

Képregény + film = rajzfilm?

Absztrakt

A tanulmány az intermedialitás jelenségét vizsgálja a kortárs japán vizuális tömegkultúrában, adaptációs sorokon keresztül. Olyan történeteket elemez, amelyek feldolgozásaik révén mind a képregény (manga), mind a rajzfilm (anime), mind pedig az élőszereplős film (dzsisza) közegében jelen vannak. Feltételezvé, hogy a manga-anime-dzsisza sorrend a hatáskifejtés elsődleges irányát is tükrözi, a kutatás arra keresi a választ, hogy az anime mint a médiumközi adaptációs sorok leggyakoribb változatának középső láncszeme, mit emel át a képregényből, és mit „ad tovább” a belőle inspirálódó élőszereplős filmnek. Az elemzés főbb szempontjai a cselekmény tér-idő viszonyainak megszerkesztése, a filmkép háttérének diegetikus leválasztása és az elbeszélés szintjeinek kezelése. A tanulmány célja tehát feltérképezni képregény-rajzfilm-élőszereplős film intermedialis kommunikációjának dinamikáját, középpontban az animével, mely rajzolt mozgókép lévén, egyensúlyoz két társmédiuma között, szintetizálva azok vívmányait saját kifejezőeszközeiben és elbeszélésmódjában.

Szerző

Pusztai Beáta 1987-ben született Nagykanizsán. 1998-ban felvételt nyert a Batthyány Lajos Gimnázium és Egészségügyi Szakközépiskola nyolcosztályos gimnáziumi tagozatába. 2006 és 2010 között az Eötvös Loránd Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karának Szabad bölcsészet alapszakán, Filmelmélet és filmtörténet szakirányon; majd 2010 és 2012 között az Egyetem Filmtudomány mesterszakán folytatta tanulmányait. Jelenleg is az ELTE hallgatója, a BA Keleti nyelvek és kultúrák alapszak Japán szakirányán. 2012-ben felvételt nyert az ELTE Film-, Média- és Kultúraelméleti Doktori Programjára.

Képregény + film = rajzfilm?

A japán rajzfilm a médiumközi adaptáció hálójában

Egy olyan tradicionálisan látványközpontú kultúrában, mint a japán – amely évszázadok óta rendületlenül mindenben az esztétikumot keresvén művészetté lényegíti át még az olyan hétköznapi tevékenységeket is, mint az írás, a teakészítés, a kertészkedés vagy a virágok elhelyezése egy vázában, sőt nap mint nap a házon kívül fogyasztott ételek csomagolásakor is legfőbb elvei a szépség és a harmónia ^[1] –, szinte természetesnek, már-már szükségszerűnek hat, hogy a képregény (*manga*), a rajzfilm (*anime*) és az élőszereplős film (*dzsissa*) médiumai hatalmas népszerűségnek örvendenek a kortárs vizuális kultúrában. E három közeg azonban sokkal kevésbé válik el élesen egymástól, mint más országokban: a japán művészi és piaci gondolkodásban minden képregényben eredendően benne rejlik a lehetősége egy rajzfilmnek és/vagy egy élőszereplős filmnek vagy filmsorozatnak – vagyis minden manga egyben egy potenciális anime és egy dzsissa ígérete. A képi médiumok határainak ezt a képlékenységet alapul véve, az alábbi tanulmány az *intermedialitás* jelenségét vizsgálja napjaink japán vizuális tömegkultúrájában, *adaptációs sorokon* keresztül. Két olyan iskolás tematikájú romantikus komédiát elemez, amelyek feldolgozásaik révén mind a képregény, mind a rajzfilm, mind pedig az élőszereplős film közegében jelen vannak: *Gokuszen* (manga: 2000-7, anime: 2004, dzsissa: 2002/5/8, 2009); *Paradise Kiss* (manga: 1999-2003, anime: 2005, dzsissa: 2011); továbbá olykor utalásokat tesz a *Szakigake! Cromartie kókó* (manga: 2001-6, anime: 2003-4, dzsissa: 2005), az *Óran kókó Host Club* (manga: 2002-10, anime: 2006, dzsissa: 2011) és a *Lovely Complex* (manga: 2001-6, anime: 2007, dzsissa: 2006) című alkotásokra. Feltételezvé, hogy a manga-anime-dzsissa sorrend a hatáskifejtés elsődleges irányát is tükrözi, a kutatás arra keresi a választ, hogy az anime – mint a médiumközi adaptációs sorok leggyakoribb változatának középső láncszeme – mit emel át a képregényből, és mit „ad tovább” a belőle inspirálódó élőszereplős filmnek. A dolgozat célja feltérképezni képregény-rajzfilm-élőszereplős film intermedialis kommunikációjának dinamikáját.

A médiumközi adaptációs háló

Először azonban – az egyes médiumok szoros összefonódását, kapcsolódási pontjait felvázolando – el kell helyeznünk a képregény-rajzfilm-élőszereplős film adaptációs sorokat a kortárs japán népszerű kultúrát alapvetően meghatározó adaptációs jelenség sokkal tágabb kontextusában. A

feldolgozások – átítelve a különféle vizuális, auditív és audiovizuális közegeken – egy jellegzetes, bonyolult viszonyrendszert, afféle *médiaközi adaptációs hálót* hoznak létre. Manga készülhet például irodalmi alkotásból (drámából: a *Romio x Dzsurietto* William Shakespeare *Rómeó és Júlia* jának átdolgozása, 2007; illusztrált regényből, azaz *light novel*-ből: *Denszecu no júsa no denszecu*, 2002-), de akár rajzfilmből is (*Toki o kakeru sódzso*, 2006; *Hakuóki sinszengumi kitan*, 2010, ahol az animéből manga és light novel is készült, ráadásul a rajzfilm alapjául egy játékkonzol szolgált). Hasonlóan, az animék forrásai is sokfélék: ^[2] lehetnek irodalmi művek (regényből: *Aoi bungaku*, 2009), számítógépes- vagy videojátékok (ismerkedős játék, *dating sim: Starry Sky*, 2011; harcos kalandjáték: *Persona 4*, 2011), képregények (napjaink animéinek túlnyomó többsége képregényen alapul), sőt akár rádiójátékok (*drama CD: Lovely Complex*, 2007 – bár ezek általában mangaelőzményekkel is rendelkeznek) feldolgozásai is. Ráadásul az előszereplős játékfilmek – közülük is legfőképp a televíziós sorozatok – szintén előszeretettel támaszkodnak már meglévő és népszerű képregény- vagy rajzfilmsztorikra. Továbbá meg kell jegyeznünk, hogy a fentebb felsoroltak mindegyike kölcsönviszony, vagyis készülhet például animéből számítógépes játék (harci: *Dragonball*, 1986-1997, 2009-2011; *Naruto*, 2002-) vagy az eredeti cselekményhez lazábban kapcsolódó hangpleme is (*Gintama*, 2006-2010, 2011-2012; *Varázslatos álmok*, 1992-1996). Sőt az sem ritka jelenség, hogy egy sztori végigjárja a teljes képregény-rajzfilm-előszereplős film(sorozat) „utat”, akár többször is, mint például az irodalomtörténeti-kulturális jelentőséggel bíró nemzeti büszkeség, Muraszaki Sikibu 1000 körül íródott, *Gendzsi története* című regénye. A *Gendzsi története* különösen szép ívet futott be, amennyiben három képregény, két rajzfilm, két előszereplős nagyjátékfilm dolgozta fel, millenniumára pedig egy tizenegy epizódból álló animesorozat készült belőle. Ez a példa az intermediális-adaptációs fonat szerteágazó jellege mellett az animációról – és általában a különböző vizuális médiumok percepciójáról és prioritásáról – való, s a nyugatitól eltérő gondolkodást is jól érzékelteti: esetében többségben vannak a rajzolt adaptációk (manga, anime). A japánok gondolkodása nem tesz egyenlőségjelet a rajzfilm és a gyermekmese közé, vagyis a (rajz)animációt a fősodorban is egy megjelenítési formának, eszköznek tekinti, mely sem a szakmában, sem a köztudatban nem azonosul egyetlen konkrét tartalommal: készülnek animék (és képregények) minden korosztály számára, s a legfőbb célközönséget sem a kisgyermek, hanem a 12/14-16/18 év közötti tizenévesek csoportja jelenti. Az eset másik fontos tanulsága a médiumok „egyenjogúsítása”, vagyis hogy egyforma jelentőséget tulajdonítanak nekik, minek következtében Japánban a rajzfilmgyártás nagyobb méretű és nagyobb arányban részesül a filmiparból – s ennél fogva nagyobb súllyal is bír -, mint a világ legtöbb országában (hasonlóan a képregénykínálat szélességéhez és könyvkiadáshoz való viszonyához). Ez ugyancsak megkönnyíti az adaptációs sorok képződését. A vizsgálat szempontjainak kiválasztásakor a klasszikus hollywoodi filmes elbeszélésmódot vesszük alapul, melynek három alappillére a cselekmény terének és idejének megszervezése, az elbeszélés szintjeinek kezelése és a kauzalitás; ezeket joggal kérhetjük számon a japán filmen is, lévén, hogy a kettő kezdetektől fogva érintkezésben van egymással. Feltéve, hogy az ok-okozatiság mind a képregényes, mind a rajzfilmes elbeszélésben a filmbélihez hasonlóan működik, a következőkben olyan kérdésekkel foglalkozunk, mint a *tér tagolása*

, a *térváltás*, az *időmúlás érzékeltetése*, a *múltba való visszapillantás*, az egyes képek *elő- és háttérének diegetikus elszakadása* és a *diegetikus szintváltás*. Feltételezvé, hogy a japán rajzfilm egy „köztes pozíciót” foglal el képregény és élőszereplős film között – és ezért megoldásai „levezethetők” egyikből vagy másiból, vagy egyenesen a kettő „eredőjeként” jönnek létre -, a továbbiakban minden pontban először a manga jellegzetességeivel ismerkedünk meg, majd azokat megfeleltetjük egy-egy filmes eljárásnak (esetenként különválasztva, hogyan működnének azok a kanonizált elbeszélésmód szerint „szabályosan”, és hogyan valósulnak meg a képregényből inspirálódott „manga-filmekben”). Végül azt vizsgáljuk meg, miben „közelít” az anime egyik vagy másik társmédiumához, s – rajzolt mozgókép lévén – miként egyensúlyoz a kettő között, illetve milyen módon szintetizálja azok vívmányait saját kifejezőeszközeiben és elbeszélésmódjában.

A tér megszerkesztése

A fősodorbéli japán képregény egyik alapvető formanyelvi tulajdonsága, hogy az előtér figuráinak részletgazdagságával szemben általában *elnagyolt vagy stilizált háttérrel* dolgozik, és az sem ritka, hogy egyáltalában nem rajzolja meg a szereplők környezetét. A cselekmény térvizonyaira vonatkozó vizuális információknak ez a fajta szegényessége, sőt egyenesen megvonása, következményekkel jár a térszerkesztés és jelenetvezetés, a térváltás, a képen belüli *diegézis* és a diegetikus folytonosság fenntartása terén egyaránt. Az olykor csupán néhány vonallal felskiccelt, máskor teljesen egynemű háttér a manga számára egyszerre átok és áldás, az ipari értelemben vett képregénykészítés praktikus szemléletéből fakadó, eredendő technikai „fogyatékoság”^[3] és a megrajzoltság teremtményéből táplálkozó, elemi kreatív potenciál. Amit a kép a térszervezés és -tagolás képességének hiányosságaival „elveszít” (a térváltások nehézsége), azt a lelkiállapotot leíró eszközök diverzitása és a térrel való játék lehetőségeinek széles palettája révén „vissza is nyeri” (képen kívüli és belüli tér kapcsolata, előtér és háttér viszonya). Az akció terének rajzoltsága az alkotó számára sokkal szabadabb térkezelést tesz lehetővé azáltal, hogy a vizuális elemek közötti szelekciónak az élőszereplős filmben is fennálló lehetőségét kiterjeszti magára a térre és annak egyes részleteire (míg az élőszereplős film ki tudja venni a háttérből a faliórát, addig a képregény és a rajzfilm képesek magát a falat kivenni az óra mögül, vagyis a háttérrel egészében eliminálni), lehetővé téve, hogy egyetlen panelen belül a rajzoló bizonyos térrészleteket jobban kidolgozzon, másokat pedig teljesen homályban hagyjon. Így a tér nemcsak két kép között, hanem *már az egyes képen belül is* szétesik, hiszen egyes darabjai meghatározatlanná válnak, éppúgy, mint a képen kívüli tér – következésképpen a képen belüli és a képen kívüli tér összemosódik, a közöttük lévő határ eltörlődik (a képkeret már pusztán technikai, és nem kompozíciós tényező). Bár folyamatos jellegük ettől még inkább egyértelművé válik, ez a fajta folytonosság ellentétes előjelű az élőszereplős filmben megszokottal: az ilyen képeket nézve az az érzésünk támad, hogy nem a képen belüli tér folytatódik a kép keretein kívül, hanem – éppen ellenkezőleg – a képen kívüli tér az, ami beszívárog a kép keretein belülre, ennél fogva többé nem az függ a képen belüli tértől, hanem a képen belüli tér függ tőle. A hagyományos dominanciaviszonyok visszajára fordulása, a képen kívüli és a képen belüli tér eme fokozott interakciója szinte kívánja, hogy a szerző

önreflexív játékba kezdjen a térrel. A háttér elnagyoltságát az élszereplős filmben a képkivágatok, a különféle méretű és eltérő információmennyiséget tartalmazó *plánok váltakoztatása* helyettesíti, ami ennek a japán képregényt lényegében meghatározó jellegzetességnek kifejezetten filmszerű adaptálását teszi lehetővé. A *Gokuszen* élszereplős filmsorozata feltűnően szeret eljátszani a térrel: a hősnő tornatermi próbabeszéde és bemutatkozása a diákjainak egyaránt arra a vizuális gegre épülnek, hogy a lelkesen beszélő, izgatott hősnőt a néző végig szűk kivágatokban látja, és amikor a jelenet végén a kamera kiugrik a terem totáljába, akkor látjuk csak, hogy egy árva lélek sincs a teremben, vagyis a hősnő végig magának beszélt – mindkét jelenetet a plánváltásokon keresztül történő információadagolás szervezi, aminek kulcseleme a premier plán. A *közelkép* az a képkivágat, ami – a térbeli meghatározottság nullfokát képviselő superközeli után – a legkevesebb térrel kapcsolatos információt tartalmazza, ezáltal a leginkább alkalmas arra, hogy egyrészt kiszakítsa környezetéből a figurát, másrészt maximálisra növelje a képen kívüli teret azáltal, hogy minimálisra csökkenti a képen belüli tér nagyságát. Vagyis megteremti a képen kívüli tér dominanciáját a képen belüli tér felett, csakúgy, mint azt a képregény-panelek gyakran csak pár vonallal megrajzolt vagy teljesen hiányzó hátterei teszik.

<http://www.youtube.com/watch?v=/NN5xcpnU01M1>. *ábra: A képregény kreatív térszervezésének átültetése az élszereplős film formanyelvére. Jankumi hirtelen felbukkanását a semleges háttér helyett a plánméretek változtatása teszi lehetővé (Gokuszen sorozat).*

Gyönyörűen példázza ezt az egyszerre rendkívül képregényes és nagyon is filmszerű játékot a *Gokuszen* sorozat egy, az előzőleg megidézett eltűnési gegeivel ellentétes előjelű változása, amikor is egyszerre csak „a semmiből” a jelenet terébe csöppen egy új szereplő [1. ábra]. A 3. d osztály tanulói tervet szőnek arról, hogyan kapják el az igazi rablót, hogy megmentseik osztálytársukat attól, hogy kicsapják az iskolából: 1.) az igazgatóhelyettes követeli a hősnőtől, Jankumitól, hogy hozza elébe a gyanúsított diákot; 2.) Jankumi közelijéről a tanterem szekrényeire vágunk, utána a terem nagytotáljára, majd egyre inkább bezárul a tér, és a nagytotáltól egy totálra és egy kistotálra keresztül eljutunk az ötletelő fiúk csapatának háromalakos bő szekondjáiig; ezután 3.) egy közelit kapunk a negyedik hősről, akit eddig látszólag nem érdekelt a terv, majd egy három- és egy négyalakos szekondot; 4.) a jelenet másik három szereplőjének premier plánjait látjuk, immáron közvetlenül egymás után anélkül, hogy távolabbi plánok szakítanák meg a sort – utolsónak azonban beékelődik egy „kakukktójtás”, Jankumi közelije, aki egészen addig, legalábbis a tágabb kivágatokban, nem volt jelen; 5.) végül kistotálba kiugorva látjuk, ott áll mellettük, és a szereplők kommentálják is hirtelen feltűnését („Ne gyere elő csak úgy, a semmiből!”). Jankuminak tehát addig kellett odaállnia, amíg mi a közeliket láttuk, ami nem lehetetlen, mert akár már a második közelit megelőző szekondban mellettük lehetett (ezt a fiúk mozgása és a kamera nézőszöge tette lehetővé), csak mi nem láttuk, mert a tér addigra már nagyon beszűkült – s részben éppen azért kellett beszűkülnie, hogy a film ki tudja játszani ezt a geget, mivel egy totálban észrevettük volna Jankumit, részben pedig a titkos terv kidolgozása mint cselekményelem is motiválta, hogy a kamera csak a négy fiúra koncentráljon. Feltételezésünket, miszerint egyenlőségjelet tehetünk a manga elnagyolt háttére és a közelképnek a cselekményvilág objektív

terétől elvonatkoztató képességét kihasználó mozgóképes plánváltások funkciója közé, alátámasztja a tény, hogy a fenti poén nem az élőszereplős (és nem is a rajzfilmes) adaptáció találmánya. Jankumit ugyanis a képregény-eredetiben is jellemzik a hirtelen felbukkanások, amit a teljesen „üres”, fehér panelhátterek tesznek lehetővé (az egyik szereplő éppen keresi Jankumit, mire társa teljes természetességgel azt feleli, hogy hiszen ott áll, és valóban, a következő képen már az olvasó is látja; érdemes volna felvetni a kérdést, hogy vajon a figurák szeme elől is a fehér háttér „takarja-e el” Jankumit, azaz mennyire öntudatos a képregényes elbeszélés) – ellenben mivel a filmkép háttere eleve adott, azt az elbeszélés csak úgy tudja eltüntetni, „leradírozni” (hacsak nem él a számítógépes képmanipuláció lehetőségével), hogy minél kevesebbet mutat meg belőle, vagyis szűkíti a plánt. A japán képregény háttereinek elnagyoltsága kihat a *térváltásokra* is, amennyiben megköveteli azok egyértelmű jelzését – ami általában néhány nyújtott, vékony, üres panel beékelését jelenti a kiinduló és az érkezési helyszínt ábrázoló két kép közé, vagy belelőgnak az új helyszínt bevezető panelbe (megelőlegezzük, hogy ezek megegyeznek az időugrás jelölésének konvencióival). Továbbá feltételezi az új teret jellemzően megmutató megalapozó beállításokat: tehát az elbeszélés nem ugorhat egyik térből közvetlenül a másik helyszín belső terébe, hanem előtte mutatnia kell az olvasónak egy könnyen felismerhető külső képet arról az épületről, melynek belsejében zajlik majd a következő jelenet. Ha külső térbe, például az utcára vagy egy parkba váltunk, akkor látnunk kell az utcarészlet vagy a park egy minél tágabb totálképét, mielőtt még ráközelítenénk a lámpaoszlopnál várakozó szereplőre (a háttér vázlatossága miatt esetlegesen még az álldogáló alak kistotáljából sem tudnánk meg, hogy az utcán vagyunk). Jóllehet a jelenet terét megalapozó beállítások a klasszikus hollywoodi filmes elbeszélés szabályaiban is benne foglaltatnak, igazán fontos szerepet mégsem elsősorban magának a helyszínnek az alapos körüljárásában, hanem a jelenetvezetésben, a cselekmény, az akció tagolásában játszanak, tehát inkább a jelenet szereplői közötti, mintsem a körülöttük lévő teret szervezik. Gondoljunk például egy kávéházi párbeszédre: az élőszereplős filmben a jelenet egy beltéri képpel kezdődne, ami elhelyezné egymás viszonylatában az asztalt és a két beszélgetőt; ellenben a mangában a belső elé kéne illeszteniünk egy külsőt a kávéházról – sőt nem is szükségszerűen a jelenetben ténylegesen szereplő, hanem egy sematikus, tipikus, emblematikus kávéházról -, és csak ezután léphetnénk a beszélgetők asztalához. Ezek után a jelenet ugyanúgy folytatódhatna mindkét médiumban, mert a *megalapozó beállítás-beállítás-ellenbeállítás* hármassága éppúgy szervezi a képregény, mint a film jeleneteit, amiből láthatjuk, hogy a képregény is tanult a filmtől, nemcsak az élőszereplős feldolgozások „másolják” a mangát. Tehát különbséget kell tennünk egyrészt a jelenet szűkebb terét vezérlő (akción belüli) és a jelenet tágabb helyszínét leíró (akción kívüli, akciót felvezető) megalapozó beállítás között, másrészt képregény és film között abból a szempontból, hogy míg a mangának az egyes panelek térbeli meghatározatlansága miatt (amit a háttér differenciálatlanságának tulajdoníthatunk) elemi szüksége van a helyszínt a cselekménytől függetlenül is bemutató, annak azonosítását a néző számára megkönnyítő beállítás(ok)ra, addig a médium sajátosságaiból kifolyólag a filmkép részletgazdag háttérrel bír (hacsak az alkotó szándékosan ki nem üríti, vagy el nem tünteti azt), s ezért számára a pusztán a két tér közötti eligazodást segítő megalapozó beállítások nem létfontosságúak, következésképpen

elhanyagolhatók. Ebből kifolyólag tisztában kell lennünk azzal, hogy amikor az előszereplős film térváltáskor a képregény egyértelmű és jellegzetes megalapozó beállításainak utánzására épületekülsőket és diegetikus feliratokat (névtáblák, cégérek, plakátok) iktat be a szorosabb értelemben vett jelenet belső képei elé, olyan konvenciót vesz át a mangától, ami – ellentétben az érzelem- és hangulat kifejező háttér mintázatokkal – nyilvánvalóan felesleges számára, és hatványozottan idegennek hat.



2. ábra: A térmegalapozó beállítások kliséi a képregényben és mozgóképes feldolgozásaiban. Balra: a leggyakoribb többlépcsős térmegalapozás egy iskolás tematikájú képregényben (Gokuszen; a sorszámok a helyes olvasási irányt jelölik). Először az iskola épületét és udvarát látjuk kívülről, a kapuból; majd belépünk az iskolaépület belső térébe, azonban még mindig nem az akció terében vagyunk, hanem a „Tanári szoba” feliratú táblát látjuk az ajtó felett, a folyosón; és csak ezután, vagyis a harmadik lépésben kerülünk a jelenet térébe, a tanári szobába, a hősnő, Jankumi szekondjával. (Figyeljük meg, hogy a belsőben teljesen fehér hátterekkel dolgozik a képregény!) Jobbra: a fenti klisé rajzfilmes és előszereplős filmbéli aktualizálásai (A: Paradise Kiss; B: Lovely Complex; C: Gokuszen). Lent (D): négylépcsős térváltás, avagy amikor az előszereplős adaptáció „túlbiztosítja” a képregény-klisé, anélkül, hogy játszana vele (Paradise Kiss).

A képregényből változtatás nélkül átemelt, az új helyszínt megalapozó beállítások katalógusát tárja elénk a *Paradise Kiss* egészestés előszereplős filmváltozata, amelyből kiemelendő az iskolás tematikájú mangákra és animékre jellemző klisé [2. ábra]: 1.) az iskolakülső frontális totálja után 2.) a padja mögött ülő hős egyalakos bő szekondját látjuk (enyhén oldalra komponálva), ami 3.) kétalakos kistotállá tágul, amikor a hős megszólítja egyik osztálytársát. Ennek alapján a beltérbe

való váltás reflektálatlan átvételének alapesetét legkivált a következők jellemzik: először egy vagy két (kettő esetén az első totál, a második kistotál) megalapozó beállítást kapunk az épület külsejéről (elsőre általában frontálisan), majd a belső térbe legtöbbször egy szűkebb plánnal (közeli vagy szekond) érkezünk, és innen tágul ki a tér. A megalapozó külsők egyikén gyakorta látunk a tájékozódást segítő, írásos információt (ilyenkor a jobb olvashatóság kedvéért a totált felválthatja egy közeli). Továbbá a kamera általában mozdulatlan, így a képek statikusak – azáltal tudja őket egy kicsit „magához szelídíteni” a film, hogy ahányszor egy bizonyos térbe váltunk, nem ugyanazt a vágóképet rakja be mindannyiszor, hanem enyhén változtat a beállítás koordinátáin, azaz a plánméreteken (az épülettől számított távolságon) és a kamera nézőszögén, miáltal némileg csökkenti az állóképek statikus hatását. Így jár el a *Paradise Kiss* is az iskola esetében, amikor négy külsőt kapunk róla, melyek közül az első és az utolsó megegyezik, vagyis három különböző beállításból látjuk az iskola épületét. Ha nem is a filmszerűség elérése, de mindenesetre a film szövetébe való belesimítás eszköze az ismerős helyszínek (*Paradise Kiss*: a műhely, a hős szobája, Dzsódzsi lakása; *Gokuszen* sorozat: iskola) már-már kínosan feleslegessé vált külsőinek elhagyása egy idő elteltével. Eztán csak akkor látjuk újra a már ismert épület külsejét, amikor azt valami más tényező motiválja, mint például a divatfotózás után a *Paradise Kiss*-ben (bár Dzsódzsi lakásában már jártunk jó párszor, mivel a fotózás reggel kezdődött, a hősnő pedig már este mutatja Dzsódzsinak az elkészült képeket, a kettő között eltelt idő érzékeltetésére a film megadja az emeletes ház esti totálját mint vágóképet). Az anime, egyesítve a képregény szelekción alapuló kreatív, de bizonytalan térteremtését és a tér-idő folyamatosságot fenntartó klasszikus élőszereplős filmi elbeszélés hagyományait, ötvözi a fentebb leírt képregényes és élőfilmes megoldásokat. Térváltáskor legtöbbször ugyan felhasználja a manga térmegalapozó külső beállításait, alapvetően mégis filmesen szervezi meg a cselekmény terét: egyrésztől *a fikció világa az egyes képen belül folyamatos*, kitölti a keretet, nem szakad meg hirtelen ^[4], és a képen kívüli térrel folytatott játékra sem a térelemek közötti válogatás, hanem a *plánméret változtatása* és a *képkomponálás* ad alkalmat; sőt a rajzfilm a *térugrások filmszerűsítésére* – vagy legalábbis mozgóképes átültetésére – is kidolgoz háromféle stratégiát: 1.) vagy egy cselekvéssor folyamatába ágyazva *dinamizálja* a képregény-hagyományt; 2.) vagy a cselekményből *motiválja* a manga-eszköz használatát; 3.) vagy egyenesen *elhagyja*, és esetenként filmes konvencióra váltja a manga-kliséit. A térbeli folytonosságra való törekvés – ami biztosítja a cselekményvilág realizmusának minimumát – még a *Szakigake! Cromartie kókó* című epizodikus helyzetkomikum-parádében is tetten érhető: még ha szűk negyedórán belül negyvenkilencszer lép is ki az elbeszélés a cselekményvilág objektív teréből (és idejéből), még ha a képek komponálása és a figurák mozgása merev és színpadias is, még ha a kamera legtöbbször statikus is (mindhárom tulajdonság a mangából ered), még ha nincs is egy lineáris és motivált cselekményszál, akkor sem ér véget a tér egyetlen képen belül, nem vesznek fehér „semmibe” a kép szélei. ^[5] A több egymást követő kép alkotta tér már nem mindig ilyen folyékony. A *Cromartie* iskolabelsői éppoly töredékesek, mint amilyen szaggatott az elbeszélés: az első epizód ceruzaevős kvázi-párbeszédjelenetében például a felhős ég előtt-alatt ülő hős nem-diegetikus kistotáljával átugrunk az akciótengely másik oldalára, vétve a 180°-os szabály ellen. Sőt az egyébként történetmesélő és célorientált *Paradise Kiss* is szabálytalanul szerkeszti meg a

párbeszédet, amikor a hősnőt végig szűk közelikben (homlokától álláig) és frontálisan látjuk, vagyis felváltva kapjuk a helyiség két végében ülők közelképeit, mégsem működik a snitt-ansnitt szervezés, nem stimmelnek a nézésirányok, minek következtében a jelenet szétesik (habár nagy szerepük van a jelenet fragmentálásában, a közelik használatát legitimálja a hősnő szorult helyzete és állandó szorongása, szűklátókörűsége és zárkózott jelleme) – ezt némileg ellensúlyozza a mozgásban vágás által biztosított folyamatosság, ami a *Gokuszen*ben válik igazán filmes térszervező eszközzé. Jóllehet a képen belüli és a képen kívüli tér fokozott interakciója a képregény „öröksége”, az anime ezt a hatást nem az egyes térrészletek megrajzolásának elhagyásával, hanem olyan filmes eszközök segítségével éri el, mint a képkomponálás és a plánváltás. Ezt példázzák az iskola hátsó udvarára verésre kihívott diák, Kuma lelki vívódásait és rémületét leképező, ugyanakkor Jankumi belépését is előrejelző, oldalra rendezett, dekomponált képek a *Gokuszen*ben; illetve Jankumi jakuza-hitvallásának jelenete: a hősnő közelijében először hajviselete változik meg hirtelen, majd vállán látjuk, amint munkaruhája tradicionális kimonóvá alakul, még mindig szűk kivágatban, végül egy gyors hátrazoom fedi fel a néző előtt a kép teljes tartalmát: Jankumi főnökasszonyként pózol egy stilizált háttér (japán paravánfestmény) előtt, és mögötte térdelnek beosztott jakuzái. Annak ellenére, hogy az elbeszélés szintjei között a szertelen és többnyire jelöletlen oda-vissza ugrálásokra való hajlamot tagadhatatlanul a manga oltotta az animébe, igazán képregényes megoldásról akkor beszélhetnénk, ha a szintváltás a háttér egynemű minőségéből következne: azaz például ha Jankumit rögtön totálban látnánk a paraván (vagy akár fehér, esetleg más egyszínű háttér) előtt, és csak ekkor tűnnének fel mögötte a csatlósai. Ezzel kiküszöbölné a rajzfilm a várakozást keltő szűk kompozíciót (ráadásul a zoom mint virtuális kameramozgás feleslegessé válásával a képek a képregénypanel statikusságát idéznék), vagyis a rajzfilm egyszerre távolodna el mozgóképi társmediumától, és közelítene grafikus rokonához.

<http://www.youtube.com/watch?v=2bJpUdsVimY>

3. ábra: A Gokuszen rajzfilmsorozat nyitánya. A helyszín és a konfliktus filmszerű(sített) megalapozása; diegetikus és nem-diegetikus hátterek váltakozása.

A *Gokuszen* mégsem így tesz, hanem megkísérli szintetizálni a statikus grafikus és a mozgóképes előszereplős médium hagyományait, leggyakrabban azáltal, hogy a manga klisékészetét a film szabályai szerint játszatja. A képregény eredendő statikus jellegétől való eltávolodást célzó dinamizáló törekvést jól mutatja a sorozat nyitánya [3. ábra], amikor a hősnő megérkezik az iskolába: az elhagyatott buszmegálló és a téglakerítés graffitije – a retinens diákok minden hatalommal szemben tanúsított ellenállásának jelképeiként – megelőlegezik a köztük és az új tanárnő, a hősnő között hamarosan felépülő konfliktust, és megteremtik a jelenet (és az első epizód egészének) feszült légkörét, mintegy felvezetvén a manga térváltásra vonatkozó konvencióját; majd következik maga a klisé, az iskola névtáblájának, azután homlokzatának képe. A szekvencia filmszerűsége egyfelől abban ragadható meg, hogy az iskola képeit megelőzi egy atmoszférateremtő előkészítő szakasz, miáltal jelenlétük természetesebb és kevésbé tolatkodó; másfelől pedig abban, hogy a manga-eszköz belesimul az elbeszélésbe, vagyis a futó hősnő

lendületét egyik térmegalapozó beállítás sem töri meg: a táblát csak egy másodpercig látjuk, amikor Jankumi befordul a kapun, illetve az ő háttérében, amikor az arcába repül egy papírlap; az iskolaépület külső képe pedig a puszta helymeghatározáson túl már egy újabb, dramaturgiai funkciót is magára vesz, amennyiben a nyitóképek vihar előtti csöndjéből (szó szerint) vihart korbácsol, a rákövetkező virtuális snitt-ansnitt szerkesztéssel azt az érzést keltvén a nézőben, hogy a hősnő farkasszemet néz a nebulókkal, és rajtuk keresztül a reá váró kihívással. Vagyis az iskolakülső meglétét a konfliktus megalapozása teszi indokolttá, ami átvezet bennünket a motiválás stratégiájához. A negyedik rész zárlatában az iskola nagytotálja nem csupán tér- és időugrást jelez (másnap reggel), hanem egyben azt is megmutatja, hogy a valódi rabló leleplezésével lekerültek a diákokat gyanúsító, az intézményt inzultáló plakátok az iskola kerítéséről. Tehát azáltal, hogy a korábban a teleragasztgatott kerítést és mögötte az iskolát mutató képpel azonos beállításban láttatja az immáron tiszta téglafalat, az elbeszélő azt mondja a nézőnek, hogy az ügy megoldódott: a rossz hírű gimnáziumot a társadalom rehabilitálta, és a nap hősei a hősnő és diákjai, akik ezzel az újabb közös kalanddal ismét közelebb kerültek egymáshoz. Láthatjuk tehát, milyen komplex jelentéstartalommal telítődhet a cselekményből egyetlen (térmegalapozó) kép. A kihagyás technikájának ereje a hiányban rejlik, ami a rajzfilmben esetenként ugyanolyan látványos lehet, mint a képregényben: a *Gokuszen* második részében például a cím után rögtön a tanterembe csöppenünk, ahol a névtelen diákokról egy svenk vezeti át tekintetünket az előző nap eseményeit vitató hősökre. Kimaradt tehát nemcsak az iskolakülső (és a kapu a névtáblával, ám a kettő együttes alkalmazása az épület legelső feltűnését követően ritka, többnyire egymással felcserélhető a két térmegalapozó kép), hanem az osztályt megjelölő tábla is. Hogy az anime ingadozik és szüntelenül keresi a helyét két társmediuma között, jól mutatja annak ténye, hogy minden kreatív ereje és a rajzfilmet a „mozgó képregény” skatulyájából kiszabadítani igyekvő *Gokuszen* hiába tűnik sokszor nagyon is filmszerűnek, többségében képregényszerűen, azaz a maguk nyersségében használja fel a manga-kliséket. A sorozat fentebb elemzett nyitányát egy teljességében konvencionális, sőt a képregény-hagyományt túlzottan is mereven értelmező szekvencia követi: az iskolakülső (a felfelé irányuló svenk a dinamizálás minimuma, és mint ilyen, nem teszi filmszerűvé, csakis mozgóképre alkalmazza a klisé, hasonlóan az áttűnésekhez) után szűkebb kivágatban látjuk az „igazgatói iroda” feliratú táblát, majd az igazgató és helyettese veszekedéséről az osztály táblájával váltunk a tanterembelsőbe, miután az irodába való visszaugrást az igazgató hangja mellett az iroda táblájának az előzővel teljes egészében megegyező képe erősíti. Az irodából a folyosóra a lábak filmszerű grafikus képkötésével lépünk ki azonban – azaz nem a klisé puszta elhagyásával, hanem egy filmes hagyománnyal történő behelyettesítésével. Utána ismét a dinamizálás egy példáját láthatjuk, amikor az osztálytábla – ahelyett, hogy a képregény-hagyományoknak megfelelően egy közelképpel kiemelkedne környezetéből – megbújik a hősnő ansnittjéből felvett totál háttérében, lévén hogy nem bír helymegjelölő szereppel, hiszen nélküle is világosan látjuk, hogy Jankumi az iskola folyosóján egy osztályterem felé tart. A rajzfilmsorozat a későbbiekben is vegyíti a filmes megoldásokat a mangásokkal, ám túlnyomórészt az utóbbiakkal dolgozik, jóllehet igyekszik azokat integrálni a

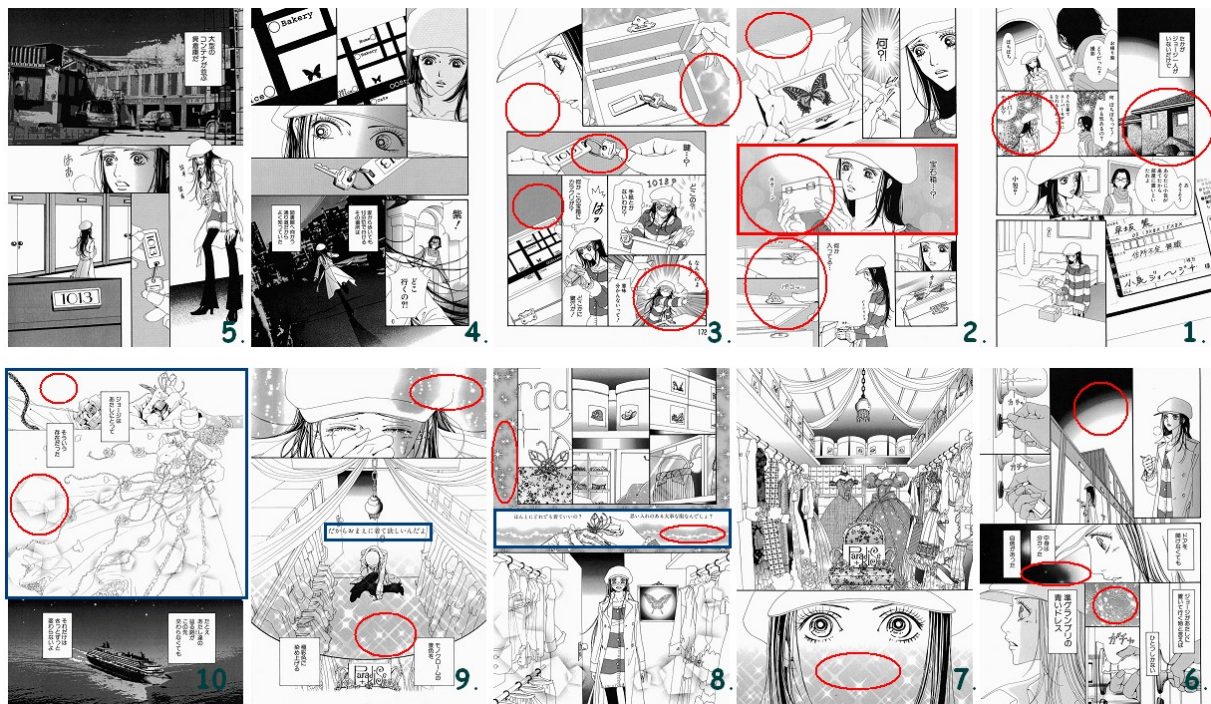
cselekménybe. Az elemzett nyitány jól érzékelteti, hogy az anime mennyi munkát fektet a manga filmszerű feldúsításába, amennyiben utóbbi egyetlen oldalon, mindössze négy panelben „elintézi” Jankumi megérkezését, az iskola bemutatását és az ugrást az igazgató irodájába, a konfliktus megjelölését pedig a szögletes téglalapokban leírt narrációra bízta. Megállapíthatjuk, hogy az anime a tér tagolásában tartózkodik a fikció terének képen belüli megszakításától, miáltal lemond a médium megrajzoltságából fakadó komponálási lehetőségről; azonban átvesz a képregényből hagyományokat, melyeket igyekszik a filmes elbeszélésmóddal többé-kevésbé konformmá tenni.

Az idő megszervezése

Az időugrás összekapcsolása a térváltással, együttes kezelésük – vagy mondhatni, tér és idő egybemosása – a képregény-feldolgozásokban szorosan következnek a manga sajátos időérzékeléséből, miszerint az egyes képeknek nincsen objektíve meghatározott, kötött időtartamuk. Bár vizuális „zsúfoltságuk”, azaz a rajtuk lévő képi és szöveges információk mennyisége, sűrűsége nyilván vezeti az olvasót, mégsem tudja kötelezni arra, hogy elolvasson minden apró szövegelemet; ráadásul ezek nem is magának a cselekménynek, hanem a befogadásnak az időtartamát jelölik ki, ennél fogva az egyes panelek akár időtlennek is tetelezhetők. Ami pedig nem létezik, az nem is változhat, így az állandó, megkövült idő sem telhet; és mivel a tárgyilagosan nem létező külső időt ^[6] önállóan kezelni nem lehet, függésbe kell helyezni a tértől, az időmúlás és a flashbackek jelölésekor egyaránt. Tehát a képregény az időt leginkább a térben képes megragadni, s ennek fényében vegyük sorra a manga legalapvetőbb eszközeit, amelyek rendelkezésére állnak az időmúlás érzékeltetésére: gyakoriak a hosszúkás és üres panelek, vagy a nagyobb hely kihagyása a panelek között (mindkettő alkalmazható a térváltás jelzésére); vágókép az égről vagy az adott helyszín épületkülsőjéről, felette az égbolt sötétebb (késő délután/este) vagy világosabb (nappal), megint csak egybekötve a térváltással; végül pedig a feliratok („másnap”; általában ezek is a térváltáskor írandók ki, és olykor a rajzfilm is áttemeli őket); illetve alkalomadtán a manga is átvesz olyan filmes szokásokat, mint az új nap kezdetének megidézése a hajnali égbolt képével. A manga két *flashback*-fajtája közül a fekete kerettel jelölt változat filmes konvenciókon alapul, amennyiben a homályos szegéllyel vagy valamilyen más szűrő segítségével, fekete-fehér vagy barna színnel stilizált élőfilmes visszatekintéseket idézi. Ezzel szemben a lényegét tekintve képregényesebb megoldás a már korábban látott képrészletnek, képnek vagy képek sorának az új panel háttérébe, a visszaemlékező szereplő – vagy annak belső hangját, gondolatait leíró sorok – mögé helyezése. Ez az élőszereplős adaptációkban nem, a rajzfilmekben is csak elvétve valósul meg, ugyanis bár technikailag az élőfilm is képes az előtér és háttér szétválasztására, mégis kézenfekvőbb megoldás számára a két képregény-hagyomány közül a filmszerűbbet választani, mint a cselekményvilág egységét durván, egyetlen képen belül megbontó konvenciót magára erőszakolni. Következésképpen az élőszereplős képregény-feldolgozások flashbackjei technikai kidolgozásokban a filmes elbeszélés hagyományait követik. Amiben mégis eltérnek, s inkább mangásnak mondhatóak, az a flashback alkalmazásának módja és kontextusa. Először is meg kell különböztetnünk a tradicionálistól a pusztán *auditív kvázi-flashbacket*

, amikor a hős egy másik karakter szájából korábban elhangzott szavakat mintegy szó szerint, egyenes idézet formájában, a beszélő eredeti hangján (vagyis anélkül, hogy azt a függő beszéd vagy tartalmi idézés analógiájára a saját belső hangjává alakítaná) hallja vissza a fejében (ami a képregényben általában sugárszerű vagy elmosódott szegélyű, ovális gondolatbuborékként vagy közvetlenül a képre nyomtatott szöveggént jelenik meg). Ezt a japán képregényben bevett megoldást a szó szoros értelmében ugyan nem tekinthetjük flashbacknek – hiszen éppen a „flash”, „villanás” szó sugallta vizualitás hiányzik belőle -, mégis mivel funkciója a flashbackével azonos, egyfajta virtuális flashbackként tételezvé, e helyütt tárgyaljuk. Az *auditív flashback* (a múlt hangja a jelen képe alatt) átválthat audiovizuálisba (a múlt képe és hangja, a jelen képei közé ékelődve) – ennek gyönyörű példája kezdődik a *Paradise Kiss* zárlatában, amikor a hősnő, Jukari a Dzsódzsi készítette ruhákkal teli raktárhelyiségben visszaemlékszik kedvese szavaira. Második lépésben el kell különítenünk egymástól az *objektív* és a *szubjektív flashbacket*: előbbi a láthatatlan elbeszélő információadagoló eszközeként az elbeszélés szintjéről avatkozik be a cselekménybe, utóbbi pedig egy szereplő belső világában mint mentális kép tűnik fel, vagyis egy szereplő visszaemlékezése, amit vagy egy másik szereplőnek mesél el, vagy csak magában idéz fel. Míg a film a kettőt viszonylag egyforma gyakorisággal vagy – a klasszikus lineáris elbeszélést követő filmek esetében – egyformán ritkán használja, addig a japán képregény és annak élőszereplős adaptációi legtöbbször a szubjektív flashbackhez nyúlnak, mely kevésbé az elbeszélést, a történetmesélést szolgálja, sokkal inkább a figurák érzelmeit, döntéseit és a közöttük kialakuló kapcsolatokat motiválja. A mangás flashback tehát nem más, mint a dramaturgiailag fontos pontokon, a sorsfordító döntés előtt álló, biztatásra szoruló szereplő fejében megjelenő rövid, néhány másodperces mentális hang- vagy képtöredék, egy-egy korábban kapott morális tanácsra való visszaemlékezés, melyet az elbeszélés vizuálisan és/vagy hangban már egyszer megjelenített (ennél fogva szerepe nem az információadagolás). Ezeket a rövid emlékképsorokat egyrészt dramaturgiai szerepük miatt, másrészt a néző emlékeztetésére mutatja meg a képregény, illetve a filmfeldolgozás elbeszélője. Ellentétben a kanonikus elbeszélésmóddal, mely feltételezi, hogy a néző – ha netán nem is képes kilencven percig fejben tartani minden morális útmutatást, amely a szereplők szájából elhangzott – legalább felismeri, hogy egy elhatározás vagy cselekedet egy korábbi erkölcsi jó tanácsra vagy feddésen alapszik, a képregényes flashback redundáns jellegű és rövid (az idézett szöveg- vagy beszédrészlet hosszához igazodik), ezért a hollywoodi elbeszélésmód felől nézve feleslegesnek tűnhet. Audiovizuális szubjektív flashback Kuma visszaemlékezése édesanyja szavaira a *Gokuszen* rajzfilmsorozat harmadik részének végén, amikor is a fiú egyetlen mondatot idéz fel („Ez a tanárnő megmentette az életemet.”) körülbelül két másodperc erejéig, melyet egyetlen beállításban látunk, a filmes és rajzfilmes szokásoknak megfelelően, manipulálva (itt színeit kifakítva). Az anya tiszteletre intő szavai alig öt perccel korábban hangzottak el, ezért nyilvánvalóan nem a néző emlékeztetésére szolgálnak, sokkal inkább Kuma azon döntését készítik elő, hogy mégis részt vesz tanárnője, a hősnő által tartott matematika-korrepetáláson, hogy lerója neki „tartozását” anyja megmentéséért. Noha az élőszereplős filmtől hagyományosan idegen a flashback efféle használata (lévén, csupán pillanatokra törik meg a cselekményvilág egységét, amitől az elbeszélés különböző szintjei még

markánsabban elkülönülnek egymástól), a manga-adaptációk előszeretettel alkalmazzák őket; ilyen ugyancsak a *Gokuszen*ben a Kuma fejében megelevenedő hősnő, Jankumi alakja, mindössze két szűk beállításban elmondott két mondatával, amikor a fiú változásra szánja el magát.



4. ábra: A *Paradise Kiss* emlékezés-jelenete a raktár-szekvenciában. A képregény esetében a számok az oldalak alján az olvasási sorrendet jelölik (ugyanígy az egyes paneleknél, a manga jobbról balra és fentről lefelé olvas, a japán írás olvasási irányának megfelelően). A pirossal bekarikázott részek a cselekményvilágból kilógó háttérrészleteket jelölik; az első kivételével (térváltáskor az érkezési helyszínt megalapozó épületkülső). Kék téglalapok jelölik a tényleges flashbackeket (audiovizuális, auditív, csak képi).

A tér-idő megszerkesztésének és a diegézis kezelésének egyaránt szép példája a *Paradise Kiss* imént megidézett emlékezés-szekvenciája [4. ábra]. A hősnő auditívból audiovizuálisba átváltó szubjektív, belső flashbackje mindhárom médiumban megtalálható, így kiválóan alkalmas annak vizsgálatára, vajon milyen mértékben fogékonyak a mozgóképes adaptációk az egyes képregényes kifejezőeszközök átvételére, valamint milyen módon dolgozzák át, avagy milyen más megoldásokkal helyettesítik azokat. A manga és az anime között tételezett szorosabb rokonságot rögtön megerősítik a helyszínt megalapozó nyitóképek (Jukariék házának külső képével); ellenben az előszereplős szekvencia – a hősnő narrációját követve – az ágyában fekvő, búbánatába beleesüppedt lány képével indul, eltávolodva a többszörös megalapozó képsoroktól, mely manga-örökséget az előszereplős nagyjátékfilm kezdettől fogva szabályként vezetett be, így a néző megszokta azt. A „filmes” megoldást azonban nemsokára követi a „manga-filmes” megoldás, Jukari futása után megkapjuk a raktár háromszoros megalapozását: az épület enyhén féloldalasan

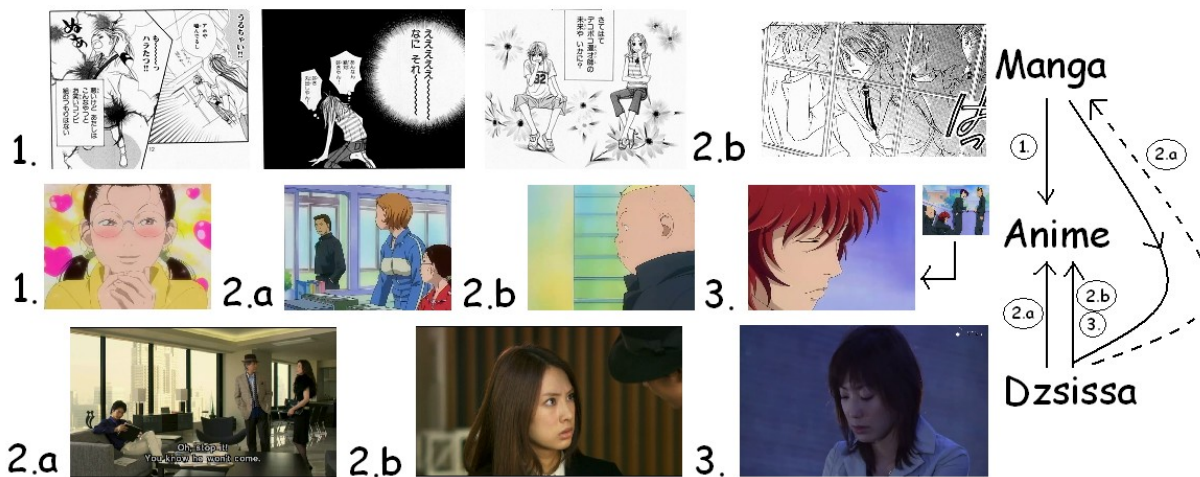
felvett külső képe után a vívódó hős dekomponált szűk szekondjával lépünk be az épületbe, melynek belsejét totálba váltva vehetjük jobban szemügyre. A jelenség érdekessége, hogy az élőfilm „túlbiztosít” (mint teszi ezt az esti iskolánál, lásd 2. ábra), hiszen míg a raktárépület bemutatása a képregényben egyetlenegy, de tipikus térmegalapozó panel (feliratok nélkül), az animében is egyetlen, bár atipikus megalapozó kép (csak részletet mutat, sötétben, így nem vehető ki, hogy egy raktárt ábrázol), addig az élőszereplős feldolgozás háromlépcsős térváltási technikája mondhatni „hiper-mangás”. A kérdéses auditív flashback beleilleszkedik a belső hangok sorába – melyek a képregény gondolatot közlő, illetve téglalap alakú szövegbuborékjaiból származtathatóak –, harmadikként a narrátorhang (címezte a befogadót) és a belső hang (címezte maga a figura) mellé, s mindegyiket játékba hozza az élőszereplős feldolgozás: narrációval nyit (Jukaritól megtudjuk, hogy szerelme elutazott, és azóta sem hallatott magáról), majd a csomag kibontása és a hősnő futása közben a lány gondolatait, belső hangját halljuk, végül a kedves készítette ruhakölteményekkel telezsúfolt raktárhelyiségben felidéződnek a hősnőben a férfi szavai, előbb csak hangban, azután képben is (egyetlenegy statikus beállításban, három másodpercnyi időtartamban).^[7] Figyelemre méltó, hogy míg ebben a rövid szekvenciában az élőfilm képregényklisék egész arzenálját vonultatja fel, addig a rajzfilm visszafogottabban él a manga eszközeivel, amennyiben az igazi térmegalapozó beállítás mellett Jukari belső hangját is elhagyja (kicsivel később, a sorozat zárlatában a hősnő mesél a nézőnek, azaz a narrátorhang megvan, bár nem e kitüntetett szekvenciánkban), és a szűk arcközeliken, illetve a több szemszögből láttatott futás felvételeivel juttatja kifejezésre a hősnő lelkét hirtelen előtű érzelmeit, melyek a ruhák láttán kitörő erővel törnek fel Jukariban – csakúgy, mint a képregényben, és ettől valóban képregényessé válik a jelenet építkezése. Az animeváltozat, szemben az élőszereplőssel, lemond a mozgókép által hozzáférhető árnyalt lélekábrázolási lehetőségekről, amennyiben egyetlen gyors hátrazoom kivételével a kamera statikus marad (sőt a rajzfilm plánozását tekintve is viszonylag pontosan leköveti a képregényt). Az élőfilm aktivizálja a mozgókép eszköztárát: a hősnő körül a kamera két negyed körívet ír le, s ez amellest, hogy ritmust ad a cselekménynek, és segíti a nézői azonosulást (ez utóbbit a manga a belső hanggal, a közelképek fokozott használatával és az érzelembizonyítékkal éri el), előkészíti, tompítja a flashbackkel bekövetkező diegetikus szintugrást, és egyúttal bevezeti az általunk a filmszerűsítés egyik módjaként azonosított fokozatosság-folyamatosság elvét az idő és a diegézis kezelésében. A Jukari érzelmeinek hullámváltozását leíró körkörös kameramozgás már félig-meddig belépteti a nézőt a hősnő belső világába – oda, ahonnan nemsokára a szubjektív auditív flashback mint mentális hang, majd a képi flashback mint mentális kép is jönni fog. A flashbackek is fokozatosan úsznak át egymásba, három lépésben szelve át az elbeszélés két szintje közötti határt; a film tehát igen óvatosan töri meg a diegézis tér-idő egységét; ami annak bizonyítéka, hogy érzékeli a klasszikus filmes és a mangás-animés elbeszélésmód rugalmassága közötti különbséget a cselekményvilág folyamatosságát illetően (amennyiben utóbbi sokkal hajlékonyabb). Ennek következtében a *Paradise Kiss* a „nyugati” néző számára is könnyen befogadható. Továbbá a fokozatosság azáltal is megkönnyíti a befogadást, hogy bár alapjában véve egy korábban elhangzott beszélgetés rövid részletét látjuk-halljuk viszont,

ez hosszabbnak tűnik attól, hogy jelenetbe van ágyazva, és egyenletesen oszlik el a jelenet egészében. Ebben és az ehhez hasonló megoldásokban ragadható meg a *Paradise Kiss* élőszereplős nagyjátékfilm ambivalenciája: jóllehet a film a képregény – jelen tanulmányunkban sorra vett – kliséinek szinte mindegyikét felhasználja, végeredményként a néző mégis úgy érzi, hogy egy klasszikus, „nyugatias” filmet lát; s ezt a film a manga-konvenciók cselekményvilágba való integrálásával és a célorientált narráció elsőbbségének megőrzésén keresztül éri el. Ismét azt láthatjuk tehát, hogy az anime mind a mangából, mind az élőszereplős filmből merít: előbbiből a térmegalapozó beállítást, a rövid auditív (ez a képregényben természetesen csak képletesen értendő) és audiovizuális flashbacket, a narrátorhangot, a sok közelképet, a beállítások statikusságát és a hajlamot, hogy ugráljon az elbeszélés szintjei között; utóbbiból pedig a belső hang helyettesítésére alkalmas, a kompozíció és a plánozás (ha nem is a kameramozgás) biztosította árnyaltabb vizuális érzelmábrázolást, és ezáltal a vad diegetikus szintugrások bizonyos mértékű fékezését (érdekesség, hogy a fokozatos flashback-építkezés már a manga-eredetiben is megvan) – ennek másik eszköze a képregényes érzelm- és hangulatábrázoló, nem-diegetikus háttértek feltöltése a fikció valós térelemeivel. Ez utóbbi átvezet minket az előtér és a háttér viszonyának problémájához.

Előtér és háttér viszonya

A manga térszerkesztéséről szólva megállapítottuk, hogy a háttér elszakadását a cselekményvilágtól nem értelmezhetjük kizárólag „praktikus hiányként”, hanem mint „kreatív hiányt”, művészi potenciált kell hogy tételezzük, amennyiben magában hordozza a várakozás feszültségét, annak lehetőségét, hogy a háttér művészi eszközzé lényegüljön át azáltal, hogy a térépítés mellett más feladatokat is magára vesz. Ez a fajta elnagyoltság, semlegesség különös absztraháló erővel ruházza fel a háttérrel és vele együtt az egész panelt. A háttér mintegy az előtér „folytatásaként”, elvonatkoztatásaként funkcionál, vagyis ugyanazt jeleníti meg, amit az előtér konkrétan, objektív tér-idő folyamatosságban ábrázol, csupán elvontabb szintre helyezi azt; s így a diegézisen kívül, az elbeszélés egy másik szintjén tűnik fel. Egyrésztől tükröződhetnek rajta a szereplő pillanatnyi érzelmei, hangulatai, öröme, félelme, meglepődöttsége, bánata, csalódottsága; másrészt a stilizált, egynemű háttér segítségével beléphetünk a figura belső világába, ahol mentális képeinek, emlékeinek, vágyainak, vízióinak, álmainak, gondolatainak lehetünk szemtanúi. A két folyamat ellentétes irányú, ám az adott panel mindkét esetben kiszakad a cselekményvilágból, annak tér-idő kontinuumából, következésképpen a körötte lévő képek sorából is. Az előbbi a *háttér metaforikus használatának* esete, tehát az elbeszélés szintjén helyezkedik el, mivel a lelkiállapot kivetítése az érzelmek eltúlzásával és általánosításával történik, és sokkal inkább az atmoszférateremtésnek, a befogadó manipulálásának eszköze a komikus hatáskeltés vagy az érzelmi bevonás érdekében, mintsem a figura konkrét mentális képeinek megjelenítése. Így bár a képek „belülről jönnek”, inkább a láthatatlan elbeszélő szüleményei, mintsem a karakter szubjektív tudattartalmai. Az utóbbi pedig ennek inverze, azaz míg amott a belső világ fordult ki, addig itt mi, az olvasók lépünk be a szereplő lelki világába, ezért az ilyen képeket a mentális világok szintjén

helyezhetjük el az elbeszélésben. A képregénnyel szemben az élőszereplős film hagyományosan tartózkodik a diegézis megtörésétől egyetlen képen belül, miáltal nem képes az érzelmek ilyen mértékben explicit vizuális kifejezésére, a háttérnek az előtérrel történő határozott leválasztására. A film esztétikájában ehhez legközelebb a számítógépes háttér-manipuláció és a kettős expozíció, azaz két kép egymásra fényképezése állnának (noha ez utóbbi esetben még mindig két-két elő- és háttérrel kellene számolnunk). Így például amikor „vihár tombol valaki lelkében”, és a manga-panelen a figura mögött villámok csapnak le, azt az élőszereplős film vagy a szereplő körbevágásával és egy tőle függetlenül felvett háttér elé helyezésével, vagy gondterhelt arca (ritkábban egészalakos képe) és a villám egymásra kopírozásával másolhatná le a legtokéletesebben. Erre azonban, feltételezhetően a megoldás mozgóképtől való idegensége miatt, nem kapunk példát. Ehelyett a képregény érzelmkifejező háttereinek élőszereplős filmbéli megfelelőit olyan – mindenféle trükköt kiküszöbölő, lényegüket tekintve filmszerű – megoldásokban találjuk meg, mint a belső keretek és a háttér tágabb képkivágatokban megjelenő mintázatai, a belső világok kulcsait pedig a közelképek geometrikus mintázatú vagy semleges, egyneműnek ható, homályos háttereiben állapíthatjuk meg, melyek közül a *mintás vagy elmosódott háttérű közelképeket* alapvetően *képregényszerű*, a *belső kereteket* és a *tágabb plánok háttérmintázatait* pedig *filmszerű* átvételnek tekinthetjük. A különbségtételt a rajzolt médiumok és az élőszereplős film azon mediális eltérésére alapozzuk, miszerint a grafikus médiumok (képregény, rajzfilm) „alapállapotának” az üres, fehér papírt tekinthetjük – vagyis azt, hogy nincs a képeknek objektíven létező, eleve adott háttérük (megengedve, hogy nem fotókra illesztjük a papírból kivágott figurákat) -, ellenben az élőfilm alapállapota az, hogy a képeknek van objektíven létező háttérük (azzal a megkötéssel, hogy filmkészítésen hagyományosan nem a blue- vagy greenboxban történő fényképezést értjük). Ennélfogva ha a képregény vagy a rajzfilm filmszerű akar lenni (legalábbis közelíteni kíván a film felé), akkor ki kell dolgoznia a háttérrel, és fordítva, ha a film képregény- vagy rajzfilmszerű akar lenni, el kell tüntetnie azt (legalábbis ez az egyik legkézenfekvőbb stratégia a hatás elérésére). Egyszóval, amikor egy élőszereplős film – különösen egy képregény-adaptáció – lemond a háttér differenciáltságáról, és helyette semlegességre, egyneműsége, egyszínűsége törekszik, képregényes hatást kelt; amivel természetesen együtt jár a diegézisből való kilógás (ha nem is kiszakadás abban az értelemben, hogy valós háttérészletet tartalmazó, diegetikus képek tűnnek fel, a közelképek absztraháló kvalitásának segítségével, nem-diegetikusként).



5. ábra: Érzelem- és hangulat kifejező hátterek a képregényben (1. *Lovely Complex*; 2.b *Óran kókó Host Club*); a rajzfilmben (*Gokuszen*); és ezek előszereplős adaptációiban (2.a/b *Paradise Kiss*; 3. *Hataraki Man*). A hátterek típusai: 1. a cselekményvilágból (diegézis) kiszakadó nem-diegetikus háttér; és a diegetikusak: 2.a belső keretek és a figurákat elválasztó térelemek; 2.b közelképek színes és geometrikus (általában rácsos) háttérmintázatai (melyek akár az előtérbe is kerülhetnek: *Óran*); 3. közelképek semlegesnek ható, ám a jelenet valós teréből motivált hátterei (videó).

http://www.youtube.com/watch?v=E3_WE2WALAc

A cselekmény valós teréből motivált, ám a szűk képkivágatban mégis semlegesként feltűnő hátterek (5. ábra 3.; és általában a közeli plánok) absztraháló erejét és a diegézisből való kilógását jól mutatja, hogy ez a fél-diegetikus háttértípus kiválóan alkalmas diegetikus szintugrások felvezetésére (*Jankumi a tanórán farkasszemet néz egyik diákjával a tábla előtt; Gokuszen*)

A négy alapvető érzelemkifejező háttértípus médiumközi vándorlását a következőképpen írhatjuk le [5. ábra]: (1.) a képregény stilizált, nem-diegetikus háttereit változatlan formában csak a rajzfilm emeli át; (2.a) a belső kereteket az előszereplős film oltja a rajzfilmbe, kisebb mértékben a képregénybe; (2.b) a (közelinél) tágabb plánok diegetikus háttérmintázatait és (3.) a semleges hatású, ám diegetikus háttérrel bíró közelképeket a rajzfilm a képregényből az előszereplős film közvetítésével veszi át. Ez utóbbi csoport olyan alapvetően filmszerű megoldásokat takar, melyeket az előszereplős képregény-feldolgozások a nem képregényből inspirálódott előszereplős filmekhez viszonyítva fokozott intenzitással használnak, ekképpen a manga-eredeti stilizált hátterei mozgóképi megfelelőinek tekinthetők. Összefoglalva, a manga sajátos háttérfajtája az 1. (stilizált nem-diegetikus), emellett ritkábban, de használja a 2.a és 2.b típusokat; az előszereplős film sajátja, azaz a *képregényszerűség* (filmidegenség)-filmszerűség skálájának másik végpontja a 2.a (belső keretek), emellett kevésbé gyakoriak a 2.b és 3. típusok. Az anime ebből a szempontból is a két társmedium eredményeinek szintézisét adja, amennyiben nemcsak a két végletet békíti össze, hanem a köztük eső összes lehetséges megoldást is alkalmazza, kihasználva eredendő kétlényegűségét, mint „rajzolt mozgókép”: egyfelől kiaknázza a megrajzoltságból fakadó potenciált az előtér és háttér diegetikus elválasztására (1.), másfelől ellesi a filmtől annak legorganikusabb érzelemkifejező képkomponálási technikáit (2.a). A háttérnek a cselekményvilágból és annak valós teréből absztrahált, motivált és nem motivált példáit a *Gokuszen* rajzfilmsorozatban találjuk (5.

ábra, középső sor): 1.) a cselekményvilágból kilógó, metaforikus hátterek tipikus esete a szerelmes hősnő mögötti világos, szívekkel tarkított háttér; 2.a) a belső keretek komplexebb fajtája a folyosón álló, megvert diákokat körülvevő ablakkeretek és a közte s a tanári szobában ülő tanárok között – mind a beállításban, mind az ellenbeállításban – jelenlévő elválasztó térelem, sőt az éppen a fiú segítségére sietni készülő osztályfőnöke is keretek közé szorul [8]; 2.b) a lelki tépelődésnek a fikció valós teréből indokolt kivetítésére rendkívül alkalmas az iskolának mint a cselekmény többé-kevésbé állandó helyszínének a térszerkezete, hiszen az olyan vizuális motívumok, mint a korlátok rézsútos vonalai és a lépcsők rácsszerű mintázatai szinte kínálják magukat a zaklatott lelkiállapot kifejezésére (ilyen ábránkon az elmélázó Kuma a lépcsők előtt); 3.) a szintén a fikció objektív térelemeiből motivált, semleges hatású közelkép egy filmszerűsített manga-eszköz az animében, és mint ilyen, az előfilm közvetítésével, „kerülő úton” érkezett a képregényből a rajzfilmbe – a háttér egyneműsége növeli a közelkép lényegi elvonatkoztató erejét, miáltal a diegetikus közelik nem-diegetikus képek hatását keltik, aminek eredményeképpen úgymond „fél-diegetikus” képek jönnek létre (ábránkon a *Gokuszen* diákhőseit, Szavadát látjuk gondolataiba mélyedni, mely szűk közeliről csakis onnan tudjuk, hogy a cselekményvilág valós terében helyezkedik el, hogy az előző kép a beszélgető fiúk csoportjáról megalapozó beállításként tájékoztat minket arról, hogy Szavada egy szürkés-kékes betonfal előtt ül).

<http://www.youtube.com/watch?v=4HjaaS8sSkM>

6. ábra: *A nem-diegetikus háttérstilizáció metaforikus esete az animében: a hősnő, Jankumi mentális párba a Gokuszenben (a képek diegézisből való teljes kiszakadása akkor történik meg, amikor a háttér állatmetaforái átveszik a párharcot vívó figurák szerepét). Párviadalkor gyakran két olyan lényt választ az alkotó, melyek vagy a tápláléklánc, vagy a japán mitikus gondolkodás szerint egymás ősellenségei, éppúgy, ahogy a két a szereplő is egymás halálos ellenségei, legalábbis az adott pillanatban.*

<http://www.youtube.com/watch?v=AyJLtpewqJs>

7. ábra: *A nem-diegetikus háttérstilizáció metaforikus esete az animében (a hős, Tamaki álmodozása az Óran kókó Host Clubban).*

Meg kell jegyeznünk, hogy bár a cselekményvilágból kiszakadt manga- és anime-hátterek rendszerint sematikusak – és inkább csak érzetek, esetleg egyszerűbb fogalmak közvetítésére képesek –, némely válfajuk, illetve kombinációik metaforák és bonyolult jelentéstartalmak kifejezőjévé válhat. Előbbire példa az előtérben álló figurát valamiféle (mitikus) lényel, állattal vagy szörnnel (esetenként tárggyal) azonosító, azaz a szó szorosán vett értelmében metaforikus háttér: ilyen a *Gokuszen* nyolcadik részében az ellenfele szemében sárkányként feltűnő hősnő, Jankumi mentális párharca a kicsiny és gyenge patkánnyal [6. ábra]. Utóbbi esetet, a nem-diegetikus háttérű képekből álló képsort az *Óran kókó Host Club* egyik álmodozás-szekvenciája illusztrálja a legszemléletesebben, amikor a hősnőért epekedő hős arról ábrándozik, milyen volna, ha a lány belészeretne [7. ábra]. Először homályos szegélyű képeket látunk az iskolaudvaron várakozó hősnőről, majd a várt kedves megérkezéssel felvesszük annak szubjektív nézőpontját, és egyre szűkebb képkivágatokban látjuk a hősnőt (közeliben, majd szűk közeliben), minek

következtében a háttér egyre eltűnik, és mikor a hős átkarolja szerelmese derekát, már át is léptek a fehér semmibe, majd totálba ugrunk, ahol a háttérret vörös rózsák (a hős állandó jelzői) borítják be, végül a cselekmény terében ülő hősre és a feje felett lebegő gondolatbuboréokra vágunk. Példánk igazolja (amellett, hogy előrevetíti az elbeszélési szintek keverésének kérdését, a vad szintugrásokat), hogy a nem-diegetikus érzelmkifejező hátterek (és a belőlük következő szintkeverések) segítségével a rajzfilm olyan komplex fogalmak, érzések, benyomások explicit kifejezésére is képes, mint az, hogy „a hős saját álmvilágában (a nyitóképek homályos szegélye) önfeledten (a fehér háttér egyik lehetséges értelme az, hogy úgy érzik, „megszűnt körülöttük a világ”) boldog (rózsák) a hősnővel”. Ennek extrém esete a fentebb elemzett *Gokuszen*-nyitány, melyben a hős tanárnő a kapuhoz érve leválva a diegetikus háttérrel, többször is kék és fehér terekbe lép: ezzel az elbeszélés egyrészt kiemeli a hősnőt; másrészt hangsúlyozza küldetésudatát és eltökéltségét, sziklaszilárd, rendíthetetlen jellemét; harmadrészt leírja az iskolát, a kék színnel megteremtve annak félelmetes légkörét, kaotikusságát. Mindezen jelentések egymásra rétegződéséből s a hősnő és az iskola szembeállításából létrejön egy drámai többlet: a térszervezésnél már említett konfliktust erősítik fel a cselekményvilágból kiszakadt hátterek, vagyis az elbeszélés narratív, dramaturgiai szerepet ruház a háttérre; ráadásul teszi ezt olyan hátterekkel, melyek konkrét cselekményelemet nem tartalmaznak, üresek, nem történik bennük semmi. Azt, hogy a japán rajzfilmet általában a diegetikus vagy a nem-diegetikus háttérstilizáció jellemzi, nehéz eldönteni. Általánosságban azt mondhatjuk, hogy egy adott fősodorbeli anime esetében a téma és a hangneme határozza meg a mű egészének hozzáállását a háttér cselekményvilágon kívülre tolásához (eltekinthetve az olyan kitüntetett szekvenciáktól, mint az álmok, rémálmok és a képzelgések): a nem-diegetikus háttérstilizáció legfőképpen a komikus hatáskeltés eszköze (*Lovely Complex*; *Gokuszen*; *Óran kókó Host Club*); de a vígjátékon kívül is azonosíthatók olyan műfajok és tematikák, melyek jobban tűrik az érzelmkifejező hátterek diegézistörő, a narratívát romboló hatását. Ilyenek bizonyos sportfilmek (*Hikaru no go*, 2001-2003; *Tenisz no ódzsiszama*, 2001-2005; *Szaki*, 2009) és harci tematikájú filmek (*Dragonball Z*, 1989-1996; *Varázslatos álmok*, 1992-1993) és „harcos sportfilmek” (*Sámánkirály*, 2001-2002), ahol a fizikai és/vagy mentális hadviselés mint alapkönfliktus (a *Szaki* madzsong- és a *Hikaru no go* go-mecsei), valamint a támadások sebessége és az ellenfélre gyakorolt hatása motiválja az érzelmkifejező háttereket és velük a diegetikus szintugrásokat – tehát az anime a nevetetés mellett feszültségkeltés céljából aktualizálja a képregényes nem-diegetikus háttérstilizációt.

Az elbeszélés szintjei

A diegézis fogalma, szerkezete és működése a tanulmány egyik központi problémája, mely a cselekmény tér-idő egységének megtörésével kapcsolatban vetődött fel először, majd a filmképnek a képregénytől „örökölt” előtér-háttér dinamikájáról szóló pontunkban is újra meg újra a felszínre került. Ez az a narratív jelenség ugyanis, amelyben a manga hagyományai és a

klasszikus hollywoodi filmes elbeszélésmód között a legnagyobb a szakadék. A képregény elbeszélésmódjának rugalmassága megengedi, hogy akár egyazon panelen belül, egyidejűleg használjon külső és belső narrátort s a cselekményvilágból származó beszédet ^[9], illetve azt, hogy – akár a szövegbuborékon belül, akár kisméretű kép formájában a beszélő mellett elhelyezve, mentális képként – megjelenítse az általa említett személyt (akinek akár szájába is adhat néhány szót). Az élőszereplős film konvenciói azonban nem teszik lehetővé az elbeszélés szintjeinek ilyen szabad kezelését és ilyen mértékű keverését. A diegézisnek ez a két, élesen ellentétes megközelítése az élőszereplős képregény-adaptációkban is leképeződik: mint filmek, általában igyekeznek diegetikussá tenni, cselekményvilágukba integrálni a képregény cselekményvilágból kilógó, nem-diegetikus elemeit (érzelem- és hangulat kifejező hátterek); azonban mint „manga-filmek”, olykor mégis megtörik a cselekményvilág folyamatos jellegét és egységét (egy szereplő „belső hangjának” megszólalása, amely pusztán attól, hogy mint kölcsönmotívum, a befogadó médium, azaz a film audiovizuális kifejezőeszköz-készletének lehetőségeit kihasználva, a forrásmédium írott szövege helyett hangzó formában jelenik meg, még nem lesz automatikusan filmszerűvé). Eddig is tettünk utalásokat a diegetikus szintváltásokra, ahhoz azonban, hogy ezeket rendszerezni és a filmpéldákban azonosítani tudjuk, először el kell különítenünk a filmes elbeszélés szintjeit. Kovács András Bálint nyomán a diegézis szintjeinek meghatározásakor azt veszem alapul, hogy „egy képi vagy hangyi információ rendelkezésére állhat-e elvben valamelyik szereplőnek vagy sem”. ^[10] Ez alapján a következő három szintet állapítom meg: 1.) a cselekmény világa, a szűkebb értelemben vett diegézis, vagyis a fikció „valósága”, jelen ideje; 2.) ennek „részhalmaza” a cselekményvilágban létező figura belső világa, mentális képei és hangjai, amely információk csak saját maga és a néző számára hozzáférhetők; 3.) az elbeszélés szintje, ami olykor beavatkozik a cselekményvilágba, manipulálja azt, ám erről csak a nézőnek van tudomása, a szereplőknek – reflektálatlan esetben – nincsen (bár meg kell jegyeznünk, hogy szigorúan véve a 2. szint szubjektív tudattartalmait is a 3. szint láthatatlan és mindenható elbeszélője mutatja meg nekünk). Ennek alapján diegetikus szintváltásnak vagy szintugrásnak nevezem azt az eljárást, amikor az elbeszélés fentebb megállapított három szintjének (diegézis, mentális világok, elbeszélés) valamelyikéről egy másikra lépünk át, ami leggyakrabban a cselekményvilágból (diegézis), a történetmesélés „alapállapotából” való kilépést jelenti: vagy egy szereplő gondolatvilágába nyerünk bebecsajtást, vagy a láthatatlan elbeszélőnek a cselekményhez fűzött „széljegyzeteit” olvassuk. A szintváltásoknak két alapesetét különíthetjük el: *képen belüli* és *képek közötti szintugrásokról* beszélhetünk. Annak ellenére, hogy az élőszereplős film hagyományosan nem szereti egyetlen képen belül keverni az elbeszélés szintjeit (eltekintve a külső vagy belső narrátor alkalmazásától, amikor a diegézisbe rendre befurakodik az elbeszélés, illetve egy szereplő belső világának egy-egy eleme), azt tapasztaljuk, hogy a japán képregényben eredendően benne rejlő, elemi szintkeverési és szintugrási hajlammal összetalálkozva az élőfilmre is „átragad” a képen belüli szintváltás rugalmasabb kezelése. A beállítás diegézisét megtörni képes legfontosabb elemek a szöveg- és gondolatbuborékok és egyéb feliratok, az előtérrel leszakadt hátterek, az osztott képmező, a narráció és a belső hang (és vele az auditív flashback), a kísérőzene,

valamint a karakterstilizáció. A képek közötti diegetikus kapcsolódás és folyamatosság megszakítására alkalmas eszközök az alábbiak: a képmanipuláció (lassítás, gyorsítás, kimerevítés, átszínezés), a semleges háttérű közelkép absztraháló ereje által létrehozott féldiegetikus képek, a flashback/flashforward, végül a mentális képek (álmok, víziók). Az utóbbi kettő különös intenzitással bontja meg a cselekményvilág egységét, ha csupán pár másodpercre vágja be őket az elbeszélés. A felsorolt diegézistörő elemek többségéről már esett szó, ezért most figyeljük meg működésüket a *Paradise Kiss* többször idézett raktár-szekvenciájában. Az elbeszélés szintjéről beavatkozó kísérőzene a képregényből természetesen hiányzik, ám a rajzfilmben és az élőszereplős filmben egyaránt jelen van; viszont az érzelmek felfokozását csak az utóbbi esetben szolgálja, az anime főcímdalának „újrahasznosítása” vége főcímdalként már csak azért is inkább technikai kérdés, mert az elcsépelte popdal a hangulatát tekintve egyáltalán nem illik a jelenet egyszerre patetikus, szomorú és örömteli nosztalgiájához. Mivel a kísérőzene a hollywoodi elbeszélésmód által a leginkább elfogadott nem-diegetikus stíluseszköz, amennyiben nem hívja fel magára a figyelmet – amit az anime-változatban megtesz –, hatását nem tekinthetjük a szó szoros értelmében diegézisrombolónak. A belső hang elhagyása és arcközelikkel történő kiváltása az animében kifejezetten filmszerű választás, szemben az élőszereplős változattal, mely a képregény gondolatbuborékainak belső hangként való aktualizálása mellett dönt, annak ellenére, hogy birtokában van számos olyan eszköznek, melyekkel a hősnő érzéseit, gondolatait kifejezésre juttathatná a néző felé (például később a körfahrt). Nem túlzás azt állítanunk, hogy ebben a tekintetben az anime filmesebb az élőszereplős filmfeldolgozásoknál. A flashbackeket mind az anime, mind az élőszereplős adaptáció alapvetően képregényesen alkalmazza – még ha a fokozatosság révén meg is kísérlik a jelenetbe való beágyazásukat –, ugyanis minél rövidebb ideig látjuk a cselekmény valós tér-idejébe nem illeszkedő szekvenciát, annál markánsabbá válik a szintváltás, annál durvábbnak érzi a néző a visszazökkenést a diegézisbe. A képregény hárompanelnyi visszaemlékezését a rajzfilm mindössze öt rövid snittben öt képpé bővíti ki, mely döntés bár világosan mutatja, hogy az anime készítői is filmidegennek, ezért zavarónak találták a flashback rövideségét, mégsem szakadtak el teljesen az eredeti műtől, hiszen a kedves öt arcközelije ugyanazt a dramaturgiai szerepet tölti be, mint a képregényben. A hősnő érzéseit közvetíti, amint tudatosul benne szerelme elvesztésének véglegessége, belenyugvásra kényszerítván Jukarit, ahelyett, hogy arra ösztönözné, álljon a saját lábára, és kövesse álmait; ahogyan teszi azt a Dzsódzsi biztató szavait felidéző élőszereplős verzióban – paradox módon, ezáltal az élőfilmes flashback közelíti meg jobban a tipikusan képregényes visszaemlékezés-mintát, melynek narratív funkciója a hős motiválása (részben ennek tulajdonítható a nagyjátékfilm boldog befejezése is). Kétségtelenül filmszerű azonban a rajzfilmváltozat abban, hogy mellőzi a leglátványosabb diegézisbontó eszköz, a nem-diegetikus háttérstilizáció alkalmazását, mely a képregény megfelelő szekvenciájának fő stilizációs eszköze: a cselekményvilágból kilógó, részben vagy egészben nem-diegetikus hátttereket az anime (az ábrán pirossal karikázott háttterek, az első térváltó megalapozó beállítás kivételével) vagy feltölti a fikció valós teréből vett elemekkel (a raktárhelyiség és a visszaemlékezés képsora), vagy az élőszereplős filmtől tanult diegetikus háttérstilizációt alkalmazza, a közelképek

elvonatkoztató ereje által téve indokolttá a háttér differenciálatlanságát (a hősnő szűk közeli jeinek és az ajándékdoboz egynemű, szürke hátterei a jelenet elején), míg a tágabb képkivágatoknak minden esetben van a cselekményvilágból motivált hátterük. Némi bizonytalanságot sugall a választás, hogy a rajzfilm a hősnőt és a dobozt végig külön képeken mutatja, tehát kihagyja az ékszerdobozt kezében tartó Jukari szekondját (a második oldal pirossal bekeretezett panelje), vagyis kerüli az egyértelmű állásfoglalást abban a kérdésben, hogyan kell az animének aktualizálnia egy nem kiüresítéssel, hanem feltöltéssel stilizált (azaz nem egyszerűen fehéren hagyott, hanem egyszínű vagy non-figuratív mintával ellátott), közelképnél tágabb kivágatú képregénypanelt (a flashbackben korábban már látott képeket mutat újra, de itt sem a manga választotta, stilizált hátterű képekkel dolgozik). Ismét tetten érhetjük a képregényt megfilmesítő anime ambivalens viszonyát két társmediumával szemben: mint mozgókép, követni akarván a kanonizált filmi elbeszélésmód hagyományait, törekszik a cselekményvilág egységének és az elbeszélés folyamatosságának, gördülékenységének megőrzésére (tér-idő, diegézis); viszont mint rajzolt alkotásokat feldolgozó grafikus művészet, érvényesíti a forrásmedium egyes konvencióit, akár reflektálatlanul és képregényesen (tér- és időugrás, háttér), akár reflektálatlanul és filmszerűen (háttér) használja fel azokat, akár önreflexív játékot űz azáltal, hogy tudatosítja a nézőben, hogy tisztában van azzal, hogy a filmes elbeszéléstől rendszerint idegen mangakliséket játszat éppen. Végezetül érdemes kitérnünk a karakterstilizációra, a manga ugyanis nemcsak a hátteret stilizálja előszeretettel, hanem szívesen deformálja a karakterek alakját, vagy „aggat rájuk” különféle nem-diegetikus érzelmkifejező motívumokat: például izzadságcseppeket (kínos vagy reménytelen helyzet), a homlokon kidagadó ereket (méreg), az (erotikus gondolatok vagy látvány hatására eleredő) orrvérzést, a csillogást (a gyönyörű, divatos és lehengerlő viselkedésükkel a környezetüket elbűvölő szereplők ragyogása mások szemében) vagy az arcpírt (szemérmesség, boldogság, szégyen vagy kínos helyzet). Ehhez a képregény-konvencióhoz kötődik a képregényből inspirálódott élőszereplős vígjátékok talán legellentmondásosabb döntése, a manga arcstilizációs eszköztárának változatlan átemelése az élőfilmbe. Ezen kölcsönmotívumok alkalmazásának lényegi paradoxona abban rejlik, hogy az élőszereplős film olyan eszközöket vesz át a mangától, melyeket az arra használ, hogy ellensúlyozza a rajzolt arcnak az élő ember arcához viszonyított elnagyoltságát, érzéketlenségét; vagyis a képregényes arcstilizáció olyan kvalitást pótol, mellyel az élőszereplős médium *a priori* rendelkezik, következésképpen nincs szüksége az eszköz átvételére. Ennélfogva az ellentmondás kiéleződik, amikor az élőszereplős film mégis utánózni kezdi ezeket a „kvázi-filmes” – jóllehet semmi esetre sem filmszerű, mégis a rajzoltságból fakadó hiányosságok kiküszöbölését célzó, s a rajzolt arcot a valós és egyúttal a filmes archoz közelítő – mangakliséket, ugyanis a képregényes arcstilizáció az élőfilmes közegben még inkább túlzónak hat (már a forrásmediumban is az, mert az árnyalt érzelmkifejezés bizonyos fokára az aprólékosabban kidolgozott rajzolt arc is képes), ezáltal elidegenítő elemként működik – noha mintája éppen az emberi arc, eredeti célja pedig az emberi arc érzelmkifejező erejének utolérése volt. Újabb ellentmondások forrása, hogy a manga hangulatkifejező technikái – sematikus mivoltuk ellenére – bizonyos értelemben túl is szárnnyalták az élőszereplős filmet, amennyiben rámutattak annak

„korlátaira”: bár az élő emberi arc sokkal egyénibb és a finom lelki rezdülések kivetítésére jóval alkalmasabb, az élőfilm sosem lesz képes az arcot olyan mértékig eltorzítani, és ezáltal pusztán az arcjátékkal olyan humoros hatást elérni, mint a képregény. Másfelől viszont az élőszereplős film fölényét látszik igazolni a tény, hogy a félelemkeltésre komolyan törekvő, a nevettetést mellőző képregények és rajzfilmek nem használják ezt az elsősorban a komikus hatáskeltéshez kötődő, mangás arcstilizációt ^[11], ellenben élnek a fény-árnyék kontrasztok, a belső keretek és a közeli szuggesztív ereje által adott, „filmszerű” lehetőségekkel – vagyis a japán képregény sajátos karakterstilizációja jellemzően a vígjátékokra korlátozódik. A *Gokuszen* rajzfilmsorozat egyidejűleg alkalmazza a diegetikus arcjátékot és a nem-diegetikus karakterstilizációt: a hősnő diegetikusan pirul el, ellenben az iskolaigazgató pajkos arcpírja minden esetben nem-diegetikus; Jankumi mérgében kidagadó arcerei színesek és piktogramszerűek, míg a fiatal jakuzavezér homlokán „valódi” erek lüktetnek; az orrvérzés ugyan nem mérséklődik, hatása mégis tompul azáltal, hogy az elbeszélés egyetlen komikus karakterhez, az igazgatóhoz társítja. Ezáltal folytatja azt a tendenciát, melyet már a tér- és időszerkesztésnél és a háttérstilizációnál is láthattunk.

Képregény vs. Film: 3-3

Összességében azt mondhatjuk, hogy míg a manga a cselekmény világából kiszakított stilizációs és érzelmkifejező eszközöket részesíti előnyben, addig a klasszikus élőszereplős filmi elbeszélésmód igyekszik ezeket elkerülni vagy beépíteni a fikció objektív világába – az anime pedig kacérkodik mindkettővel, ötvözi a két szélsőség erényeit, így egyensúlyozván két rokon médiuma között. Ezt az egyensúlyozó-szintetizáló attitűdöt mi sem szemlélteti jobban, mint az, hogy ha a *Paradise Kiss* kiemelt szekvenciájában vizsgált szempontokat összegezzük, azt látjuk, hogy – az ingadozó árnyalatoktól eltekintve – az anime-változat két szempontból alapvetően filmszerű (belső hang, háttér), újabb kettőből képregényszerű (flashback, statikus kamera), egyből filmes és képregényes egyszerre (térváltás), végül egyetlen szempontból se a filmes, se a képregényes tradíciókat nem követi (kísérőzene). Tehát a végeredmény 3:3, azaz döntetlen.

Jegyzetek

1. Rendre: kalligráfia (*sodó*), teaszertartás (*szadó*), kertrendezés (*teien*), virágrendezés (*ikebana; kadó*) és csomagolt ebéd (*obentó*); utóbbi ugyan nem a szó szoros értelmében vett művészet, mégis régtől fogva esztétikai elvek vezérlik elkészítését.
2. Illetőleg maguk a rajzfilmek is ugyanúgy, mint az élőszereplős filmek, feloszthatók mozi- és tévéfilmekre, valamint kizárólag videokazettán/DVD-n vagy az interneten megjelenő sorozatokra.
3. A heti megjelenésű magazinokban rendszeresen szereplő sorozatok alkotóinak hetente akár 15-20 oldalt is meg kell rajzolniuk, így a figurák részletes kidolgozására fordított időt a dramaturgiailag „kevésbé fontos” panelek hátterén kénytelenek megspórolni.
4. Kivétel például a *Bokura ga ita* című 2006-os sorozat, ahol a semmibe torkolló tér a lebegés érzetét kelti a nézőben, így nemcsak az eredeti mű semleges háttereit idézi meg és alkalmazza rajzfilmre, hanem kivetíti a vászonra minden finom lelki rezdülést, mely a fiatalok önkeresését és az emberi kapcsolatok szövevényében, a szemük előtt egyik pillanatról a másikra kitáguló világban való bizonytalan

tapogatózásaikat jellemzi. Az állandóan meg-megszakadó háttérrel itt tehát egy tudatos alkotói döntés eredményeképpen létrejött, és az egész cselekményen következetesen végigvitt vizuális allegóriának tekinthetjük.

5. Mivel a nem-diegetikus, azaz a cselekményvilágból érzélem- és hangulat kifejező hátterei által kiszakított képek semleges vagy végtelenséget sugalló hátterei (égbolt, univerzum) nem írhatók le objektív tér-idő foglaimaink segítségével, a folyamatosság keresése értelmét veszti az esetükben, így a képen belüli tér folyamatossága pusztán technikai kíváncsóság; azonban mint ilyen, teljesül, ugyanis bár nem tudjuk megítélni, hogy meddig tart, folytatódik-e a képen kívül egy elvont tér, a képkeretet kitölti. Tehát azzal a megszorítással, hogy a folyamatosságot technikailag értelmezzük, az egyes nem-diegetikus képek tere is folyamatosnak tekintendő.
6. A mentális képek, gondolatok belső időszerkezete a valóságos tapasztalatban és az idődimenzióval bíró médiumokban is eltér a külsőtől, az állandósághoz hasonlatos struktúrával rendelkezik, ezért ebben az összefüggésben eltekintünk tárgyalásától; noha ennek a különbözőségnek a megléte kérdéses a képregényben, ahol minden kép ideje virtuálisan az örökkévalóság.
7. Dzsódzsinnak az önmagát kereső hősnőhöz intézett, önálló döntéshozatalra és cselekvésre, az álmok kergetésére biztató, erős erkölcsi és életfilozófiai töltettel bíró intelmei ezek, melyekből a hősnő erőt merít élete folytatásához, funkciója tehát a képregényes (és ezen keresztül rajzfilmes) flashbacknek megfelelően az érzelmi motiváció, a kellő „lökés” a kétségek között őrlődő hősnőnek.
8. A fiú kettős kerete szorongását és a bajban való magárahagyatottságát, a tanáraiba vetett egykori bizalmát már régen elveszített diák önként vállalt magányosságát szimbolizálja; míg a közöttük és tanárai között fenyegetően merevedő ablakfélf a két fél közötti kapcsolat ridegségének, a kapcsolódni nem tudás – és a fiú részéről a nem akarás -, a közöttük lévő lelki távolság metaforája lévén, aláhúzza a két másik, szűkebb és vékonyabb belső keret jelentését, vagyis a fiú elzárkózását és a tanárnőnek a megnyitni nem hajlandó diákkal szembeni tehetetlenségét. Ugyanis a tanárnőt is keret szorítja, ő is magában őrlődik, mert akar, de nem tud segíteni tanítványán – folytatván a gondolatot, mivel a tanári hivatás szépségeinek és nehézségeinek bemutatása a történet egyik célja, amit központi problémává később az élőszereplős nagyjátékfilm emel. Ezt az egyetlen képet akár tanári-nevelői elhivatottságot megedző és érlelő kihívások szimbólumának is tekinthetjük.
9. Noha a médium némasága okán megengedhetjük, hogy a szereplő „kimondott” szövege maga része a diegézisnek, az azt tartalmazó buborék vagy a narráció téglalapjának elbeszélésbeli helye problematikus, mivel nem materializálódik, nem jelenik meg a maga fizikai valójában, mint szövegbuborék, a jelenetben résztvevő figurák szeméi előtt – eltekintve a szövegbuborék használatának reflektált eseteitől.
10. Kovács András Bálint: *A film szerint a világ*, Budapest, Palatinus, 2002. 37.
11. Ha mégis, akkor integrálják a cselekmény világába, visszafejtve az egyes eszközök eredetét, mint teszi azt például a *Halállista* (2003-2006), amikor általában a kényelmetlen helyzetbe került vagy meglepett figura feje mellé rajzolt, piktogramnak ható, karikatúrisztikusan megnagyobbított vízcseppet mint izzadságcseppet, valós méretarányaiban a szereplő arcára rajzolja.

Irodalomjegyzék

- Johnson-Woods, Toni: *Manga: An Anthology of Global and Cultural Perspectives*. New York, Continuum, 2010.
- Napier, Susan J.: *Anime from Akira to Princess Mononoke: Experiencing Contemporary Japanese Animation*. New York, Palgrave Macmillan, 2000.

- Steiff, Josef - Barkman, Adam (szerk.): *Manga and Philosophy*. Chicago, Open Court, 2010.
- Steiff, Josef - Tamplin, Tristan D.: *Anime and Philosophy*. Chicago, Open Court, 2010.
- Varró Attila: *Kult-comics*. Budapest, Mozinet Kft., 2007.

Filmográfia

- *Gokuszen* - élőszereplős filmsorozat (Szató Tója, Ótani Taró, Takahasi Naoharu, 2002)
- *Gokuszen* – rajzfilm (Szató Maszami, 2004)
- *Lovely Complex* - rajzfilm (Uda Kónoszuke, 2007)
- *Paradise Kiss* - élőszereplős film (Sindzsó Takehiko, 2011)
- *Paradise Kiss* – rajzfilm (Kobajasi Oszamu, 2005)

© Apertúra, 2012. nyár | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2012/nyar/pusztai-kepregenyfilmrajzfilm/>

