

az élet megvetésének gondolatától. A *Tűzvirágok*ban a házaspár ezzel szemben elfogadja az elkerülhetetlen halált.

Ahogy fentebb megmutatkozott, ebben a trilógiában az erőszak megközelítésének fejlődése követhető. A fejlődési fokok különbségei explicitté válnak a halál ábrázolásánál. Az első filmben, *Az erőszakos zsaruban* a szoros cselekmény mint különböző vizuális elemek koherens kerete marad fenn. Ezzel szemben a második filmben, a *Szonatinában* a centrifugális epizódok gyűjteménye túllép az elbeszélésen. A harmadik film, a *Tűzvirágok*, bár ugyanabba a sorba tartozik, mint a *Szonatina*, azáltal haladja meg azt, hogy az események többsíkú visszaadására törekszik. Kitano azonban egyidejűleg az elbeszélői cselekményhez való visszatérést is megmutatja. Az itt megnevezett „cselekmény” mégis különbözik a rögzített kezdettel és befejezéssel rendelkező lineáris időbeli lefolyástól. Az időfelfogás a *Tűzvirágok*ban, akárcsak a Kitano motorbalesete után forgatott *A kölykök visszatérnek*ben, körforgáshoz közelít<sup>55</sup>, ahol az erőszak, a hallgatás és a játék – Kitano három fő témája – egy, az emberi életbe történő misztikus bepillantást tesz lehetővé.

*Pataki Viktor fordítása*

55 ABE Kazushige, Kitano Takeshi „Sonatine” to „Kids Return”. *Kaitensuru butatsuno syarin*, Kokubungaku 1997/4., 15.

Arimochi Akira

## SZÜRREALISTA NARRATOLÓGIA A KORTÁRS JAPÁN MANGÁBAN ÉS ANIMÁCIÓBAN

A szerző 1977-ben látta meg a napvilágot.

Nem szokványos dolog egy tudományos-ismeretterjesztő munkát az írás szerzőjének születési dátumával kezdeni. Úgy vélem azonban, hogy a vizsgált művészeti irányzaton belül a különböző periódusok jelentős eltéréseket okozhatnak, amelyek a manga és az anime elbeszélési módjára, történetvezetésére is befolyást gyakorolnak. Más kutatási területekkel összehasonlítva erőteljesebb hatása van a manga popkultúrába való bekerülésének, illetve a műfaj mai napig tartó gyors változásának.

Jelen tanulmány célja, hogy a mangáról írt értekezésekben felmerülő főbb szempontokat általánosítva szemlélje, összehasonlítsa az anime témájával, helyenként ötvözze az elbeszélés milyenségével, valamint kiemelje a felépítéssel és megjelenéssel kapcsolatos eltéréseket. Bízom abban, hogy vizsgálatunk tárgyát új eszközökkel, más nézőpontból megközelítve – nem egyszerűen a manga felépítését kutatva vagy a mangatanulmányoknál leragadva, hanem az animáció tükrében is nézve – új távlat születik meg.

Mint azt bizonyára az olvasó is tudja, a napjainkra meredeken felívelő manga- és animekultúra nem új keletű jelenség. Keletkezése jóval korábbra tehető. A szerző maga is gyermekkorától kezdve érdeklődött a manga és az anime iránt, majd a 2000-es évektől animációs alkotóvá vált. Akkoriban azonban egyre kevesebben olvastak mangát vagy néztek animét. Ennek ellaposodásuk volt az oka: már nem szórakoztatták a közönséget. Ebben az időszakban magányos szerzőként zsákutcába jutottam, az akkortájt uralkodó irányzat hatására félbehagytam a képzőművészetet.

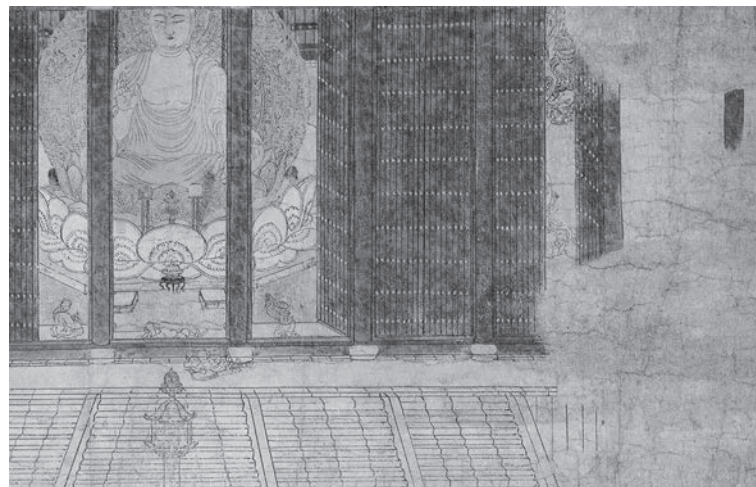
Ma szerte a világon modern művészeti múzeumokban mangakiállítások sora nyílik, az irányzatot önálló művészeti ágként ismerik el. A 2000-es évek elején azonban Japánban még egyáltalán nem volt ennyire elismert. Magam sem tudtam, hogy a mangaábrázolást hol helyezzem el a társművészeti megjelenítésekkel összehasonlítva. Szakterületem, az animáció szemszögéből nézve a manga névre hallgató

misztikus médium értelmezhetővé vált ugyan, de így is bőven találkozhatunk ismeretlen dolgokkal. A „dolog” kifejezésnél maradva, azt inkább jelenségként vagy tapasztalatként lehetne leírni – tehát a manga nevezetű „dologgal” való találkozás az embert ugyanúgy megdöbbeníti, ugyanolyan érzés tölti el, mint amikor először találkozik a szürrealizmussal. Arra a talányra, hogy miért érezzük a mangát ekkora misztikumnak, ebben az írásban szeretnék megoldást kínálni.

### *A manga és az ábrázolásmód*

Japánban a mangáról írt tanulmányok száma az 1990-es évektől ugrásszerűen emelkedett. Yomota Inuhikónak a mangatanulmányokról 1994-ben megfogalmazott véleménye szerint: „Bárki írjon bármilyen tanulmányt, vagy fogalmazzon meg bármilyen véleményt, annak a végeredménye ugyanolyan lesz, ugyanoda lyukad ki a szerző, tehát bárki is írta, az ugyanolyan jó lesz.” Ez az állítás meglehetősen provokáti- van hatott.

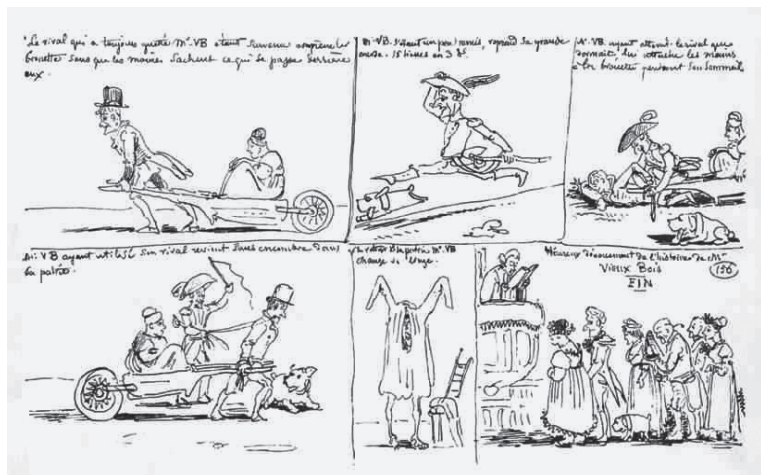
A manga és a film, a manga és a rajzfilm kapcsolatáról, a képre- génypanelről, az időkezelésről stb. szóló viták jelentős hányada a tech- nikákról, a művek elkészítéséről szól. Korunkban végre az alaptörténe- tek elemzésével foglalkozó tanulmányok is születnek – ezek többnyire a karakterek jellemzőin alapulnak. Ezt biztató előrelépésnek tekintem. Yomota Inuhiko írásának megjelenése óta több mint húsz év telt el. Jelen dolgozatomban megkísérlem alaposan megvizsgálni, milyen az értékük a mangáról szóló kortárs tanulmányoknak. Ugyanis sok kutató úgy tekint a mangára, mint élelmiszerek olyan csoportjára, amelyet az étkezés során kistányérokra helyezve, köretként fogyasztanak el. A szer- zők között vannak olyanok is, mint Natsume Fusanosuke mangakritikus, aki úgy véli, hogy olvasáskor a történeten belül és kívül futó esemé- ny- szálak többretegű, kusza összefonódásából bontakozik ki a monda- nivaló. Ahhoz, hogy ezeket a bonyolult kapcsolatokat megértsük – ami a kortárs mangatanulmányok egyik fő témája –, a manga belső tartal- mát elemző nézőpontból kell vizsgálódnunk, a manga és a külvilág kapcsolatát kell előtérbe helyeznünk. Úgy tűnik, ezzel a szemléletváltással a mai mangakutatás fordulópontjához érkezett. A Natsume szerinti külső rész valószínűleg a transz- és intermédiát foglalja magában, de emellett a más területekkel történő összehasonlító kutatást is fontolóra veszi. Mindezek fényében először vissza kell térnünk kiindulópontunk-



1. ábra: Shigisan Engi-emaki (részletek), Chogosonshi-ji templom tulajdona (12. század)

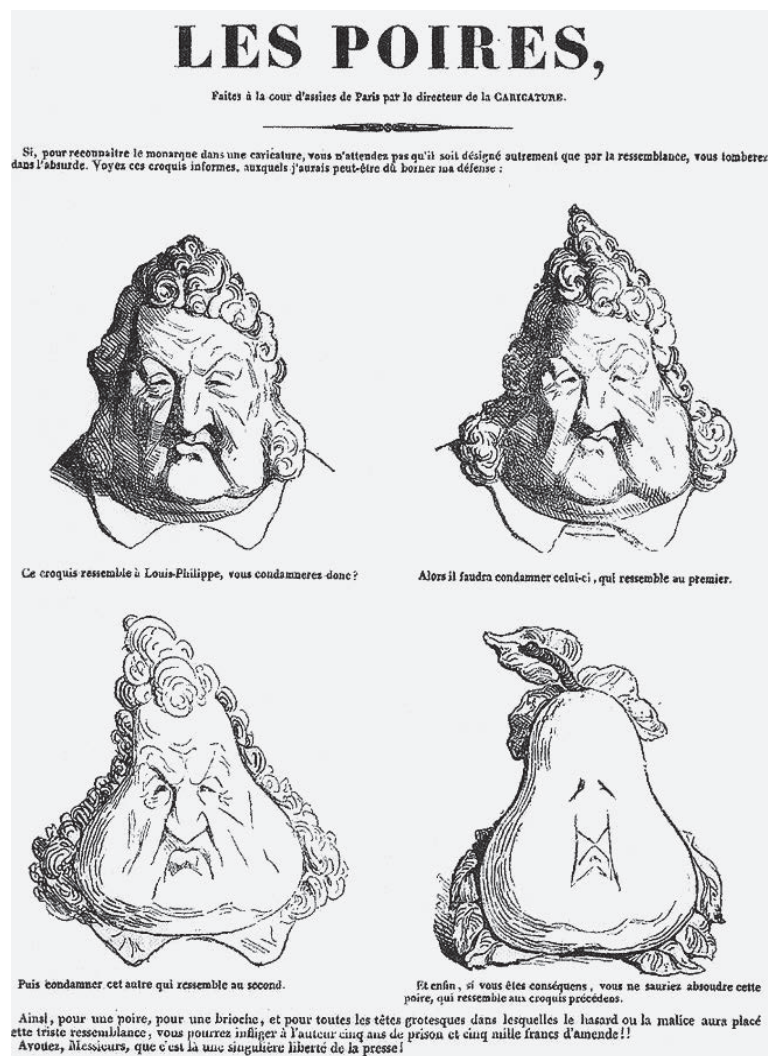
hoz, a manga fejlődéséhez és térnyeréséhez. Ennek során érintjük az animációt mint külső részt, és megkíséreljük tisztázni, hogy a manga készítéséhez, elméletéhez és szimbolikájához kapcsolódó animációkat felhasználva milyen kérdésekkel, problémákkal szembesülünk.

Jól ismert tény, hogy a manga gyökerei a 12. századi japán tekercs- képekig nyúlnak vissza. Ahogy a Studio Ghibli egyik rendezője, Taka- hata Isao bemutatja, *A Shigi-hegy legendája* (1. ábra) és a *Choujuu-giga* (állatkarikatúra) tekercsképeken már sokat felfedezhetünk a mangára jellemző ábrázolásmódból. Az íveknek, amelyek a hangokat és a moz- gást, a sebességet hivatottak ábrázolni, remek példáit láthatjuk *Az Ishiyama templom legendája* című, a nagikard forgatását ábrázoló képen, illetve a mongol inváziót bemutató rajzon (az a pillanat, amikor a kilőtt golyók szállnak). További egybeesés, hogy a karakteresség és a külön- böző időterek egy panelen belüli ábrázolását illetően a helyszín használati szabályai is hasonlóak a mai mangánál és a korábbi japán mangaszerű festményeknél. A tekercsképeknél a megjelenítés filmszerű technikái- nak egyike, hogy amikor egy rögzített képet jobbról-balról, alulról-felül- ről megmutatnak, vagy éppen ráközelítenek, filmkockaszerű mozgást vagy áttűnést érzékelünk. (Nevezhetjük ezeket akár a filmvágáskor egy- mást követő jeleneteknek vagy átfedésnek is.) Tehát elmondhatjuk, hogy a tekercsképek a jeleneteket mozgóképszerűen ábrázolják, és ez az eljárás él tovább a manga, az animáció és a film eseményeinek meg-

2. ábra: Rodolphe Töpffer: *Histoire de M. Vieux Bois* (1827)

jelenítésében. Például a *Ban Daigon* képes történetben a festő először durván felvázolja a körvonalakat, és jelöli, milyen színt fog használni a továbbiakban. Ezután a segítő az útmutatásoknak megfelelően felviszi az erős színeket. Majd a festő megint rárajzol, megerősíti a körvonalakat. Ennek az alkotói módszernek a menete hasonlít a manga és az anime gyártásához: úgyszólván napjainkban ezek az irányzatok őrzik a japán tradicionális festészet jellemzőit. Elmondhatjuk, hogy különböző egyediséggel rendelkeznek, mint a francia *la bande dessinée* vagy az amerikai *comic strip*. A manga már a kezdetektől – az animációval együtt – elkezdte követni ezt az utat.

Ha a Japánon kívüli országok képregény-, illetve rajzfilmkultúrájára fókuszálunk, sok olyan példát találunk, amely a manga és az anime kapcsán érdekes és említésre méltó lehet. A svájci Rodolphe Töpffer 1827-ben kiadott képregényében, amely az *Histoire de M. Vieux Bois* (kalózkiadásban: *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck*) (2. ábra) címet viseli, panelről panelre változik az idő, halad előre a cselekmény. Ezt tartják az első panel szerint haladó történetfejlődésnek. Ez fedezhető fel továbbá a francia Charles Philippon 1833-ban kiadott karikatúráján is (3. ábra). A képek apránként változnak – ezt nevezzük metamorfózisnak. A metamorfózis megjelenítése kivitelezhető az animációban, ugyanakkor hagyományos, „élő szereplős” filmben nem hozható létre. A metamorfózis a mangakészítés kezdete óta jelen van a művekben, és

3. ábra: Charles Philippon: *Les poires* (1833)

ez a manga, valamint a később keletkezett anime közös tulajdonsága. Az animáció fejlődésére erőteljesen hatottak a 19. század elején feltalált játékok, ezeket nevezhetjük kezdetleges animációnak is. Ilyenek a tau-matróp (1824), a phenakisztozskóp (1830) és a zoetróp (1834). A svájci



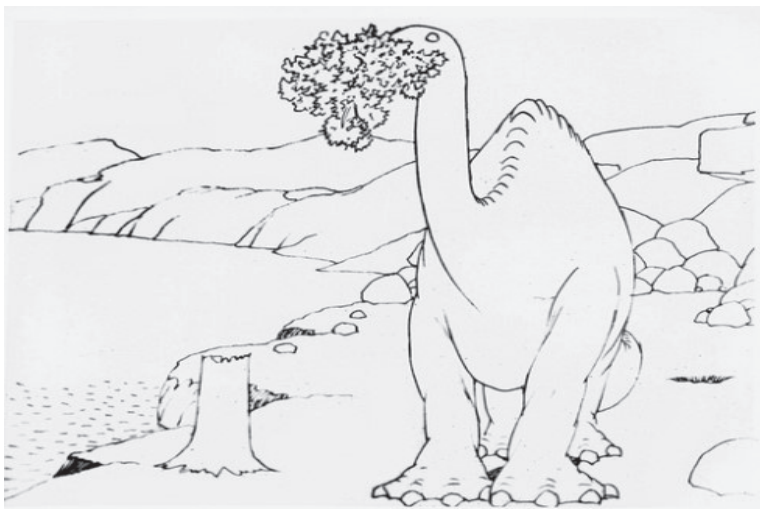
4. ábra: J. J. Grandville: *The second dream: A stroll in the sky* (Fametszet, P. Soyer munkája J. J. Grandville műve alapján. Az eredeti alkotás a Le Magasin Picturesque-ben jelent meg 1847-ben.

Töpffer úttörő munkájával kapcsolatban alapos okkal feltételezhetjük, hogy léteztek hasonló törekvések a mozgást megjelenítő animációs eszközök használatára Belgiumban és Nagy-Britanniában is. Elképzelhetjük, hogy a korabeli mangaka Töpffert milyen erősen izgathatta a képek tényleges mozgásának lehetősége. Ugyanebben az időben a francia J. J. Grandville satirikus színezetű, szürrealisztikus illusztrációkat készített, és Philipponhoz hasonlóan a metamorfózis (4. ábra) eszközével élt. Kijelenthetjük, hogy az animációs alkotások létrehozói újra és újra visszatérnek a 19. századi gyökerekhez, műveik összehasonlíthatók a kezdetiekkel.



5. ábra: Egy férfi a kinetoszkópba tekint

Az 1891-ben Thomas Edison által készített kinetoszkóp (5. ábra) képezi az alapját a mai filmgyártás szabványának, ám ennél az eszköznél egy kukucsálólóyukon keresztül csak egyenként láthatjuk a képeket. Az eljárás közel áll a mangához, ezért egy különleges diszpozíciót képvisel. Később a francia Émile Reynaud által 1892-ben készített Théâtre Optique révén fokozatosan a tömegek számára is lehetővé vált az animációs filmek, mesék megtekintése. A prezentációs technikákkal történő kísérletezés eredményei átkerültek mind a mangákba, mind az animációs alkotásokba. Ezek a technikák fedezhetők fel Émile Cohl 1908-ban, Franciaországban kiadott *Fantazmagóriájában*, illetve az 1905-től 1910-ig



6. ábra

6. ábra: Winsor McCay: *Gertie, a dinoszaurusz*

a New York Heraldban olvasható *Kis Némó Szundiországbán* alkotójának, Winsor McCaynek 1914-ben bemutatott *Gertie, a dinoszaurusz* (6. ábra) című rajzfilmjében. Ez a mű mind karaktereit, mind pedig sorozatjellegét tekintve fontos mérföldkő az animáció történetében. A nyugati animáció ezen időszakait követve megállapíthatjuk, hogy a 12. századi japán tekercsképekből kiindulva a manga és az animáció készítési technikái kezdetben elég közel álltak egymáshoz.

Mivel azonosítanánk eredetileg az animációt? Japánban az animáció meghatározása szerint az egyes képkockák közti különbségek csak apránként változnak, így az álló, nyugalomban lévő képet úgy látjuk, mintha mozogna. Ezt a meghatározást különböző kutatók más szemzőgből írták le, de elmondható, hogy tartalmi, lényegi különbség nincs közöttük. Itt két erősen különböző megközelítés létezik. Az egyik szerint az eredetileg nem mozgó képeket folytatólagosan mutatják, így azok azt az érzést keltik, mintha mozognának. A másik szerint miközben a képek fényképezésére, vetítésére figyelünk, a hozzájuk illeszkedő szöveg kelti, illetve erősíti a mozgás érzését. Ha csak az első megközelítést néznénk, pusztán a manga elkészítéséről lenne szó. Ha azonban megnézzük a második leírást a megjelenítésről, illetve vetítésről, akkor megérthetjük a manga és az animáció külön kategorizálásának elsődleges okát, a kettő közti legnagyobb különbséget.

Az eddigiek alapján az animáció kiindulópontját a barlangrajzok, optikai játékok, karikatúrák képezik, de Émile Reynaud és a Lumière fivérek munkássága 1895 óta az animációkészítést a filmszerű megjelenítés irányába terelte. Mielőtt a fordulópontnak számító 1895-ös évtől gyártott animációkkal kapcsolatban mélyebbre ásunk, meg kell állnunk egy pillanatra. Ugyanis 1924-től, a szürrealizmus megjelenése utáni időszaktól kezdődően az animáció fejlődési útjai elágaztak. Az egyik utat képviseli 1928-ban Walt Disney és Ub Iwerks közös munkája, a *Willie gőzhajó*, és az abban megjelenő Mickey egér-féle üzleti célú, tömegigényeket kielégítő, szórakoztatást kínáló animáció. A másik utat a német Hans Richter 1921-ben készült alkotása testesíti meg, a *Rhythmus 21* című absztrakt animáció, valamint a szintén német Lotte Reiniger 1926-os műve, az *Ahmed herceg kalandjai*, amelyek művészi szándékú animációk. Az első esetben említett, abból kifejlődő folyamat eredményét animének nevezzük, az utóbbiakat hívjuk animációnak vagy rövidfilmnek. Ebből adódóan ha a manga és az animáció kapcsolatát nézzük, először szükséges elválasztanunk az animáció és az anime fogalmát. Ha ezt rendszereztük, akkor meg kell vizsgálnunk a mangával való kapcsolatot. Időről időre olvasni, hallani, hogy az animációt és az animét szinonimaként használják, de ma már az anime szót a japán mangafilmelek jelölésére szolgáló jövevényszóként alkalmazzák. Így gondolkodva az anime az animációs filmek közé sorolható ugyan, de a kettőt nem használhatjuk szinonimaként. Továbbá ha a japán médiamixet nézzük, sokszor előfordul, hogy az eredeti mangából animációt készítenek.

Az alkalmazott animációt nem a tévében látott animék, vagyis a sok szintéren játszódó, hosszú cselekményű történetek képviselik, hanem sokkal inkább olyan kisfilmek, amelyek azért készülnek, hogy filmfesztiválokon, művészeti múzeumokban mutassák be őket. Az alkalmazott manga ezzel szemben jóval tágabban értelmezhető – az ötleteket, felhasználási területeket tekintve a határ a csillagos ég.

#### *A rendszer mint interaktív eszköz*

A fentiekben az animék és mangák történetét próbáltuk áttekinteni. A továbbiakban a manga sajátosságairól, a panelekről, azok felépítéséről, s leginkább magáról a sorrendről szeretnék beszélni. Animációs művészként tudom, hogy a mangapanelek és az animáció megvalósítása

érdekében forgatókönyvet kell készíteni, amely az alkotói koncepciót hordozza, és segíti a képek egymáshoz kapcsolódásának kivitelezését. Ez a forgatókönyv a filmek és animációk egyfajta tervrajza, a párbeszédet, narrációt, kameramozgást, hanghatásokat stb. és ezek sorrendjét hivatott jelezni. A mangánál is van ehhez hasonló koncepcióábrázolás, amely persze több szempontból különbözik az animációétól. A legnagyobb eltérés talán az, hogy első közelítésben nehezen megkülönböztethető, műalkotásként vagy szórakoztató rajzként van-e ábrázolva. Eredetileg a forgatókönyv azt a célt szolgálja, hogy – mivel a felvételt többen készítik – az előállítók össze tudják hangolni, meg tudják osztani elképzeléseiket a mű előrehaladásáról, a vízió kiteljesítéséről. A magányos, képet és zenét egyedül alkotó rendezők között többen is vannak, akik nem készítenek efféle, a koncepciójukat leíró forgatókönyvet. Ugyanakkor a mangánál a mű felépítéséhez ez szükséges, ugyanis a mangapanel kereteit a mangaka önálló, egyedi elrendezésben jeleníti meg, és ehhez látnia kell annak határait. A manga esetében a koncepció vázlat (a „forgatókönyv”) a felosztás elrendezését, a feliratok helyét mutatja meg. A koncepció vázlatok, a képek elrendezése, a panelen belüli elosztás – mindezek összehasonlítása nagyon érdekes téma. Azonban mielőtt ennyire elkanyarodnánk, érdemes megvizsgálni a mangapanelek fontosabb tulajdonságait.

A mangakutatásban sok olyan munka létezik, amely logikai-strukturális oldalról közelíti meg a mangát: felsorolja a panelek felosztását, a párbeszédet, ezek összetételét, elemzi a megjelenítést és más technikai sajátosságokat, a jelentés és a történet megszületésének módjait veszi sorra, illetve az ebből összeállított mangasztorit vizsgálja. Ugyanakkor olyan nézőpont is létezik, amely magát a történetet vizsgálja, függetlenül a megjelenítéstől és az alkalmazott technikától. Az alap-történet egyfajta „mágneses mező”, amelyben a jelentéktelen elemek is értelmet nyernek, magyarázatot kapnak. Eltérő olvasási módszerek léteznek: például e sorok írója előbb a feliratokat és a képeket nézi, majd ezután a dialógusokat és a mozgást kellemes könnyedséggel összekötve a következő panellel folytatja. (Ez a kellemesség, könnyedség a kép és a képtörténet összekapcsolásán alapul). Egy panelben a szó-kép-szó sorrendjében folytatva az olvasást, a következő panelben ismét ilyen módon haladunk tovább. Ha azonban mégsem úgy olvassuk, ahogy a mangaka szándékozta volna, gondolatban akkor is ki tudjuk egészíteni a képeket, és szabadon össze tudjuk kapcsolni őket. Ezzel együtt is adódhat olyan szöveg és szöveg között, hogy sehogy sem akarnak kapcsolódni.

Ez feltehetően azért állhat elő, mert a képhez képest inkább a párbeszéd és a narráció tekinthető alapvető jelentőségűnek. Ezért nem gondolom úgy, hogy a mangaolvasásban iránymutatást kellene adnunk. Azonban az animáció esetében az egyes országok eltérő kultúrája és szóhasználat miatt értelmezési nehézségekbe ütközhetünk, ha viszont a közvetítő médium, illetve annak rendezője a lényegi pontokat kiemeli és összefoglalja, akkor képesek vagyunk megérteni. Az idők során ez vált a médium sajátosságává.

Mindenesetre animációs rendezőként nagyon izgat a mangapanelek keretre osztottsága, illetve az, hogy ezek valóban irányt mutatnak-e. Az animáció esetében az iránymutatás már bevált gyakorlat, de a manga panelkereteiről ezt még nem mondhatjuk el. Thierry Groensteen *The System of Comics* című művében mégis arról ír, hogy a „manga panelkerete előzetesen megszabja az irányt”. A mangakritikus Itou Gou szerint területről területre haladva a panelek egymásnak adnak értelmet, a rajzolt képek összessége így válik teljes képregénnyé. Mint az előképző festő, az egyetemen pedig animáció szakon tanult író úgy gondolom, hogy a keret vonalának megrajzolása egyszerűnek tűnik ugyan, de valójában egyáltalán nem az. Ez az, ami előremozdít, és a történeti keretet, a megjelenítést biztosítja. Hasonló módon, mint a Santhal Potua-tekercképek, amelyek képekben mesélik el a történeteket – ezek, akárcsak a japán tekercképek, a képregények elődeinek tekinthetők.

Valószínűleg sok félreértésre adhat okot, ha ezek az útmutatók hiányoznak. A továbbiakban néhány szemléleti, olvasási eltérésről szeretnék szót ejteni. Amikor egy regényt olvasunk, akkor kérdés nélkül is egyértelmű, hogy az elejéről indulunk el, nem pedig mondjuk a tizedik sortól. A mangánál is magától értetődően kezdjük az olvasást: a japán képregényeknél fentről lefelé, jobbról balra. Itt sincs sem a paneleknél, sem pedig a felépítésben zavaró tényező. Csak ez a formátum létezik, más nem. Az idő és a tér sorrendje szabályozott, ezek azonban többféle forma szerint rendeződhetnek. Az emberi kultúra rendszere összefűzi, illetve széttagolja az ember alkotta térben létező specifikus helyszíneket, az idő szétválasztásával pedig az esemény különféle összetételekben, dinamikusan haladhat előre.

Az olvasó az egy oldalon lévő összes panelt nem nézi egyszerre (persze biztos van, aki ezt a befogadási formát választja), hanem egyesével, a helyes sorrendben szemléli őket. Míg az animációnál végső soron a rendező határozza meg a lejátszási sebességet, addig a mangánál az olvasó dönt erről – de az biztos, hogy sorrendben halad mindkettő. Ez

megegyezni látszik Groensteen és Itou korábban idézett gondolatával, a valóságban mégis teljesen más. Hogy miért alakul ez így? Azért, mert a panelek meghatároznak ugyan egyfajta olvasási sorrendet, de ennél sokkal fontosabb az emberi kultúra és a vizuális ingerekre adott fizikai reakció dinamikus kölcsönhatása.

Például egy művészeti múzeumban a kiállított képeknek vagy fotóknak is van sorrendjük, ciklus vagy témakörök szerint. Öt vagy tíz kép látható a falon, melyek egy csoporttá, szekcióvá válnak. A látogatók számára érzelhetetlen, ugyanakkor erőteljesen befolyásolja őket, hogy az először látott mű meddig marad meg a tudatukban. Ebben az esetben a néző egyesével élvezzi az alkotásokat, miközben az általa ismert vagy addig tapasztalt művekkel összehasonlítja, valamennyi képet az elméje mélyén végigpörgeti. Ezek után már az egyéntől függ, mikor tűnik el elméjéből az először látott kép.

A manga esetében viszont nem fordul elő olyan, hogy azt panelről panelre ugrálva, egyenként elmagyarázza magának az ember. Miközben az első panel képe még benne van a retinában, az olvasó így halad tovább a következőre, majd az azután következőre és így tovább, míg nem elméjében a képek olyan gyorsasággal kapcsolódnak össze, mintha egy animációt nézne. Ez a manga átlagos olvasási sebessége. A szürrealista André Breton az 1920-as években kimunkált automatikus írás elméletének gyakorlati megvalósítása során az írói sebesség fontosságára helyezte a hangsúlyt. A szöveg írásakor a szerző önkéntelenül is felvesz egy ritmust, elér egy gyorsasági szintet. A manga olvasási sebessége ugyanilyen fontos. Míg az automatikus írásnál a mű elkészültét csak az alkotó belső ritmusa által vezérelt tempó befolyásolja, addig a manga esetében a mangaka képes kontrollálni a sebességet. Ha a manga felépítésének lendülete olyan lenne, mint a jelen értekezése, akkor az olvasó bizonyára nehezen olvashatónak, unalmasnak találná. A manga történetének megértéséhez szükséges a mangaka és az olvasó csapatmunkája. A manga önmagában egyfajta *interface*-szé válik, és az interaktivitás érdekében az olvasó a manga történetét új megvilágításba helyezi.

A manga esetében az alkotó és az olvasó kapcsolata különleges, mivel a mű metaábrázolása is megjelenik benne. A szereplők panelről panelre vándorolnak, haladnak. Maga a mangaka is felbukkanhat valamilyen karakterként – ezt a metaábrázolást Japánban először Tezuka Osamu hozta be a köztudatba. Eszerint a mangaka időnként a történet vonalvezetésétől egyértelműen eltérő karakterként jelenik meg. Emiatt

a többször felbukkanó figura megfoghatatlanná válik, és ez sajátosan kétértelmű, egyedülálló ábrázoláshoz vezet. Az olvasó mangaolvasási ritmusát figyelmen kívül hagyva, szabadon avatkozik be az események menetébe, így egy-egy pillanatra a mangaka egója is láthatóvá válik. Az ilyen képek Fellini filmjeinek vágásához hasonlóak, csak a manga felépítéséhez illő eszközökkel valósulnak meg. Nem csupán a mangában megrajzolt világ belső ideje, illetve az erről árulkodó jegyzet megjelenítése az, ami élvezhetővé teszi a művet, hanem a mangaka által az olvasó lélegzétvételnél szünethez is jut, és filozofálhat a mangában megismert eseményekről.

### *A folytatás lehetősége, késleltetés*

A korábbiakban említettek alapján a párbeszéd és a narráció értelmezik a képeket, ezek tartalmazznak konkrét információkat, így jelenítik meg az időt. Amikor olyan paneleket rajzolunk, ahol különböző képeken ugyanaz az idő jelenik meg, lehetőség van az időt csak a párbeszédekkel érzékeltetni. Például számok ismétlésével vagy egy kérdésre adott válasszal megértethetjük az idő múlását. Abban az esetben, ha a párbeszédet és a mozgást egyszerre használjuk, az idő kifejezése bonyolulttá válik. E problémakört értelmezendő vegyünk egy idézetet Groensteen-től az időről: „Önállóan egy panelt nem lehet megmutatni. Az olvasóban a bemutatás során (a képek sorozattá állnak össze, így alakul ki történetyszerűség) a panelek sorozata hozza létre a folytonosságot.”

A filmekben, az animációkban, a dalokban a művészi ábrázolással együtt az idő is megjelenítést nyer, amely egyenes vonalban, egy irányba halad. Ez a látásmód nem egy az egyben olyan, mint Husserl elmélete a retencióról és pretencióról, ugyanakkor mégis hasonlít rá, ennek megfelelően tudatosul az olvasóban. Úgy gondolom, az alább olvasható idézetben is megfigyelhető a tartalmi hasonlóság. A szöveget Miyashita Miyako művészettörténész írta Paul Klee festő munkásságáról. Ha az idézetben szereplő „zene” szót „animációra” cserélnénk, akkor is megállná a helyét: „A zene, amint zeneként felcsendül, máris a múlté lesz. Nem lehet elkapni. Az adott művet, például egy képet első pillantásra nem lehet értelmezni. A zene esetében, amikor a dal véget ér, a hallgató a teljes dalra gondol vissza, áttekinti, úgy értelmezi. Csakhogy ez már nem fog dalként felcsendülni. Ez csupán a múltó idő újra megjelenítésének parányi eszköze.”

Groensteen idézett szövegére visszatérve, annak kulcsszava a „sorozatosság”: ez a manga megjelenítésének, a panelek összekapcsolásának alapvető módja. Ugyanakkor a megjelenítés sajátosságai, az eszközök használata miatt ebben nem lehetünk biztosak mindaddig, amíg nem beszélünk a manga felépítéséről. Ugyanakkor ha ezen a ponton Husserl és Miyashita észrevételeit is belefűzzük a gondolatmenetbe, akkor a manga az animációval az idő megjelenítésének tekintetében megegyezik: összességében ahhoz hasonlóan egyenesen, egy irányba halad, a múlt időbe nem tér vissza.

Az animációt vetítéskor meghatározott sebességgel nézzük, így olyan gyorsaságú lesz, mintha az általunk érzékelt idővel megegyezne. De hogy van ez a manga esetében? A manga nem ilyen. Nemcsak azért, mert a könyv a közvetítő médium, hanem azért is, mert egy panel időtartamának a megjelenítésére különböző variációk léteznek. Összességében érzékelhető a keveredés: a mangaolvasás sorrendjét meghatározza ugyan a szerző, de ez a panelekben múlt idővel nem egyezik meg. Rövid részeket olvasva haladunk előre, időnként meg kell állnunk. Talán ez az egyik tényező, amely a mangát azzá a misztikus dologgá teszi, ami. Nem is említve Sanbe Kei *Boku dake ga inai machi* (angolul *Erased Suspense*) című történetét, amelyhez bármennyiszer térünk is vissza, mindig felfedezünk benne valami újat, és ezáltal örömeink telik benne.

Nem kell Eukleidész vagy Cantor elméletéig visszamennünk: a vonalakról és pontokról szóló halmazelméletet szem előtt tartva, az egyenes vonalú tulajdonságot hordozó „mangapillanat” megjelenéséről szóló teória szerint a manga az időmegjelenítést ismerő művészetek, utak egyike. Ami azt illeti, a panelekről szóló tanulmányokban gyakran szembeötlik az „időpillanat” szócska. Mégis úgy vélem, kevés olyan panel van, amely rögtön ezt a pillanatot örökíti meg. Először is, ha a mangaka a pillanatnak megfelelően egy „megállított” képet rajzol, az akkor sem válik egy pillanattá. „Á” – ez a felkiáltás egy pillanat? Egy másodperc vagy kettő? Ha így vizsgáljuk, lineárisan, akkor a panelben szereplő párbeszédék pillanatát nehéz megtalálni. Természetesen semmiképpen sem mondhatjuk azt, hogy a manga eszközeivel ne lehetne a pillanatot megörökíteni. A pillanat a mangában és az animációban is létezik. Csak éppen ezt az alkotó előadásával és a panel készítésével egy időben nem láthatjuk. Amennyiben elfogadjuk azt az elgondolást, hogy egy panel egy pillanatot mutat, megtörténhet, hogy a manga időábrázolásának értelmezésében szükségtelen zavar keletkezik. Ezenfelül az „egy kép egyenlő egy pillanat” magyarázatot nézve nem mondható-e el,

hogy a manga a mi világunk lineáris idejének megfelelően próbál megjelenni? A mangának az emberi kultúrában művészeti megjelenítéssel, olyan különleges világgá kell válnia, amely az emberi világtól némileg eltérő időtengellyel és térrel rendelkezik.

Talán a pillanat linearitása teszi a mangát a festészettel és egyéb illusztratív művészetekkel hasonló kategóriájúvá. Tétélezzük fel, hogy a manga nem a festészettel és az illusztrációkkal áll egy oldalon, hanem az animációval. A megjelenítésben egy panel nem egy pillanat, legyen az akármennyire is rövid, hanem egy jelenet, és ettől a sorozatosság elindul, mintegy dominóhatásként – így a mangakészítés is nyilvánvalóan megváltozik. Ha Groensteen gondolatmenetét követjük, akkor egy panel összekapcsolódása a többivel – a sorozatosság miatt – kereszttezheti, akadályozhatja, félrecsúszthatja a belső állítás érvényesülését. Akkor tehát ha egy panel egy egység, ne ismerjük el a sorozatosságot? Ha egy mangát kinyitunk, nem létezik, hogy csak egyetlen panelt olvassunk el, azonban egy panel önmagában nem képezhet sorozatot, tehát ezt az egységet szimplán képnek nevezzük. No de az a kép milyen kép? Gondolkozzunk el egy kicsit ezeken a felvetéseken!

Szemléljük meg például egy adott szereplő megrajzolt profilját. Miért pont a profilképét látjuk? Ha a profilról készült rajzot összehasonlítjuk a teljes arcképpel, akkor az inkább mesterkelt benyomást kelt, csak csekély módon válik egyedivé, különlegessé. Ha nem felénk néz a rajzolt karakter, akkor azon kezdünk gondolkodni: vajon mit láthat? A történet célja, hogy megadja erre a választ. Ezért művészeti, esztétikai megközelítésben a profilkép kevés, zavaró. Ugyanakkor bele tudjuk képzelni magunkat a rajzolt világba, és érzékelhetjük úgy is, mintha valaki más nézné a karakter profilját, nem mi. Ezentúl, ha a karakternek egy részét levágja a panel vagy az oldal széle, akkor az olvasónak el kell képzelnie a kereten kívüli világot is, amely nem lett megrajzolva. Kérdés tehát, hogy a megrajzolt motívum milyen szituációban van. Vajon ez az eddigi történet okozata vagy a folytatás előkészítése? Persze hasonló kérdések a festmények elemzésénél is felmerülnek. Jelentős különbség viszont, hogy mindenki tisztában van azzal: a festményt képkeret öleli körül, és a galéria fehér falára függesztett képnek nincs folytatása. A manga és az animáció esetében azonban tudjuk, hogy a képi világnak valamilyen irányba fejlődnie kell, és természetesen várjuk is a folytatást. Tehát a manga felépítése a feldarabolt panelek miatt töredékesnek tűnhet ugyan, ám mégis ezek sorától válik folytonossá, és lesz belőle egy kerek történet. Vagyis folytatólágossággal

rendelkezik. A manga egységekre tagolható: egy oldalon adott mennyiségű kisebb egység van (panelek), míg egy kötetben a lapok által alkotott nagyobb egységek, így a történet átviteléhez az animációhoz hasonló közvetítő, cseppfolyós médium alkalmazása ajánlatos.

A mangapaneleknél is élnek a rajzolók olyan technikákkal, mint a filmkészítésnél, például a hosszú vágás eszközével, ami a drámai hatás érzékeltetését segíti. A korábban leírtak alapján felállítják azt a korlátot, hogy egy panelben egy motívum szerepelhet, amely a folytatás alapján a mozgás idejét ábrázolja. Annak érdekében, hogy egy panel a következő panelbe átíveljen, szélteben kell folytatódnia. A mozgást és az időt úgy is ki lehet fejezni, hogy az eltérő mozgásnak számtalanszor ugyanazt a motívumát rajzoljuk meg, kis eltérésekkel. Ha egy oldalon belül eltérő időket ábrázolunk, az szerkezetét tekintve „mélységgel” és „réteggel” is fog rendelkezni. Noda Kensuke mangakutató szerint „egy keret, amin belül nem szükséges megőriznünk az idő homogenitását, lehetővé teszi, hogy egy panelen belül számtalan lehetséges panel legyen, vagy sokféle együttélésre szolgáló szintérré váljon”.

Számos kutató szerint egy panel az időbeli folyvástól fogósság általi fejlődés lehetőségét nyújtja, és az olvasó értelmezési lehetőségei is nagyok, de a történet vagy az idő ezzel együtt is a korábbiakban említett tudatosság és meggyőződés miatt együtt mozog. Ennek híján az alkotók valószínűleg nem lennének képesek az időt egy panelen belül megjeleníteni. Ez minden bizonnyal azért van így, mert a való világban általános, hogy telik az idő, és a létező dolgokat az idő múlásának megfelelően érzékeljük. Többen vélik úgy, hogy a tudattalanhoz közeli állapotnak a mangában való hiteles ábrázolása érdekében egy panelban kell megjeleníteni az időt. Hogy világunk szokványos mozgását ábrázolhassa, a mangaka azzal a megoldással él, hogy valahol levág és választ, majd ezt követően rajzol.

Ettől olyan térbeli hatása lesz egy panelnek, hogy bár természetesen papírra van rajzolva, s így eleve van egyfajta rétege, a rajzolás módjától függően többdimenzióssá válik. E szerint az eltérő idősíkok egy lapon való ábrázolásakor a különféle rétegek már eleve különböző időket mutatnak meg, amiket a karakterek elhelyezésével tudunk megértetni. Összességében egy panelen belül a tér mélysége, annak változása magában hordozza az idő megjelenését. A téridő változásának kifejezését a szövegbuborékokban lévő párbeszédok segítik. A manga különlegessége, hogy könnyen meg lehet oldani benne az idő ábrázolását.

Groensteen írja: „A manga arculatát a folyvástól fogósság metamorfózisa közben a panelkeret formája nem változtatja meg újra és újra. Ezzel ellentétben az üres teret az olvasott panel után, a következő panel tartalmával összekötve kis összefoglalóként kell megjeleníteni.” A manga és az animáció alapvető különbségét fedezhetjük fel itt. A „metamorfózis” a mai mangában nem, az animációban viszont felfedezhető; ez is megkülönbözteti a kettőt egymástól. Abban a tekintetben viszont megegyeznek, hogy a mai mangában egyértelműen el vannak választva a képek, s az emlékkép megmaradásával folytatjuk az olvasást. Az animáció megjelenítésének során a mozgás látszatát a képek egymás utáni vetítésével érzük el. A manga esetében a kép látszólagos mozgásánál a történet a lényeges: példa erre André Breton *Nadja* című, képek és szavak töredékeinek összeszövésével elmesélt története.

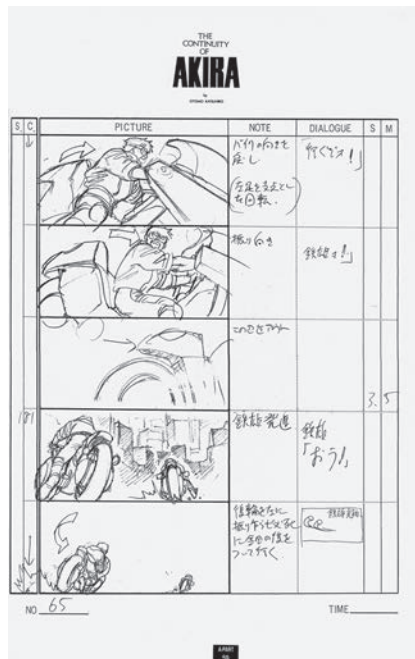
Ennek továbbfejlesztésére Otomo Katsuhiro mangáját hoznám fel példaként. A nyolcvanas években a mangakészítés új irányba fordult, ezt nevezzük *new wave*-nek. Ennek tipikus alkotása Otomo *Akira* című mangája. Erőteljesebbek a képek, nagyon hatásos, ahogy a szerző a legnagyobb részletességgel lerajzol egy motort, vagy ahogy az összeomló felhőkarcolókat ábrázolja. Ezek olyan képek, amelyek a lineáris idő egy pillanatát ragadják meg. Általában a mangák és az animációk többségére igaz, hogy minél részletesebben rajzolnak meg valamit, az annál inkább a sebesség csökkenésének érzését kelti. Ez a manga esetében olyan állapotot eredményez, hogy a szerző nem lesz képes az időt meg-



7. ábra: Otomo Katsuhiro: AKIRA (Production: Akira Production Committee, 1988)  
© Otomo Katsuhiro, AKIRA Production Committee, Koudansya



8. ábra: Otomo Katsuhiro: *Akira* (Vol.5, Koudansya, 1984) © Otomo Katsuhiro, Mushroom, Koudansya



9. ábra: Otomo Katsuhiro: *Akira* – storyboard (Vol.1, Koudansya, 1988) © Mushroom, AKIRA Production Committee

felelően átadni, így nem lehet a megszokott tempóban folytatni az olvasást, és végül a történet befogadása akadályokba ütközik. Otomo azonban ezen átlépve a filmelméletből átvett, a montázst használó képtípust fejlesztett ki. Ezenfelül rengeteg erővonalat, a motor fényszórójából sugárzó fényt, keréknyomokat (7., 8., 9. ábra) is megrajzolt. Ezzel sikerült átadnia, ahogyan halad, fejlődik a történet, s képei egyúttal az idő tudatos érzékelését is magukban hordozzák.

Összefoglalva, a mangánál egy panel értelmezése többféle lehet. A „pillanat” kiterjedésében a teljes egyszerűségtől számtalan réteg halmozásáig bármi előfordulhat, s a pillanatok megjelenítő képektől válik a manga olyanná, mintha lineáris időben létezne. Kettőnél több panel értelmezése esetében lényegében a sorozatosságot és a közös jellemzőket tartalmazza, az idő és a mozgás ábrázolásának magyarázatát a „folytatólágosság” adja meg. Elmondható, hogy több mint két panel értelmezése hasonlóképpen működik az animációknál is. A manga története a panelek egymás mellé helyezése szerint halad előre, egy

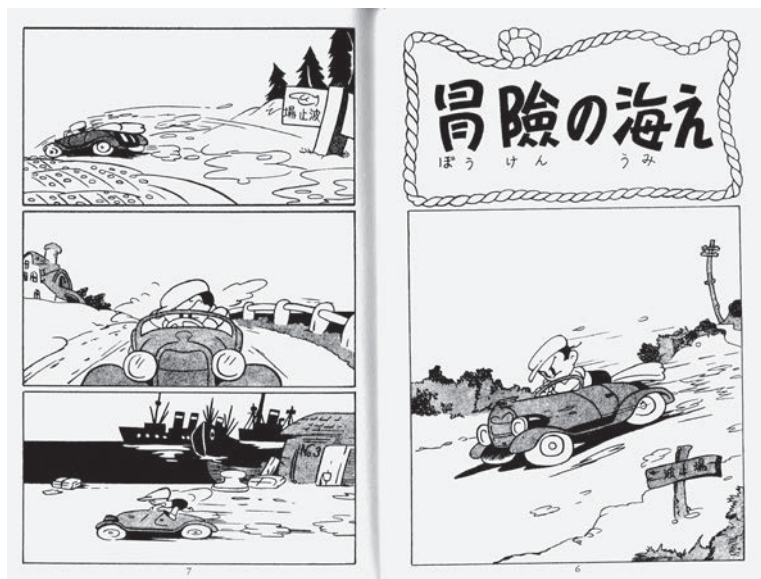
panelben sokféle rétegben elkészített időábrázolás van, s ezek kettőnél több kiterjesztés szerint jelennek meg.

Kiegészítésül: a panel pillanatisága, a japán animék e sajátossága az animációkhoz hasonlóan korlátozott. Ez a limit az animációknál 24 fps, vagyis egy másodperc alatt 24 kép az életszerű mozgás megjelenítése érdekében – a mozgás egyszerűsítésére szolgáló technika alkalmazása esetén a képek száma csökken. A gyártási költség és idő csökkentése érdekében Japánban Tezuka Osamu *Tetsuwan Atom* című műve óta használják ezt az eljárást. Kevesebb, már három panel/jelenet elég ahhoz, hogy ugyanazt a képet mozognak lássuk; ezen elgondolás alapján az említett művet 8 fps (egy másodperc alatt 8 kép) sebességgel készítették. A megállított képek mozgókálaja elnagyoltabb: például ha egy szereplő megfordul vagy a válla fölött visszanez, akkor a képek közti átmenet meg nem rajzolásával egyszerűsítenek egy panelt/jelenetet. Ez az egyszerűsített képsor a pillanatiságtól különböző pontokkal rendelkezik. A korlátozott megjelenítés az animációkon kívül az ősi japán képeken az árnyék megrajzolása nélküli festmény terének ábrázolását jellemzi, miközben a manga különböző időben játszódó eseménysora a kép és a tér egyedülálló kapcsolatát teremti meg.

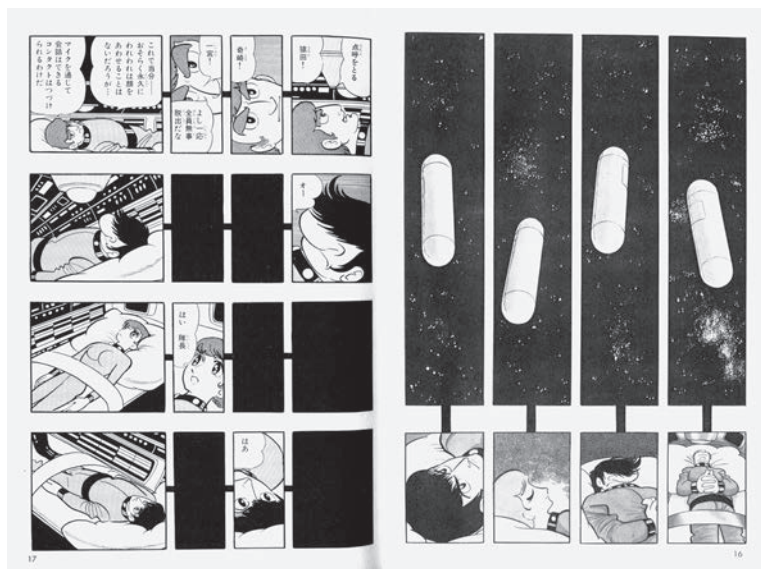
### *A hagyományok tiszteletétől azok megtöréséig*

Megfigyelhető tendencia, hogy az ábrázolás idővel változik, ugyanakkor ha különböző mangákat a létezésvonaluk, képességvonaluk, forgatókönyvük alapján részekre bontunk, még ha nagy eltéréseket mutatnak is, akkor is lesz köztük egy közös pont. A létezésvonalat megjelenítő sportmangák, Chiba Tetsuya *Tomorrow's Joe*-jában a keménység, vagy a Kajiwara Ikki szövegével, Kawasaki Noboru rajzaival készült *Star of the Giants* főszereplője által eldobott csodalabda is remek példák a metzéspontokra. Itt nem arról van szó, hogy a központi szereplők emberfeletti képességekkel rendelkezzenek, hanem arról, hogy a történet előrehaladtával mindig fejlődnek. Ezek a szereplők válnak a manga álló tengelyévé. Létezőmangából (fejlődésmangából) az 1960-as évektől az 1980-as évek közepéig rendkívül sok született.

A változást az 1984-es év hozta el az olyan hosszú sorozatokkal, mint Toriyama Akira *Dragonball*-ja vagy a Yu Yu Hakusho *szellemaktái*, hatásukra a képességvonal vált fontossá. A képességvonal-mangáknak és animéknak általában bonyolult történetük van. Az 1987-ben induló



10. ábra: Tezuka Osamu – Sakai Shichima: *Shin-Takarajima* (Original version, Koudansya, 2012)  
© Tezuka Production



11. ábra: Tezuka Osamu: *Hinotori Phoenix Spice* (1969) © Tezuka Production, Kadokawa

*JoJo's Bizarre Adventure*től (Araki Hirohiko), illetve az 1997-ben kezdődött *One Piece*-től (Oda Eiichiro) bővülni kezdett az érdekes történeteket felvonultató, már a forgatókönyvvonalhoz tartozó mangák sora. Az 1988-ban indult *Master Keaton* (Urasawa Naoki) úttörőnek számít ezen a téren. A forgatókönyves vonalnak Kaneko Atsushi *Soil* című, 2003 és 2010 között futó sorozata, Isayama Hajime 2009-ben indult *Attack on Titan*ja, valamint Sanbe Kei *Boku dake ga inai machi* (2012–2016) című munkája igazán jeles képviselői.

A kortárs japán mangákak szerint Tezuka Osamu 1947-ben rajzolt alkotása, a *Shin-Takarajima* (10. ábra) abban különbözik a korábbiaktól, hogy úgy mutatta a képeket, mintha mozognának. Ezt már korábbi műveknél is észrevették, elismerték, de ezzel együtt Tezukát a japán mangamegjelenítés mesterei között tarthatjuk számon. 1969-es *Phoenix Universe* (11. ábra) című mangájában négy szereplő négy idő-síkban való létét ábrázolja. Visszatekintve, ez a hatalmas kihívást jelentő ábrázolásmód egyedülálló. Ettől az időszaktól kezdve a létezésvonal, a képességvonal és a forgatókönyv vonal megjelenítése folyamatosan változott, míg ennek eredményeképpen 2012-re megjelent az álló tekerccsmanga. Mint azt korábban már említettem, az olvasási mód mangaként változhat, de az internet és az elektronikus könyvek mindezt egészen új megvilágításba helyezhetik – ahogy az Murai *Tori no me* című függőleges tekerccse esetében is történt (12. ábra). A *Tori no me* nem csak a függőleges elrendezés fejlődését mutatja. A madár (tori) formája a paneleken keresztül pontosan úgy változik apránként, mintha praxinoszkópot használnánk: ha gyorsan legörgetnénk az oldal aljára, olyan lenne, mintha repülne.

Az ilyen panelekhez nem kötött időtartam ábrázolása számtalan lehetőséget tartogat, amit a korábban említett dadaista Hans Richter is kihasznált a korabeli animációban, módosítva a mű témáján és felépítésének jellegén. Ez nem a korábbiak folytatása, a hagyományok révén megörökölt ábrázolásmód változása, inkább egyfajta újrakezdő irány-



12. ábra: Murai: *Bird's eye* (Electronic brain Mavo, 2013)  
© Murai, Electronic brain Mavo

zat kibontakozásának lehetőségét hordozza magában. A már említett három vonalnak a számítógépes játékokban történő összegyűréséhez hasonló megjelenítés várható a közeljövőben a manga és az animáció világában. A számítógépes játékokban a vonalak megjelenítése új teret nyithat, ám annak is fennáll a veszélye, hogy ez az irány 180 fokos fordulatot vesz, és a játékok, illetve azok közönsége megragadnak egy szubkulturális szinten.

### *A valóság és valóságon túli közti szakadék*

Az eddigiekben egy animációs alkotó nézőpontjából láthattuk a mangapanelek főbb sajátosságait. Most azt szeretném megvizsgálni a panelkészítés és a történet kapcsolatán keresztül – alapvetően a történeti vonalra koncentrálni –, hogy a manga különleges mivoltát illetően vajon elsődleges tényező-e a valóságon túliság.

A valóság és az azon túli határvonalán bármi megtörténhet, minden történet elfogadható. A japán kultúrában szereplő szellem, a *yokai* talán létezik, talán nem – ezt a homályos bizonytalanságot pontosan az okozza, hogy kapcsolatot tartunk fenn a valóság és a valóságon túli között. Persze nem arról van szó, hogy e „kapcsolattartásért” kizárólag a mangaolvasás és az animációnézés tapasztalata felelős. Erre számos egyéb mű épít. Például Lewis Carroll *Alice Csodaországban* vagy Miyazaki Hayao *Chihiro Szellemországban* című alkotásában egy fiatal lány valamilyen oknál fogva elhagyja addigi lakóhelyét, új területre megy, ahol fejlődik, majd végül hazatér az otthonába. Ez a fajta „világot látok, majd hazatérek” fejlődéstörténet a regényekben és a filmekben is állandó elemmé vált.

A manga esetében feltételezhető, hogy a történetből nem derül ki világosan ez a fejlődési folyamat, ezért elengedhetetlen annak vizuális bemutatása. Miért van ez így? A „világgá megy, majd hazatér” motívum ok és okozat is egyben. A festészetben e kettő egyikének megjelenítése is elég a teljességhez. A manga és az animáció esetében azonban az októl az okozatig, illetve az okozattól az okig való haladás bemutatására az időt kell felhasználni. Ha valamelyik hiányzik, akkor a manga vagy az animáció nem tölti be a funkcióját mint történetkreáló médium. Van rá példa, hogy ezt az állapotot kísérleti jelleggel, szándékosan idézik elő, de meglehetősen kevés. Az animáció területén Oskar Fischinger 1930-as évektől megjelentetett sorozatát, a *Studyt*, illetve Norman McLaren

1949-es *Begone Dull Care* című alkotását említhetjük. Ám ezeknek a műveknek van lezárásuk, mind az aláfestő zene íve, mind az adott filmtekercs hosszúsága miatt. Az, hogy történetnek nevezhetjük-e őket vagy sem, egy másik vizsgálódás tárgya lehetne. A hasonló alkotásoknak, még ha történetük nincs is, narratívájuk alapján korántsem egyértelmű a minősítésük.

Alaposabban megvizsgálva, egy mangát nem lehet úgy elkészíteni, hogy egy adott elképzelés legalább kétszer ne jelenjen meg az idő múlásának kifejezésére. Egy panel a mozgást nem tudja megjeleníteni, és itt érkezünk vissza a korábban említett problémához: ahhoz, hogy az ábrák sora nem válik kerek, egész történetté. Ez az animációkészítésnél is így van. Tehát az a sajátosságuk nagyon hasonló, hogy a készítés során a mozgás megmutatásának érdekében a képet kettőnél többször fel kell használni. „Az emlékeztető képet minimum kétszer” – állapítja meg Suzuki Masao. Egy panelen belül a különböző időpillanatok együtt is ábrázolhatók. Adott tehát két időben és térben elválasztott kép, s innentől az, hogy kettőnél több képet könnyedén egymás után tudunk-e helyezni, rajtunk, olvasókon múlik – nekünk kell a folytatóságosságot és a jelentést megtalálnunk.

A szürrealisták alapművének számító, Pierre Reverdy által írt *La théorie de l'image* című tanulmány 1919-ben jelent meg. Ennek megálapítása szerint a művészi hatáshoz nem két szorosan összetartozó képre van szükség, hanem paradox vonatkozást tartalmazó, egymástól távol eső két valóságot, intenzív képet kell felhasználni. Az élmény nem az összehasonlításból születik, hanem a bármilyen módon egymástól távol eső valóságok közeledéséből. A két egymáshoz közel hozott valóság kapcsolata minél inkább megfelelő, annál jobban megmozgat valamit az emberben, annak költői valóságában.

Automatikus írás, kollázs, *dépaysement* (hontalanság) – ezekről és más szürrealista eszközökről elmondható, hogy a Reverdy-féle távolság keltette feszültség a kiindulópontjuk. Az, hogy egy kép milyen érzést kelt, a feszültség nagyságán múlik: ha az eltérő vektorokat tartalmazó két képet egymáshoz közelítjük, akár képzeleten túli dolgok is születhetnek. Max Ernst szerint nagy költői fellángolást okozhat, ha első látásra ellentétes tulajdonságokkal rendelkező tényezőket egymáshoz közelítünk.

Ha figyelmesen olvassuk Reverdy szövegét, ezt lelhetjük fel benne: „Minél távolibb, annál megfelelőbb”. Minél távolabb esnek tehát egymástól a képek, annál inkább megfelelőnek kell lenniük. A manga és az

anime esetében, ahol a mozgás megjelenítése érdekében kettőnél több képnek kell lennie, vajon nem mondható-e el – az említett „megfelelőségből” kiindulva –, hogy távoli tulajdonságokat kapcsolunk össze? A mozgás és a történet megszületéséhez minimum két kép szükséges, azonban ha túl közeli vagy túl távoli, fejlődést nem mutató képeket helyezünk egymás mellé, abból nem lehet történetet alkotni.

13. ábra

13. ábra: Utagawa Kuniyoshi: *Oiwa-Boukon* (1848)

A szellemek a mi hétköznapi világunkban nem léteznek, de a japán kultúra sajátosságát képezik, az ettől a világtól távol eső elképzelés pedig a szürrealizmus közvetítésével jut el hozzánk. A szellemek létezése valamilyen általuk megszállt helyen valószínűnek tűnik. A szürrealizmus által előszeretettel használt technika ennek az elképzelésnek a feldolgozása. A korábban már említett Charles Philipon karikatúrája ezzel a technikával él, de nem az egyszerűen megrajzolt motívumok, illetve azok helyzete mutatja meg, hogy pontosan mi is a célja. Az olvasó fejében egy új kép rajzolódik ki, amit meg kell magyaráznia magának. A mindennapi motívumokon keresztül kis lépésekkel halad előre. Azokat a történeteket hívjuk túlviláginak, esetleg horrornak, amelyekbe átlépünk a mi világunkból, majd onnan hazatérünk. Így születnek meg a valóságon túli történetek.

Az eddig elmondottak alapján az e világ és a másvilág nem teljesen eltérő. Ha a való világot kiterjesztjük, akkor lép összeköttetésbe a másvilággal. Ha a japán manga köréből akarunk példát hozni, érdemes megemlíteni a saját harcát megvívó, a nihilizmustól az ember és a szellem kapcsolatáig eljutó Mizuki Shigeru *Gegege no Kitaro* című művét, a *Jojo's Bizarre Adventure*-t, vagy Yamagishi Ryouko rajzolt világát, ahol a kreált világ a főszereplő valósága. A *Gegege no Kitaro*-ban és a *Jojo's Bizarre Adventure*-ben a szellemek összeköttetésben állnak a szereplők világával.

A szellemeket és az emberi állapotot illetően Utagawa Kuniyoshi *Oiwa bouken* (13. ábra) című mangájában érdekes kapcsolódási pontot találunk. Ahogy az elképzelés, a kép megjelenik, úgy jön elő egyre több és több, mintegy láncreakció-szerűen. A felsoroltakon kívül még Iwaaki Hitoshi *Parasyte*-jában (14. ábra), illetve a szürrealista Victor Brauner, Max Ernst és Yves Tanguy képein látható ábrázolásmódban fedezhetünk fel hasonlóságot. De a valóságon túli világ bemutatására bármelyik



14. ábra

14. ábra: Iwaaki Hitoshi: *Parasyte* (Vol. 8, Koudansya, 2003)  
© Iwaaki Hitoshi, Koudansya

manga és animáció alkalmas, különlegesebb elemek bevonása nélkül: az ezeket megjelenítő médium rendelkezésünkre áll.

A narratológiának a nyelvészet az alapja, s természetesen a narráció, a szereplők párbeszédei és a történet kapcsolata nagyon fontos. Ugyanakkor az animációban akkor is létrejöhet a történet, ha nincsenek szereplők és narráció. Erre a manga esetében is van ugyan lehetőség, de az animációban ennek a kifejezése gördülékenyebb, könnyebben érthető. Az ilyen animációt „költeménynek” nevezhetjük; ezeknek a párbeszéd nélküli műveknek a célja – sok alkotó és rendező véleménye szerint – a kép megmutatása a nézőnek. Ennek érdekében sok olyan animációt gyártanak, amelynek van rendes történetük, de egy szó sem hangzik el bennük.

A rendezők ebben az esetben azt szeretnék elérni, hogy a néző társítson cselekményt a képekhez. Ez az alapvető különbség a rövid animációk és a kereskedelmi animék között. Az animáció különleges, mármár bizarrnak mondható tulajdonsága, hogy még ha történetet mesél is el, akkor sincs szükség szavakra.

Amikor fikciót olvasunk vagy nézünk, a történet világának terét és idejét a fentiekben említett folytatólagos módon kapjuk meg. A részeket összerakva és mindennapnak elképzelve megtapasztalhatjuk a történet világát. Összességében, a nem lerajzolt részeket is beleértve tartósan létezőnek érezhetjük ezt a világot a történet olvasása, nézése közben. A szürrealisták szerint fontos tényezőnek számítanak a helyszínek és azok összekötése – az animáció és a manga ábrázolásában így tudjuk megjeleníteni a folytonosságot, illetve a pillanatiságot. A mangánál a helyszín a panelen belül helyezkedik el. Salvador Dalí, Giorgio de Chirico, Max Ernst és más szürrealista festők képein egy adott felületen számtalan idő, fókuszpont, irány található. E sajátosságot a mangapanel készítésekor a folytonosság érzékeltetésére, továbbá a szöveg-szerűség hangsúlyozására használják.

Az elmúlt néhány évben Japánban az emberek a mindennapokban is fogékonyak lettek a heterogén kifejezőmódra. Ezt a családi élet, a barátok, szerelmek hiánya, a környezetükben tapasztalt abszurditások és bizonyos erkölcsi hiányosságok okozzák. A háborús, propaganda jellegű mangák, az animáció terén pedig a szórakoztatást szolgáló gag-mangák, a romantikus, harcos és más hasonló művek divatja leáldozott. Inkább azoknak az alkotásoknak a száma növekszik, amelyek a mindennapi élettől eltérő valóságot mutatnak meg. Miközben ezek az e világon, illetve a túlvilágon játszódó művek keverednek egymással, különböző

lehetőségek között lebegve, az animáció és a manga kapcsolatában új fókuszpontok képződnek.

Míg a festészet vagy a filmgyártás állandó jellemzőket hordoz, addig a mangánál nincs biztos pont, azt az ábrázolásmód jellegéből következően nekünk kell meghatároznunk. Miközben egyesek azt rebesgetik, hogy a festészet és a film kimúlófélben van, a manga eltűnésének napja vajon mikor jön el? Még ha a vég nem is jósolható meg, a változások váratlan irányt vehetnek. Ha a manga rugalmassága megmarad, az elegendő lehet a továbbéléshez. A műfaj a kezdetektől hasonló jegyeket hordoz: legfontosabb jellemzőinek egyike a sorrend szerinti építkezés, ettől manga a manga. Ez adja a titokzatosságát.

### Végszó

2016-ra világszerte számos tudományos kötet és tanulmány jelent meg a manga kutatásával kapcsolatban. Ezek új távlatokat nyitnak meg az általuk transz-, illetve intermédiaként kezelt műfaj előtt, így egy szinte láthatatlan előremozdulást érezhetünk. A pár évvel ezelőtti, 2011. március 11-i nagy japán földrengés máig élénken él az emberek emlékezetében. Ezen emlékezet frissen tartását annak is köszönhetjük, hogy a földrengésről sorra születtek mangák. Búcsúzóul a katasztrófáról készült alkotásokról mint a mai japán mangák egy jellegzetes fajtájáról szeretnék néhány szót ejteni.

Földrengésekről szóló mangák önálló irányzatként nem léteznek, ezért nem találkozunk az ilyen mangák szerkezeti felépítéséről szóló tanulmánnyal. Léteznek azonban olyan mangakák, akik valóságúhően szeretnék átadni azokat az eseményeket, amelyek részleteit, tartalmát a hírekből nem ismerhetjük meg – a katasztrófa sújtotta területektől messze élő japánok számára szinte elképzelhetetlenek az ott történtek.

2011. március 11-e után mi, manga- és animációkészítők zavarban voltunk. Abban az időben a Fukushimahoz közeli Tochigi-beli művészeti egyetemen tanársegédként dolgoztam, s egyúttal az onnan 160 kilométerre, Yokohama városában lévő Tokió Művészeti Egyetem diákja voltam. Azon a napon éppen a Tochigi-beli munkahelyemen tartózkodtam, és az aszfalt fel-le hullámzott a lábam alatt. A parkolóban várakoztam, míg a földmozgás alábhagyott. Pár nappal később már a Tokió Művészeti Egyetemen voltam, de ahogy sem tudtam alkotni. Az animációkészítésnél egy másodperchez 12–24 oldalt kell

megrajzolni. Attól a naptól kezdve a környezetemben dolgozó animátorok sokat gondolkodtak azon, mit lehet megcsinálni egy másodperc alatt. Az animáció készítésekor egy másodperc megrajzolása napokig tart. De mi azon gondolkodtunk ezalatt a pár nap alatt, hogy mivel tudnánk segíteni Fukushimaiban.

Ugyanakkor ebben az időben sok mangaka rajzolt mangát, mintegy gesztusként. Ez biztos, hogy sok alkotóra ébresztő hatást gyakorolt, engem is beleértve. Az általam olvasott tíz kötet, mind a katasztrófáról szóló mangák: Shiriagari Kotobuki: *Ano hi kara no manga*; Kizuki Sae: *Shinsai nanoka*; Misukoso: *Itsuka na no hanabatake de – Higashi Nihon daishinsai wo wasurenai*; Hagio Moto: *Na no hana*; Yamamoto Osamu: *Kyou mo ii tenki genpatsujikoben*; Inoue Kimidori: *Fukushima noto*; Higashimura Akiko: *Story 311*; Ishii Kouta – Muraoka Yuu: *Sousou 2011.3.11 bokou ga itaianchisho ni natta hi*; Tatsuta Kazuto: *1F, Fukushima daiichi genshiryoku hatsudensho roudouki*; Shinjou Mayu: *Story 311 arekara 3nen*.

A magazinokban folytatásokban megjelent vagy önálló kötetet kapott mangákkal összehasonlítva látható, hogy ezek a művek a részleteket nem dolgozzák ki aprólékosan, nem a szépségből merítenek. A rajzok úgy néznek ki, mintha firkálások lennének; úgy ábrázolnak, mintha a mangaka, amilyen gyorsan csak lehet, az igazságot akarná megmutatni, üzenetet akarna közvetíteni. Itt a történet az, ami őszintén magával ragad. Ezek az elbeszélések, melyek a katasztrófa sújtotta területen található, a világ egyik legnagyobb földrengése által lerombolt kis falvakról szólnak, gyors, sietős leírások, ábrázolások. Ilyenekből sok született. Ám ezek mégis élénken, nyersen mutatják meg a valóságot.

Összefoglalva: az ilyen rövid történetek, melyek alkotói a hirtelen jött szörnyű események kapcsán sokféle nézőpontból, különféle szempontokra fókuszálva emelnek ki részleteket, más megközelítésben mesélik el a valóságot. A *Na no hana* és az *Itsuka na no hanabatake de – Higashi Nihon daishinsai wo wasurenai* például a termő- és virágföldök óhajtott újjáéledését helyezik a középpontba. Ezek az alkotások máig arra hivatottak, hogy átadják az üzenetüket, minket pedig arra ösztönözzenek, hogy odamenjünk azokra a területekre, és dolgozzunk, segítsünk, amiben csak lehet. Ezeknek a mangák több szempontból is értékesek: nem hagyják, hogy a katasztrófa emléke elhalványuljon, amihez hozzájárul az is, hogy a könyvesboltokban kirakott mangák közül rögtön kitérnek eltérő színvilágukkal.

Bármilyen hihetetlen, de ez a szerencsétlenségsorozat 2016 áprilisában folytatódott. A Nyugat-Japánban elhelyezkedő Kumamoto tarto-

mányt 7-es erősségű földrengés rázta meg, Japánt ismét veszteségek érték. Nekünk pedig ez alkalommal is szembe kellett néznünk a nehézségekkel, ismereteinkre és az átélt tapasztalatokra támaszkodva a művészet eszközével is helyt kellett állnunk. A manga rengeteg lehetőséget kínál, akár fikciós jellegű, valóságon túli elemekkel jeleníti meg a történetet, akár a valós eseményeket mutatja be. Amire ezeken a kereteken belül az emberi elme képes, az egészen váratlan dolgokat eredményezhet. Napról napra új alkotásokat teremthetünk. Vajon honnan jöhet az új történet?

*Szépe Zita Cecília fordítása*

### Felhasznált irodalom

- Experience of „Sea” Manga. Frame, Character, Modern Art*, szerk. SUZUKI Masao, Suisaisyu, Tokió, 2014, 24.
- Thierry GROENSTEEN, *Manga no shisutemu*, ford. KENSUKE Noda, Tokió, 2009, 95.
- Edmund Ronald LEACH, *Culture and Communication*, ford. AOKI Tamotsu – MIYASAKA Keizou, Kinokuniya, Tokió, 1981, 106.
- MAKOTO Miyashita, *Transgressive Angel*, Shunjusya, 2009, 99.
- OKADA Emiko, *Animated Film = World Encyclopedia*, I., Heibonsha, Tokió, 1986, 341–344.
- Pierre REVERDY, *La théorie de l’image*, Nord-Sud, Revue Littéraire 1918. március 3.
- SAKO, *Speed Taro*, Daiichi Shobou, Tokió, 1935, 65.
- SASAKI Minoru, *Narratology of Manga*, M Studies 2015. november 14., <http://mstudies.org/2016/03/20/164>.
- Georges SEBBAG, *Philosophie surréaliste du rêve = Uő., Philosophie et surréalisme*, [www.philosophieetsurrealisme.fr/congreso-el-surrealismo-y-el-sueno-francais-sous-titre-espagnol/](http://www.philosophieetsurrealisme.fr/congreso-el-surrealismo-y-el-sueno-francais-sous-titre-espagnol/).
- TAHARA Yasuo, *Narratology of Manga*, M Studies 2015. november 14., <http://mstudies.org/2016/03/20/164>.
- TAKAHATA Isao, *12th Century Animation*, Tokuma Shoten Publishing, Tokió, 1999, 151.