosta 2014: 76).

A japán nyelv megfelelő fordítása, a – főként *katakana* formájú – hanghatások és a japán kulturális utalások kezelése mind a tudományos kutatások (Natsume 1995c: 136), mind a rajongói viták kedvelt témái. Úgy tűnik, hogy az általános tendencia a japán kulturális utalások, kifejezések sőt még a helyesírás „honosításától” való eltávolodás, az eredeti egyre nagyobb részének megőrzése, a „külhonosítás” felé való elmozdulás – Rampant (2010) értelmezése szerint – amely a „scanlation”⁴³ gyakorlatában gyökerezik.⁴⁴

A japán kulturális utalások akaratlanul is bekerülnek a mangába, hasonlóan ahhoz, ahogyan például az amerikai szuperhős-képregények is tele vannak az amerikai élet hétköznapi elemeivel. Mindezen összetevők – az öltözködés, az ételek, az építészet, a tárgyak, a társadalmi interakciók mintái stb. –, amelyek transzparens módon mindennaposak a származási kultúrájukon belül, a más kulturális háttérrel rendelkező befogadás kontextusában teljesen nyilvánvalóvá válnak. Hasonlóan ahhoz, ahogyan a rockzene, a punk vagy a hip-hop motívumai és szóképei, amelyek eredetileg nagyon is kötődtek a származási kontextusukhoz, a stílus jellegzetes elemeiként kerültek át egy idegen kontextusba, úgy a japán kultúra különböző elemei is átkerültek a globális mangába. A forma és a tartalom közötti belső megfelelés hatása valójában abban is megmutatkozik, ahogy – különösen a korai – globális mangák nemcsak japán motívumokkal és elemekkel dolgoznak előszere-ttel, de akár a teljes történetük is Japánban játszódik.⁴⁵ A japán kulturális kontextusnak még egy további eleme, amely – ahogyan arra Cohn (2013) rámutat – szintén hatással lehet a manga megjelenésére, a szélesebb japán vizuális kulturális környezet.

Végezetül, ha a *stílus* és a *made in Japan* pozíciók közötti kapcsolat negyedik aspektusát, a változás időbeli dimenzióját nézzük, akkor szembevetően nyilvánvalóvá válik, hogy a mangák tekintetében egyelőre Japán a hitelesség kútforrása – és hogy ebből kifolyólag a globális mangáknak milyen nehézségekkel kell szembenéznük. A manga effajta hosszú távú szemléletének figyelembe kell vennie mind a japán mangában, mind a külföldi szekvenciális művészet formáiban bekövetkezett változásokat, mivel e változások kölcsönhatása miatt folyamatosan ártértékelődik az a felfogás, hogy mi (nem) a manga.

A Japánon belüli változásokat figyelembe véve például a manga előállításának és terjesztésének rendszere az idők során változott és a jövőben is kitett a változásnak, ami ennek megfelelően hatással van a manga formáinak, műfajainak stb. fejlődésére. A múltból példaként említhetjük a könyvkölcsönző vállalkozások és a *gekiga* fejlődésének kapcsolatát (Suzuki 2013), a jövőre vonatkozóan pedig Nakano (2009) a – részben a mangák olvasásának vágya által vezérelt, de fizikai könyvek birtoklásával járó gondokat nélkülöző –

43 A művek rajongók által történő, engedélyezés nélküli szkennelése és fordítása. (A fordító megjegyzése.)

44 „Az amerikai *otakurajongók* keménymagjának buzgalma, akik a manga formátum hitelességét értékelik, egy furcsa jelenséghez is vezetett. Mivel a legtöbb japán manga ma már japán formátumban jelenik meg angolul, jobbról balra olvasandó oldal- és panelsorrenddel és japánul meghagyott hangutánzó és hangfestő szavakkal, bizonyos értelemben egy fura hibrid formátummá vált” (Schodt 2013: 23).

45 Példának okáért a *Rómeó és Júlia* manga Shakespeare-változata a mai Japánban játszódik (Hayley 2010: 270).

digitális terjesztés és fogyasztás lehetséges hatását mutatja be a mangák esetében. A színezés például elterjedtebbé válhat, ha a nyomtatás költségei nem merülnek fel. Omote (2013) továbbá megjegyzi, hogy a Japánon belüli közönség egyre szélesebb szegmense körében⁴⁶ a *tankōbon* formában történő történetfogyasztás felé való elmozdulás hatással lesz arra is, hogy miként lehet megérteni az effajta művek befogadását, ami – hozzátenném – hatással lehet és valószínűleg hatással is lesz a történetalkotásra és a manga egyéb meghatározó aspektusaira.

A legfontosabb azonban az, hogy egy Japánban dolgozó – vagy először publikáló – alkotónak nem kell aggódnia amiatt, hogy a művét mangának tekintik-e, ugyanis az *per definitionem* annak minősül. Ezt jól szemlélteti annak példája, ahogyan Hideo Azuma képi világa a mangában megszokott hagyományos kifejezési formák némelyikének viszájára fordításával játszik (Natsume 1995b), vagy ahogyan a *shōjo* manga hagyományos, műfajspecifikus elemeit, például a szemekre való összpontosítást az érzelmi intenzitás elérése érdekében, más eszközökkel lehet helyettesíteni, ilyen például a kezek árnyalt ábrázolása Kiriko Nananan *bluejában* (Shamoon 2008). Másfelől a mangával kapcsolatos bármilyen stilisztikai, tematikai stb. újítást Japánon kívül mindig a mangától való eltávolodásként fogják felfogni.

Ez az igazi mögöttes összefüggés a manga mint *stílus* és a *made in Japan* pozíciók között: a Japánban elsőként kiadott manga és az összes stilisztikai újítás, amit ez magával hozhat, definíció szerint mangának minősül. Mivel a Japánon kívül kiadott mangák még mindig ugyanennek az automatikus mangaként való elismerésnek a hiányától szenvednek, alkotóik két lehetőség előtt állnak: vagy megpróbálnak szigorúan ragaszkodni a manga már elismert konvencióihoz, ami a Japánban megjelenő újdonságokhoz képest a szolgálai utánzás és/vagy az elavult megjelenés vádját eredményezheti,⁴⁷ vagy úgy döntenek, hogy a saját elképzeléseiket követik, és esetleg olyasvalamit alkotnak, ami manga vagy mangaszerű, de bizonyos aktorok nem feltétlenül ismerik el mangának. A potenciális újításokat ebben az esetben mások úgy érzékelik, mint amik eltávolodnak a mangától, ahelyett hogy úgy érzékelnék, hogy gyarapítják azt.

Ez idővel még változhat, de egyelőre nem csoda, hogy a Japánon kívül mangát és mangaszerű műveket alkotó művészek egyre inkább elhatárolódnak a címkétől – Bryan Lee O'Malley, a Scott Pilgrim sorozat alkotója például „manga hatású képregényként”⁴⁸ emlegeti munkáját –, hogy elkerüljék a manga címke elfogadásával járó esetleges negatív megítélést (Moreno Acosta 2014). Ironikus módon éppen akkor teszik ezt, amikor kiadókik marketingszempontból a formátumhoz való ragaszkodás Brienza (2016) által azonosított logikája alapján esetleg pont mangaként pozicionálják őket.

Itō Tezuka Izu *Deddo* (2005) (Tezuka halott) című könyvében felvázolt rendszerszemlélete segíthet jobban megérteni ezt az önerősítő visszacsatolási hurkot, amely láthatatlan korlátot tart fenn a japán és a globális manga között. Olyan nézőpontot biztosít, amely lehetővé teszi a formális és szövegszintű elemzések, a szerzői szándék elméletei, valamint a recepció és a reprezentáció összehangolását egyetlen egységes keretben (2005: 75). Ebben

⁴⁶ Schodt (2013) a mangamagazinok Japánon belüli fokozatos eltűnését is előrevetíti.

⁴⁷ Az effajta időbeli késedelmek ismét a centrum-periféria kapcsolatokra jellemzőek.

⁴⁸ <http://www.gordonmcalpin.com/writing/interview-bryanomalley.html> (letöltve: 2016. október 15.).

a modellben az egyes művek, az olvasók és a szerzők egyaránt a manga kifejezésmód terébe ágyazódnak, amely a manga különböző műfajaiból áll, és amely egyrészt a többi kifejezésmód tágabb terébe, másrészt a tágabb társadalmi környezetbe ágyazódik. Ebben a keretben a műfajok az olvasók és a szerzők folyamatosan fejlődő ismeretei és a különböző művek kölcsönhatása és átrendeződő pozíciói közötti dinamikus kapcsolatban keletkeznek és változnak. Bár Itō nem hangsúlyozza ezt kifejezetten, ezek a visszacsatolási ciklusok végső soron időbeli dimenziót adnak a keretrendszerének. Továbbá, a műfajok és az egyes művek észlelését és azok fejlődését egyszerre befolyásolják a tágabb társadalmi és művészeti/média/kifejezési környezet változásai, és ugyanakkor magukra a változásokra is hatással vannak.

Itō modellje alapján tehát a szekvenciális művészet más formáiban bekövetkező stílári változások és elmozdulások, ahogyan arra már többször utaltunk, szintén hatással vannak arra, hogy mi tekinthető mangaspecifikusnak, és mit fogunk annak tekinteni. A mangából származó különböző elemek – a vizuális szimbólumoktól, a karaktertervezéstől, a panelezéstől a történetszerkezetig, a karaktersablonokig stb. – átvétele és elterjedése az amerikai képregényekben és a francia–belga *bande dessinée*-kben már érzékelhető nyomot hagyott e hagyományokon (Brienza 2016; Cohn 2013; Groensteen 2013 [2011]). Ezek az elmozdulások a Japánon kívül előállított mangák és mangaszerű művek elterjedésével együtt kétségtelenül változásokat – valószínűleg lazulást (Odagiri 2010)⁴⁹ – fognak okozni a manga fogalma és Japán mint kiváltságos származási hely között jelenleg fennálló alapvető kötődéssel kapcsolatban.

Záró gondolatok

A manga mint *stílus* álláspontja – ahogy reményeim szerint demonstráltam – nem olyan tiszta, minden kulturális és anyagi (material) kontextust meghaladó lehetőség, mint amilyennek néha beállítják. Ugyanakkor a *made in Japan* álláspont sem olyan leegyszerűsítő, mint amilyennek általában gondolják, és valójában sokkal mélyebb és alapvetőbb kapcsolatra utal a manga és Japán – mint a valódi és mitikus származási hely – között, mint ahogy azt esetleg a hívei megfogalmazzák. Ennélfogva a vagy-vagy álláspontok eredendő lehetetlenségének elfogadása és a manga jelentésének e két aspektusa közötti bonyolult és-és kapcsolat felismerése segíthet jobban megérteni azt a kettős kötést, amellyel szembesülnek az olyan politikai törekvések, mint a „Cool Japan” vagy a Japánon kívüli mangakészítők és -kiadók helyzete, illetve magának a formának a terjedése és fejlődése, ahogy az a nemzeti és transznacionális mangatermelés, -terjesztés és -fogyasztás szélesebb rendszereivel kapcsolatban áll.

Fordította: Tillmann Ármin

49 „E generáció szerzői és olvasói számára a »manga« nem feltétlenül japán mangát jelent. Ha a stilisztikai hibridizáció ugyanígy folytatódik, a »manga« szó egységesítő ereje fokozatosan gyengülni fog, és a most hozzá kapcsolódó művészeti stílus és panelkiosztás csak egy lesz a sok technikai és stilisztikai lehetőség közül” (Odagiri 2010: 55).

Hivatkozott irodalom

- Allison, Anne (2006): *Millennial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. London: University of California Press.
- Bainbridge, Jason és Craig Norris (2010): Hybrid Manga: Implications for the Global Knowledge Economy. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 235–252.
- Berndt, Jaqueline (2008): Considering Manga Discourse: Location, Ambiguity, Historicity. In *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Mark MacWilliams (szerk.). Armonk: M. E. Sharpe, 295–310.
- Berndt, Jaqueline (szerk.) (2010a): *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center.
- Berndt, Jaqueline (2010b): Introduction: Attempts at Cross-cultural Comics Studies. In *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 1–11.
- Berndt, Jaqueline (2012): Preface. In *Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies*. Jaqueline Berndt (szerk.). Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 7–9. DOI: <https://doi.org/10.1016/B978-0-85709-988-4.50041-4>
- Berndt, Jaqueline és Bettina Kümmerling-Meibauer (2013): Introduction: Studying Manga across Cultures. In *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt és Bettina Kümmerling-Meibauer (szerk.). London: Routledge, 1–15. DOI: <https://doi.org/10.4324/9780203366196>
- Bourdieu, Pierre és Loïc J. D. Wacquant (1992): *An Invitation to Reflexive Sociology*. Cambridge: Polity Press.
- Brienza, Casey (2009): Books, Not Comics: Publishing Fields, Globalization, and Japanese Manga in the United States. *Publishing Research Quarterly* 25: 101–117. DOI: <https://doi.org/10.1007/s12109-009-9114-2>
- Brienza, Casey (2011): Manga Is for Girls: American Publishing Houses and the Localization of Japanese Comic Books. *Logos: Journal of the World Publishing Community* 22: 41–53. DOI: <https://doi.org/10.1163/095796512X625445>
- Brienza, Casey (2014): Did Manga Conquer America? Implications for the Cultural Policy of 'Cool Japan'. *International Journal of Cultural Policy* 20: 383–398. DOI: <https://doi.org/10.1080/10286632.2013.856893>
- Brienza, Casey (2015): „Manga is Not Pizza”: The Performance of Ethno-racial Authenticity and the Politics of American Anime and Manga Fandom in Svetlana Chmakova's *Dramacon*. In *Global Manga: „Japanese” Comics without Japan?* Casey Brienza (szerk.). Farnham: Ashgate, 95–113.
- Brienza, Casey (2016): *Manga in America: Transnational Book Publishing and the Domestication of Japanese Comics*. London: Bloomsbury.
- Cheng Chua, Karl Ian Uy és Kristine Michelle Santos (2015): Pinoy Manga in Philippine Komiks. In *Global Manga: „Japanese” Comics without Japan?* Casey Brienza (szerk.). Farnham: Ashgate, 185–199.
- Cohn, Neil (2013): *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images*. London: Bloomsbury.
- Cohn, Neil és Sean Ehly (2016): The Vocabulary of Manga: Visual Morphology in Dialects of Japanese Visual Language. *Journal of Pragmatics* 92: 17–29. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.pragma.2015.11.008>
- Condry, Ian (2013): *The Soul of Anime: Collaborative Creativity and Japan's Media Success Story*. Durham: Duke University Press. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv11smjfo>
- Drummond-Mathews, Angela (2010): What Boys Will Be: A Study of Shonen Manga. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 62–76.
- Erik-Soussi, Magda (2015): The Western *Sailor Moon* Generation: North American Women and Feminine-friendly Global Manga. In *Global Manga: „Japanese” Comics without Japan?* Casey Brienza (szerk.). Farnham: Ashgate, 23–44.
- Garlington, Ian S. (2016): *The Adventures of Acidman: Psychedelics and the Evolution of Consciousness in Science Fiction and Superhero Comics from the 1960s Onward*. Tokyo: Eihosha.
- Goldberg, Wendy (2010): The Manga Phenomenon in America. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 281–296.
- Groensteen, Thierry (2007 [1999]): *The System of Comics*. Jackson: University Press of Mississippi.
- Groensteen, Thierry (2010): Challenges to International Comics Studies in the Context of Globalization. In *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 15–26.
- Groensteen, Thierry (2013 [2011]): *Comics and Narration*. Jackson: University Press of Mississippi. DOI: <https://doi.org/10.14325/mississippi/9781617037702.001.0001>
- Hayley, Emma (2010): Manga Shakespeare. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 267–280.

- Hodkinson, Paul (2002): *Goth: Identity, Style and Subculture*. Oxford: Berg. DOI: <https://doi.org/10.2752/9781847888747>
- Itô, Gô (2005): *Tezuka Izu Deddo: Hirakareta Manga Hyôgenron e*. Tokyo: NTT Publishing.
- Iwabuchi, Koichi (2002): *Recentring Globalization: Popular Culture and Japanese Transnationalism*. Durham: Duke University Press. DOI: <https://doi.org/10.1515/9780822384083>
- Iwabuchi, Koichi (2015): Pop-culture Diplomacy in Japan: Soft Power, Nation Branding and the Question of 'International Cultural Exchange'. *International Journal of Cultural Policy* 21: 419–432. DOI: <https://doi.org/10.1080/10286632.2015.1042469>
- Kacsuk, Zoltan (2011): Subcultural Entrepreneurs, Path Dependencies and Fan Reactions: The Case of NARUTO in Hungary. In *Intercultural Crossovers, Transcultural Flows: Manga/Comics*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 2.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 9–25.
- Kálovics, Dalma (2016): The Missing Link of Shôjo Manga History: The Changes in 60s Shôjo Manga as Seen Through the Magazine *Shukan Margaret*. *Journal of Kyoto Seika University* 49: 3–22.
- Leem, Hye-Jeong (2012): Koo Woo-Young's „Lim Kok-Jeong” (1972–73), a Dramatic Graphic Narrative (*Geukhwa*) Serialized in a Newspaper. In *Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies*. Jaqueline Berndt (szerk.). Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 11–31.
- Lefèvre, Pascal (2010): Researching Comics on a Global Scale. In *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 85–95.
- Lent, John A. (2010): Manga in East Asia. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 297–314.
- Malone, Paul M. (2010): The Manga Publishing Scene in Europe. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 315–331.
- McCloud, Scott (1994 [1993]): *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperCollins.
- Mihara, Ryôtarô (2010): *Haruhi in USA*. Tokyo: NTT Publishing.
- Moreno Acosta, Angela (2014): „OEL” Manga: Industry, Style, Artists. (Doktori disszertáció.) Kyoto Seika University, Kyoto, Japan.
- Nakano, Haruyuki (2009): *Manga Shinkaron: Kontentsu Bijinesu wa Manga Kara Umareru*. Tokyo: Burûsu Intâakushonzu.
- Natsume, Fusanosuke (1995a): „Ase” no hyôgen ni miru „keiyu” no shinkaron: Manga no „oyakusoku” wa jidai to tomo ni kô kawatta. In *Manga no Yomikata: Wakatte iru yô de Setsumei Dekinai! Manga wa Naze Omoshiroi no ka?* Tokyo: Takarajimasha, 106–111.
- Natsume, Fusanosuke (1995b): Azuma Hideo no kowareta sekai. In *Manga no Yomikata: Wakatte iru yô de Setsumei Dekinai! Manga wa Naze Omoshiroi no ka?* Tokyo: Takarajimasha, 116–119.
- Natsume, Fusanosuke (1995c): Gion kara „on'yu” e: Nihonbunka ni rikkyaku shita „on'yu” no hōjō na sekai. In *Manga no Yomikata: Wakatte Iru yô de Setsumei Dekinai! Manga wa Naze Omoshiroi no ka?* Tokyo: Takarajimasha, 126–137.
- Natsume, Fusanosuke (1995d): Koma no kihongenri wo yomitoku: Dokusha no shinri wo yūdō suru komawari to iu majikku. In *Manga no yomikata: Wakatte iru yô de Setsumei Dekinai! Manga wa naze Omoshiroi no ka?* Tokyo: Takarajimasha, 168–183.
- Natsume, Fusanosuke (1997): *Manga wa Naze Omoshiroi no ka: Sono Hyôgen to Bunpō*. Tokyo: Nihon Hōsō Shuppan Kyōkai.
- Natsume, Fusanosuke (2010): Pictotext and panels: Commonalities and differences in manga, comics and BD. In *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 37–51.
- Natsume, Fusanosuke és Kentarô Takekuma (1995): *Manga no Yomikata: Wakatte iru yô de Setsumei Dekinai! Mangawa Naze Omoshiroi no ka?* Tokyo: Takarajimasha.
- Odagiri, Hiroshi (2010): Manga Truisms: On the Insularity of Japanese Manga Discourse. In *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 53–66.
- Omote, Tomoyuki (2013): „Naruto” as a Typical Weekly Magazine Manga. In *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt és Bettina Kümmerling-Meibauer (szerk.). London: Routledge, 163–171.
- Ôtsuka, Eiji (1994): *Sengô Manga no Hyôgen Kûkan: Kigôteki Shintai no Jubaku*. Kyoto: Hôzōkan.
- Petersen, Robert S. (2009): The Acoustics of Manga. In *A Comics Studies Reader*. Jeet Heer és Kent Worcester (szerk.). Jackson: University Press of Mississippi, 163–171.

- Pratha, Nimish K., Natalie Avunjian és Neil Cohn (2016): Pow, Punch, Pika, and Chu: The Structure of Sound Effects in Genres of American Comics and Japanese Manga. *Multimodal Communication* 5: 93–109. DOI: <https://doi.org/10.1515/mc-2016-0017>
- Prough, Jennifer (2010): Shōjo Manga in Japan and Abroad. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 93–106.
- Rampant, James (2010): The Manga Polysystem: What Fans Want, Fans Get. In *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. Toni Johnson-Woods (szerk.). London – New York: Continuum, 221–232.
- Schodt, Frederik L. (2013): The View from North America: Manga as Late-twentieth-century Japonisme? In *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt és Bettina Kümmerling-Meibauer (szerk.). London: Routledge, 19–26.
- Shamoon, Deborah M. (2008): Situating the shōjo in shōjo Manga. In *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Mark MacWilliams (szerk.). London: M.E. Sharpe, 137–154.
- Steinberg, Marc (2012): *Anime's Media Mix: Franchising Toys and Characters in Japan*. Minneapolis: University of Minnesota Press. DOI: <https://doi.org/10.5749/minnesota/9780816675494.001.0001>
- Stewart, Ronald (2013): Manga as Schism: Kitazawa Rakuten's Resistance to „Old-Fashioned” Japan. In *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt és Bettina Kümmerling-Meibauer (szerk.). London: Routledge, 27–49.
- Suan, Stevie (2017): Anime's Performativity: Diversity through Conventionality in a Global Media-Form. *Animation: An Interdisciplinary Journal* 12: 62–79. DOI: <https://doi.org/10.1177/1746847717691013>
- Suzuki, Shige (CJ) (2010): Manga/Comics Studies from the Perspective of Science Fiction Research: Genre, Transmedia, and Transnationalism. In *Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale*. Jaqueline Berndt (szerk.). (Global Manga Studies, 1.) Kyoto: Kyoto Seika University, International Manga Research Center, 67–84.
- Suzuki, Shige (CJ) (2013): Tatsumi Yoshihiro's *Gekiga* and the Global Sixties: Aspiring for an Alternative. In *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt és Bettina Kümmerling-Meibauer (szerk.). London: Routledge, 50–64.
- Takahashi, Mizuki (2008): Opening the Closed World of Shōjo Manga. In *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*. Mark MacWilliams (szerk.). London: M.E. Sharpe, 114–136.
- Takekuma, Kentarō (1995): Hitome de wakarū „keiyū” zukan! Manpu to kōka no gutaiteki na shiyōrei kenshō 120. In *Manga no Yomikata: Wakatte iru yō de Setsume! Dekinai! Manga wa naze Omoshiroi no ka?* Tokyo: Takarajimasha, 78–105.
- Valaskivi, Katja (2013): A Brand New Future? Cool Japan and the Social Imaginary of the Branded Nation. *Japan Forum* 25: 485–504. DOI: <https://doi.org/10.1080/09555803.2012.756538>
- Vályi, Gábor (2010): Digging in the Crates: Distinctive and Spatial Practices of Belonging in a Transnational Vinyl Record Collecting Scene. (Doktori értekezés.) Goldsmiths College, University of London, London, UK.
- Yamanaka, Chie (2013): *Manhwa* in Korea: (Re-)Nationalizing Comics Culture. In *Manga's Cultural Crossroads*. Jaqueline Berndt és Bettina Kümmerling-Meibauer (szerk.). London: Routledge, 85–99.
- Yoo, Soo-Kyung (2012): On Differences between Japanese and Korean Comics for Female Readers: Comparing „Boys Over Flowers” to „Goong”. In *Manhwa, Manga, Manhwa: East Asian Comics Studies*. Jaqueline Berndt (szerk.). Leipzig: Leipziger Universitätsverlag, 43–64.
- Young, Iris Marion (1990): Five Faces of Oppression. In *Justice and the Politics of Difference*. Iris Marion Young (szerk.). Princeton: Princeton University Press, 39–65.

Kacsuk Zoltán

kutató, Stuttgart Media University