

Varga Zoltán: Beszéd helyett

Absztrakt

A tanulmány mellett érvel, hogy a film hangtípusainak „stratégiai kombinációja”, azaz a hangsáv, másként szerveződik az élőszereplős, illetve az animációs filmben. Míg az élőszereplős filmben a hang három legalapvetőbb kategóriája (beszéd, zene, zaj/zörej) általánosságban véve olyan hierarchiába rendezhető, amelyben az elsődleges pozíció a beszédé és a zenéé, a zörejek pedig másodlagos jelenséggként tételeződnek, az animációs film alapjaiban bírálja felül az élőszereplős film eme hanghierarchiáját: noha az animációs filmben a zene kiemelt jelentősége nem vesz el, a zörej és a beszéd alá-fölérendeltsége megcserélődik, s ennek értelmében a zörejek válnak kitüntetett jelentőségűvé, a tagolt beszéd jelenléte pedig a háttérbe szorul. Ezeket a megállapításokat olyan animációkon keresztül vizsgálom részletesebben, amelyek bár egymástól sok tekintetben különbözőek, a zörejek jellegzetes privilegizálásában azonban valamennyien átfedésbe hozhatók (pl. *Gerald McBoing-Boing*, *A kéz*, *Egyensúly*, *Falak*, *Kutatás*, *Sötétség*, *világosság*, *sötétség*, *Moto perpetuo*, *Ugrás*).

Szerző

Varga Zoltán 1984-ben

született Kecskeméten. Középiskolai tanulmányait 1994-2002 között a nyolcosztályos Bányai Júlia Gimnáziumban végezte. 2002-2008 között az Eötvös Loránd Tudományegyetem Bölcsészettudományi Karán a filmelmélet és filmtörténet - magyar nyelv és irodalom szakpár hallgatója, s ugyanezen idő alatt az Eötvös József Collegium tagja volt. 2008 óta a Film-, Média- és Kultúraelméleti Doktori Program hallgatója.

2003 óta rendszeresen

vesz részt konferenciákon; 2004 óta jelennek meg publikációi (tanulmányai, esszéi) különböző filmes folyóiratokban és kiadványokban; 2005 és 2010 között a *Metropolis* folyóirat munkatársa; 2006 és 2011 között óraadó az ELTE BTK Filmtudomány Tanszékén; 2007-2008 között a Szegedi Tudományegyetem filmelméleti képzésének meghívott előadója. 2009-ben jelent meg Vajdovich Györgyivel közösen jegyzett könyve: *A vámpírfilm alakváltozatai*. 2010-ben a University of Exeter vendégelőadójaként, valamint az Edinburgh-ban rendezett Animation Evolution című konferencián a magyar animációról tartott előadásokat. 2011-ben nyújtotta be az animációs film és a műfajiság összefüggéseiről írt disszertációját.

Varga Zoltán: Beszéd helyett

A zörej kiemelt szerepe az animációs filmben ^[1]

A *Tarzan* 1999-es rajzfilmváltozatának egyik jelenetében az emberek éppen üresen hagyott táborát megtaláló állatok – egy majomcsoport és barátjuk, egy elefánt – improvizatív előadással szórakoztatják magukat. Terk, a módfelett izgága majom az írógép billentyűit nyomogatva arra lesz figyelmes, hogy a masina által produkált hangok egyfajta ritmusba – ha úgy tetszik, kis dallamba – rendeződnek, s ez annyira inspirálja őt, hogy nyomban ráveszi cimboráit, csatlakozzanak hozzá a szokatlan hangprodukcióban. Az írógép billentyűinek kattogásához így társul előbb a tányértörés hangja, utóbb pedig a szakadása, amint egy másik majom lapokat tép ki egy könyvből. Hamarosan a táborban található valamennyi tárgyat fölhasználják produkciójukhoz, melyet Terk folyamatos verbális utasításai és biztatásai irányítanak. A kollektív mulatozás akusztikus eredményét joggal nevezhetjük zörejzenének, amelyben az evőeszközök leejtése vagy az étkezés darabjainak ütügetése éppúgy hangképző elemként funkcionál, mint a dobolás a kémcsöveken, a labdázás egy koponyával, netán a szekrények fiókjainak ki- és behúzogatója. Ez a rakoncátlan jelenet a filmhang kutatásának szempontjából voltaképpen nem más, mint annak a hanghierarchiának a demonstrálása, ami az animációs filmek tekintélyes hányadát fémjelzi. Mint hallható, ezt a szekvenciát alapvetően a zene és a zörej elsődlegessége jellemzi akusztikailag – amit még nyomatékosabbá tesz az, hogy jelen esetben zene és zörej egyenértékűvé válnak, tulajdonképpen egybeolvadnak –; miközben a tagolt beszéd másodlagosként tételezhető, Terk lelkes instrukciói vagy elragadtatottságát konkretizáló megszólalásai elvesznek a zene/zörej hangjai között, másodlagossá redukálódnak. Az alábbiakban azt kísérel meg fölvezetni, hogy ez a fajta hanghierarchia általában véve jellemző az animációs filmre, illetőleg ezen belül a zörejek kiemelt szerepével kapcsolatos megfigyeléseket szeretnék tenni.

[youtube=<http://www.youtube.com/watch?v=MqP7BxlpTTs>]

A hangtípusok hierarchiája animációs és élőszereplős filmben

„Mint ismeretes, a »hang« terminusa a beszédre, a zenére, a hangeffektusokra és a csendre utal, míg a vele rokonértelmű »hangsáv« mindezek stratégiai kombinációjára. Ez a négy széles kategória még további típusokra tagolható, tükrözve azt a temérdek műfaji, stílári, szociokulturális és személyes tényezőt, ami egy film létrehozásában közreműködik” – írja lényegre törően a filmhangot tanulmányozó Giorgio Biancorosso ^[2]. A film formanyelvének kutatásában mindazonáltal a hangsáv jelenségeinek tanulmányozása ha nem is szorult teljesen a háttérbe, sohasem számított igazán felülreprezentált kérdéskörnek – mint Biancorosso megjegyzi ^[3], ezek a

kutatások különösen az utóbbi három évtizedben értékelődtek föl ^[4] -, s még további feltáratlan területeket feltételezhetünk, ha a hangsáv által fölvetett kérdéseket a mozgókép médiumának további tagolása szempontjából vizsgáljuk. A hangtípusok „stratégiai kombinációjának” ugyanis más alapvető mintázatai különíthetők el, ha előszereplős, illetve animációs filmről beszélünk.

Az előszereplős filmben a hang három legalapvetőbb kategóriája (beszéd, zene, zaj/zörej) általánosságban véve olyan hierarchiába rendezhető, amelyben az elsődleges pozíció a beszédé és a zenéé, a zörejek pedig másodlagos jelenségeként tételeződnek. Az előszereplős film eme hanghierarchiájának létrejöttében óhatatlanul kulcsszerepet játszik, hogy a beszéd az elbeszélés megszervezésében tölthet be központi szerepet, a zene pedig az érzelmi hatáskeltés egyik legdominánsabb eszköze – a zörejre viszont egyik funkció sem jellemző hozzájuk hasonló kitüntetett módon. Ennek ellenére természetesen számos olyan előszereplős hangosfilmet ismerhetünk, amely nagyvonalúan kezeli ezt a hierarchiát, s zörejeinek legalább akkora – ha nem nagyobb – szerepet szán, mint a beszédnek vagy a zenének ^[5] – legyen szó művészfilmekről (pl. Antonioni, Bresson, Tati) vagy populáris filmekről (pl. bizonyos westernek, thrillerek, horrorok, sci-fik ^[6]) egyaránt.

Az animációs film viszont olyan filmtípusként tételezhető, amely alapjaiban bírálja felül az előszereplős filmben domináns hanghierarchiát. Bár az animációs filmben a zene kiemelt jelentősége nemvész el ^[7], a zörej és a beszéd alá-fölérendeltsége megcserélődik: az animációs film hangsávjában sokkal inkább a zörejek válnak kitüntetett jelentőségűvé, a tagolt beszéd jelentősége ellenben másodlagossá redukálódik. Nem túlzás azt állítani, hogy az animációs film sajátos hanghierarchiája újragondolja a mozgóképes hangsáv funkcióit és lehetőségeit, s bizonyos eredményei által az animáció jelentős hányadát nagyon közel hozza egyfajta *némafilm*es *fogalmazásmódhoz* – az animációs film ekként a némafilm örököseként is felfogható, jóllehet ez alatt nem a hangtalanságot kell érteni, hanem a *szótlanságot*, illetve azt, hogy az animációk jelentős része folyamatos vizuális fogalmazásmód érvényesítését célozza, amelyet nem törnek meg a kimondott szavak.

Mint a gyakorlati szakember Kit Laybourne jegyzi meg: „Különleges kötelékek fűzik a hangot a film- és videoképekhez. Az animációs film esetében viszont ezek *nagyon* különleges kötelékek. [...] Az animáció technológiája – legyen az hagyományos vagy digitális -, a szinkronizáció nagyobb fokára ösztökél, mint ami általában praktikusnak számít más filmkészítési formákban.” ^[8] Az animáció „hangosításában” azonnal feltűnik a zene és a zörejvilág fölértékelődése, illetve az, hogy az animációs film ambivalens módon viszonyul a tagolt beszéd alkalmazásához. Ez azzal van összefüggésben, hogy az animációs filmnek – amit úgy definiálhatunk, mint a kockánként történő fényképezés vagy rögzítés ^[9] technikájával létrehozható mozgókép – nincsen, nem lehet úgymond természetes hangja. Míg egy előszereplős film felvételekor a készítő megteheti, hogy hangot is rögzítenek – akár a szereplőkét, akár a környezet által produkált zajokat vagy a helyszínen játszott zenét stb. -, addig az animációban már csak a pillanatfelvételek miatt sem volna lehetséges folyamatos hangot rögzíteni. ^[10] Továbbá az animációs filmekben feltűnő elemek („szereplők”) eleve olyan lények, amelyek nem is tudnának maguktól hangokat kiadni, lévén

élettelenek – legyen szó bábokról, rajzokról, tárgyakról stb. Ebben az értelemben tehát van egyfajta mediális meghatározottság abban, hogy az animációs film olyannyira vonzódik a szavak elhagyásához. Ezt még tovább lehet konkretizálni annak a szempontnak a fölvetésében, hogy *egyáltalán van-e tagolt beszéd produkciójára képes szereplő* az adott animációs filmben? Sok animációs film ugyanis a formájából eredeztethetően (pl. tárgy- vagy kollázsanimáció) nélkülözi őket. Általánosságban elmondható, hogy a beszéd jelenléte antropomorf szereplőkkel kerül összeköttetésbe: vagy emberszereplőket, vagy – az antropomorfizmus jegyében – leginkább emberi tulajdonságokkal fölruházott állatokat jellemez a tagolt beszédben való megnyilvánulás. S ezenkívül még egy gyártási aspektussal is magyarázható a beszéd elhagyásának preferenciája: a beszédszinkronizáció, azaz a beszéd és a szájmozgás összehangolása olyan terhet róhat a készítőkre, amit nem feltétlenül éri meg bekalkulálniuk a produkciós folyamatba – kiváltképpen ha egyedi rövid alkotásokról van szó és/vagy ha a nemzetközi fesztiválok publikumát célozzák meg.^[11]

Ezekből a tényezőkből eredeztethető egyfelől a beszéd teljes elhagyása számtalan animációban – másfelől pedig nagyon sok esetben az, hogy a „hagyományos” beszédprodukciót bizonyos alternatívákkal váltják föl: olyan beszédprodukciókkal, amelyek ha egyáltalán nem is példátlanok az élszereplős filmekben, ott mégis jórészt atipikusnak könyvelhetők el (s ezek többnyire mentesek attól, hogy az animációban a látható szereplők szájmozgásához illeszkedjenek). Ilyen gyakori lehetőség például a *képen kívüli beszéd*, származzon akár szereplőktől, akár narrátortól – az előbbire példa a *Tom & Jerry*-sorozat, amelyben a macskát megfedő emberszereplők felsőteste rendre képen kívülre kerül, vagy a képen kívüli kérdezők szövegével komikus hatást elérő rajzfilm, a *Szórejtvény* (*Charade*, John Minnis, 1983); az utóbbira pedig különösen a heterodiegetikus narrátort felléptető animációk sora (pl. John Weldon – Eunice Macaulay: *A különleges szállítmány* [*Special Delivery*, 1978]; Tim Burton: *Vincent* [1982]; Adam Elliott: *Harvie Krumpet* [2003]). Sajátos lehetőségeket tartogathat továbbá a *monológ* alkalmazása (pl. Szoboszlai Péter: *Sós lötyty* [1969], *Rend a házban* [1970]), illetve az animációban kiváltképpen gyakori érthetlenné *gyorsított beszéd* vagy *halandzsanyelv* megjelenése (pl. Bruno Bozzetto: *Élet egy dobozban* [*Una Vita in Scatola*, 1967]; Juan Pablo Zaramella: *Sexteens* [2006]). Nevetgélések, nyögések, zihálások és egyéb artikulátlan vokális megnyilvánulások ugyancsak a szavak rovására kerülhetnek az animáció hangsávjának előterébe (pl. Jankovics Marcell: *Mélyvíz* [1970]; Borge Ring: *Anna & Bella* [1984]).

Szavak helyett zörejek

[youtube=<http://www.youtube.com/watch?v=uNsyQDmEopw>]

Azon animációk jelentős részében, amelyek háttérbe szorítják a beszédet, sokszor a zörej foglalja el a szavak helyét. Ezt a jelenséget tematizálja explicit módon a *Gerald McBoing-Boing* (Robert Cannon, 1951), amelyben a zörej nyíltan átveszi a diegetikus beszéd szerepét, legalábbis a címszereplő esetében – ez a rajzfilm annak lehet egyfajta programfilmje, hogy az animáció milyen kitüntetett figyelmet szentel a zörejeknek, miközben hajlamos a szóbeliségnek minél kevesebb jelentőséget tulajdonítani. A filmben minimális a szájmozgáshoz illesztett tényleges

dialogus (ez az eljárás a rádió két bemondójának szövege esetében tapasztalható), néhány alkalommal a narrátor az egyes megszólaló figurák (apa, orvos stb.) szájmozgásához illeszti a hangját, máskülönben viszont a folyamatos heterodiegetikus narrátorszöveg a meghatározó verbális elem. A címszereplő kisfiú esetében ugyanakkor radikálisan átértékelődik a verbalitás mibenléte: a film konfliktusát az jelenti, hogy Gerald nem képes a tagolt beszédre, helyette azonban markáns zörejhangokat ad ki a torkán, amelyek idővel egyre hangosabbak és egyre változatosabbak lesznek – jöllehet ez a különleges képesség (másfelől deficit) a kisgyermek családon belüli és szociális elszigetelődéséhez vezet. A megoldást Gerald különleges akusztikus képességeinek kamatoztatása hozza el: a rádió kínál szerződést neki, s a gyermek – mintha csak szöveget olvasna fel – rádiójátékok komplett zörejvilágát hozza létre egymaga. A filmben Gerald kivált olyan hangeffektusokat produkál, amelyek normál esetben gépekhez köthetők és a közlekedésben tapasztalhatók, ekként az ő karaktere az emberi figurához kötött nem-emberi hangjelenségek produkálásának lehetőségével az animációban alapjaiban megtalálható mesterségességre reflektálhat. Az animáció – a lehető legteljesebb mértékben alkotói konstrukcióként tétélezhető mozgóképtípus – hangvilágában a zörejek elsődlegessége jobban illik ennek a sajátos filmtípusnak a mesterségességhez, mint a beszéd. Minden olyan törekvés, amely folyamatos és diegetikus beszédprodukcióval társítja az egyes animációs filmeket – ide tartozik a főáramlatbeli egészestés animációk, illetőleg a televíziós animációs sorozatok zöme -, kétségkívül az előszereplős film jellegzetes eszköztára, illetőleg indexikális világszimulációja felé tesz lépéseket, s ezáltal valamilyen mértékben csökkenti az animációs film egyik alapvonását jelentő mesterségességet. Azok az animációk viszont, amelyek a hangvilágban is a lehető legkonstruáltabb módon építkeznek, a zörejek privilegizálását célozzák meg, s alkalmasint jóval merészebben teszik ezt, mint a *Gerald McBoing-Boing*, amely narratív kidolgozásban, a populáris animációra emlékeztető – ha nem is teljesen azzal azonosítható – kivitelezésben inkább megelőlegzi, mintsem beváltja az animációk zorejcentrikusságának ígéretét.

Kérdés, hogy a zörejek kitüntetettsége milyen jellegzetes funkciókat tölthet be az animációs filmben? Az egyik legmeghatározóbb szerepet kétségkívül a komikus hatáskeltésben ragadhatjuk meg (ez – részint – a *Gerald McBoing-Boing* esetében is érvényesült), illetve a nevetetés ambíciójával szöges ellentétben, a szorongáskeltés és -fokozás eszközeként is működteti sok animáció a nem mindennapi zörejvilágot. A zorejalapú komikus hatáskeltés olykor arra épít, hogy nem megfelelő hangok kísérik a képen látható diegetikus elemeket (így pl. Chuck Jones *Zúgás és fűrés* [*Zoom and Bored*, 1957] című filmjében a Prérifarkas egyik balul elsülő akcióját urbanus közegből, elsősorban a közlekedésből származtatható zörejek és zajok kísérik; Jan Švankmajer *A dialógus lehetőségei* [*Moznosti dialogue*, 1982] című filmjének harmadik tételében a tárgyak összekeveredésével a szürrealista humor jegyében egyúttal a hozzájuk tartozó hangok is zavarba ejtően összecserélődnek), vagy valamilyen megmosolyogtató ellentét jön létre a látható személyek, tárgyak, cselekvések jellege és az azokat kísérő hangok között (legyen szó akár Nick Park *A bolond nadrág* [*The Wrong Trousers*, 1993] című gyurmafilmjének bajkeverő pingvinjéről, aki bármily sötét alak is, a lábacskaí apró léptei nyomán keletkező hangok mégis komikus ellenpontot kínálnak; vagy Konstantin Bronzit *Az isten* [*The God*, 2003] című animációjában egyenesen Siva szobráról,

amint egy legyet próbál elhessegetni, s szakrális lényének profán ellensúlyává válik a megannyi keze és egyéb testtagjai mozgatásával járó, óraműpontossággal megkomponált zörejszéria). A szorongáskeltést ambicionáló zörejkavalkád kakofóniája rendszerint a diegetikus világ kiismerhetetlenségét és idegenségét hangsúlyozza – gyakran rendkívül klausztrófób érzéseket is generálva -, s olyan különböző szerzői animációkhoz asszociálhatjuk (csak néhány példát kiragadva), mint Walerian Borowczyktól a labirintusszerű térbe vezető *Angyaljáték* (*Les Yeux des Anges*, 1964), Susan Pitt-től a tudatáramlásként fölfogható *Spárga* (*Asparagus*, 1978), Raoul Servais *Hárpia* (*Harpya*, 1979) című horrorisztikus pixillációja ^[12], vagy a legmélyebb gyermeki félelmekben alámerülő bábfilm, Paul Berry *A Homokembere* (*The Sandman*, 1990).

A zörejek mind komikus, mind szorongáskeltő felhasználása beépülhet egy komplexebb funkcióba is, amit a zörejek hozzájárulásaként lehet tekinteni az animációs film világteremtő tendenciáihoz. Kovács András Bálint jegyzi meg, az élőszereplős filmre vonatkoztatható kijelentésében, hogy legtöbbször „a zörejek a képen látható folyamatok valószerű hatásának fokozását célozzák.” ^[13] A szavakat mellőző vagy leértékelő animációs filmekben azonban a zörejek ennél is többre vállalkoznak: a hang dimenziójában rájuk hárul a legnagyobb szerep, hogy részt vegyenek az adott animációs filmek diegézisének „hitelesítésében”, életre keltésében. S ez vizuálisan gazdagabb és szegényesebb eszközökkel dolgozó animációkra egyaránt igaz lehet: a hangkészlet „segítheti a befogadót, hogy a komplex vizualitást akkurátusan észlelje; általa ugyanakkor elemi vizuális jegyeket is komplexebbnek lehet érezni.” ^[14] A zörejeknek a világteremtésben játszott szerepét és a vizuális dimenziót markánsan kiegészítő lehetőségeit jól lehet szemléltetni olyan animációs filmekkel, amelyek – bizonyos mértékig – erősen korlátozott térszerkezetekkel operálnak, s a zörejek többek között ezeknek a „mikrovilágoknak” az akusztikus részletekkel való feltöltéséért szavatolnak. Számos, egymástól sok tekintetben élesen eltérő – ugyanakkor a bezártság torokszorító érzékeltetésében és a kiszolgáltatottság természetrajzának fűrkészésében kétségkívül közös nevezőre hozható – animációt lehetne itt említeni: Jirí Trnka *A kéz* (*Ruka*, 1965) című, alapvetően a főhős fazekas házában játszódó bábfilmjét; a Lauenstein fivérek *Egyensúly* (*Balance*, 1989) című bábanimációját, a „semmben” lebegő téglalapon tartózkodó figurák végzetes széthúzásáról; a *Kutatás* (*Quest*, Tyron Montgomery, 1996) éjsötét látomását a kihalt, fenyegetésekkel teli terekben vizet kereső homokemberről; a *Falak* (*Sciany*, Piotr Dumala, 1987) párját ritkítóan talányos és komor rézkarc-animációs állapotrajzát egy bezárt ember észleleteiről és (tév)képzeteiről s a körülötte zajló, szürreális mozzanatokról; vagy a *Sötétség, világosság, sötétség* (*Tma, svetlo, tma*, 1989) című Švankmajer-gyurmafilmet, amelyben egy emberi test összeállításának folyamatát kísérik a zörejek. Az idézett filmek közül egyik sem tartalmaz tagolt beszédet, s több közülük (*Egyensúly*; *Sötétség, világosság, sötétség*) non-diegetikus kísérőzenét sem. Más esetben, így valamelyest a *Kutatás*, s különösképpen a *Falak* esetében maga a zene is zörejszerűvé válik – habár az utóbbi tételről akár az ellentettjét is megfogalmazhatjuk, tekintetbe véve, hogy monoton szintetizátorzenéjének hipnotikus megformálása nem feltétlenül mondható zörejétékűnek (ennek a kettősségnek a feloldása végtére is a film befogadónak a feladata). *A kéz*ben visszatérő zörejelemekre lehetünk figyelmesek: a fazekaskorong működtetésétől „a kéz” közeledtének képen kívüli baljós hangjaitól a betolakodó által okozott pusztítással járó törésekig, csörömpölésekig.

Hasonlóképpen érzékletesek és a legapróbb részletekig kidolgozottak az *Egyensúlyban* a deszka nyikorgása, a figurák lépéseinek zaja, a horgászbótjuk elővétélével járó zörejek vagy a kihalászott láda csúszása a padlón; kövek ropogása, sziklák töredezése, ipari gépezetek kakofón zöreijegyüttese teszi még átélhetőbbé a homokember elveszettségét s víz- és kiútkereső reménytelen igyekezetét a *Kutatásban*; míg a *Falakban* a falból előtűnő fiókokhoz, a falhoz pattogatott, labdává vált szemgolyókhoz, a padlón százlábúként futkosó miniatűr koporsóhoz tartozó bizarr zörejek hozzák létre az akusztikus kíséretet. Švankmajer minden egyes testrész csúszását-mászását, esetenként berepülését a (baba)házba, tűpontosan illeszkedő zörejezéssel kíséri, s a film fekete humora nem átallja kifejezetten állatias hangokkal ellátni egyes testrészek antréját (például az orrot malacvisítással), s e groteszk vízió bővelkedik a nyálkás, nyúlós-ragacsos jelenségekhez társított feszélyező (alkalmasint enyhén gusztustalan) hanghatásokban.

|

[youtube=<http://www.youtube.com/watch?v=Pejd8OoOq3k>]

Az említett filmekkel kapcsolatban persze megjegyezhető, hogy a *Falak* kivételével valamennyien a plasztikai animáció regiszterébe sorolhatók be, azaz báb- vagy gyurmafilmekről van szó – a zörejekről tett megállapítások azonban a grafikus animációba tartozó alkotásokra is ugyanúgy érvényesek lehetnek. Ezt bizonyíthatja két – sok rokon vonást mutató – rajzfilm, Vajda Béla *Moto perpetuója* (1981) és Tezuka Osamutól az *Ugrás* (*Jumping*, 1984). Vajda Béla és Tezuka Osamu műve egyaránt a világ kiismerhetetlen, végtelen összetettségét – illetve kaotikusságát – fürkészi, bár Vajda szemlélete humorosabb, szatirikusabb, míg Tezuka jóval borúlátóbban fogalmaz. Mindkét film sajátos módon épít a folyamatos vertikális mozgásszervezésre – jóllehet Vajda filmjének hőse biztos talajon áll, s a szeme előtt megy fölfelé, illetve lefelé egy-egy lift, amely a világ dolgait vonultatja föl, Tezuka láthatatlan hőse azonban lényegében eggyé válik a kép nézőpontjával, s tulajdon mozgása, azaz fantasztikus ugrásai révén tárul föl előtte a világ. A *Moto perpetuo* és az *Ugrás* ekként nem narratív logikára épülnek, hanem egyfajta katalógusszerű kompozíciót érvényesítenek: Vajdánál szinte szabad asszociációként követik egymást a kép bal és jobb oldalán – azaz a felfelé, illetve a lefelé tartó liftben – az egyes felbukkanó epizodisták, közlekedési eszközök, történelmi események, kulturális jelenségek, tudományos eredmények és tények stb., s hasonlóképpen Tezukánál is látszólag esetleges, hogyan következnek egymásra azok a jelenetrészletek, eseménytöredékek, amelyeknek alkalmi szem- és fültanújává válik a nézőpont tulajdonosa. A *Moto perpetuo*ban zenei főtémaként többször hallhatjuk Paganini címadó virtuóz hegedűjátékát – néhány egészen más jellegű, rövidebb zenei betét (így pl. az explicit animációtörténeti utalás, a Beatles *Yellow Submarine*-dala) mellett -, időnként azonban már-már zörejként funkcionáló elektronikus zene, illetve hangsor „csendül fel”. S mindemellett folyamatosan hallhatók az éppen elvonuló látványelemekhez és történésekhez társított hangeffektusok: írógépkattogás, harangkongás, repülőgép-berregés, egy fal lebontásának zaja, puskalövések, WC-lehúzás, vonatzakatolás, fafűrészelés – és így tovább. Az egyik percben pedig, amikor villáminterjút készítenek a főszereplővel, a beszéd komikus felgyorsítása tapasztalható: mint megannyi animációban, csupán cincogásszerű zöreijé redukálódik a verbalitás. Tezuka ehhez

képest szikárabban építi föl a hangsávot, amennyiben a zenekíséretől is lemond, s nála mindössze a diegetikus hangeffektusok hallhatóak: az ugrálás hangjai, a forgalom zaja a távolban, madárcsicsergések és tücsökciripelés, vízcsobbanás, majd (egyre inkább eltávolodva a természeti közegtől) az urbánus milióból származó zörejek – ipari létesítmények, közlekedési eszközök hangjai –, s végül a hadviselés különböző formációihoz tartozó, a háború poklát idéző hangtöredékek következnek (Vajdához hasonlóan Tezuka is föleleveníti a XX. századi történelem egyik legvérlázítóbb rémtettét, az atombomba ledobását). A két film közötti hasonlóságok betetőzéseként megjegyezhető, hogy Vajda és Tezuka – más-más értelemben – szédületes kavalkádjának irreális jellegét kicsit tompítja az, hogy az éppen látható diegetikus elemekhez hozzájuk illeszkedő hangrészletek, zörejtípusok társulnak, miközben ez a nemcsak a képi, hanem az akusztikus dimenzióban is értelmezhető kavalkád a hangsávot is értelemszerűen meglehetősen stilizálttá teszi. Vajda és Tezuka filmjei tehát többek között arra kínálhatnak példát, hogy a hangsáv kifejezetten az animációs film sajátosságainak megfelelő kidolgozása milyen tendenciákat kapcsolhat egybe, akár olyan jelenségeket is, amelyeket egyébiránt ellentétes tendenciáknak tételezhetnénk.

Mindent egybevéve az animációban tehát kétségkívül olyan lehetőségeit fedezhetjük föl a hangsáv megszervezésének, amelyek atipikusak vagy kifejezetten rendellenesek lehetnek az előszereplős film közegében. Az animációs filmek zörejei sokkal további vizsgálódásokra is csábíthatnak, kiváltképp, ha az animációban tipikusabb beszédformákkal és elsősorban a zenével való viszonyukban vizsgáljuk őket – s ha mindezt a képi dimenzióval is összekapcsoljuk, az animáció tanulmányozásának még komplexebb szintjei felé haladhatunk. A betekintés ezekbe a szintekbe további tanulmányok témái lehetnek – jelen írás alapvetően az animációs hanghasználat különleges jelenségeinek körvonalazásához kívánt hozzájárulni. ^[15]

Jegyzetek

1. Jelen írásom azon korábbi tanulmányaim folytatásának, illetőleg kiegészítésének tekinthető, amelyeket a filmhang témakörében publikáltam: Nemcsak mozog, halljuk is. Az animációs film és a hang viszonyáról. *Filmtett*, 2007/7. 12-15; Wordless Worlds? Some Notes on the Verbality in Animated Films through the Use of Verbality in Péter Szoboszlai's Animated Films. In *Words and Images on the Screen: Language, Literature, Moving Pictures*. Szerk. Pethő Ágnes. Cambridge Scholars Publishing, 2008. 242-256; Száműzött szavak, beszédes zörejek. A hangsáv lehetőségei. *Filmvilág*, 2011/9. 35-37.
2. Biancorosso, Giorgio: Sound. In *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. Szerk. Livingstone, Paisley – Plantinga, Carl. London – New York, Routledge, 2009. 260-261.
3. Uo. 260.
4. Lásd például: Doane, Mary Ann: A film hangja: test és tér artikulációja. *Apertúra*, 2006. tavasz <http://apertura.hu/2006/tavasz/doane/> (Utolsó letöltés dátuma: 2011.10.09); Branigan, Edward: Hang, episztemológia, film. *Apertúra*, 2007. tél <http://apertura.hu/2007/tel/branigan> (Utolsó letöltés dátuma: 2011.10.09)
5. Minderről bővebben: Varga Zoltán: Száműzött szavak, beszédes zörejek. A hangsáv lehetőségei. *Filmvilág*, 2011/9. 35-37.
6. Lásd bővebben: Lukács Péter Benjámin: A fantasztikum hangjai. *Filmvilág*, 2011/9. 38-39.

7. Animáció és zene kapcsolata egy külön tanulmány tárgya lehetne. Ízelítőül a témakörben felvethető kérdésekről lásd: Varga Zoltán: Vázlat az animációs film tanulmányozásához. *Enigma*, 2008/3. 23-40.
8. Laybourne, Kit: *The Animation Book*. New York, Three Rivers Press, 1998. 81.
9. A fényképezés mellett azért érdemes kihangsúlyozni a *rögzítést*, mert egyes animációs formák kiiktathatják a fényképezés szükségességét. A legmarkánsabb példa erre a közvetlenül a filmszalag manipulációjával (festésével, karcolásával stb.) létrehozott animációk csoportja.
10. Azt ugyanakkor érdemes közbevetni, hogy születtek bizonyos törekvések, amelyek azt célozták, hogy a hangsáv létrehozása is animációként működjön. Az „animált hang” esetében „a hangot nem hangszerekkel hozzák létre, hanem közvetlenül a film hangcsíkjára különféle grafikai mintázatokat rajzolnak. Amikor ezek a mintázatok átfutnak a filmvetítőn, egy fényelektromos cella révén hanggá alakulnak. Más szóval, a hang vizuális forrásból származik (egy grafikai mintázatból), és nem valamely hangforrásból. A hang létrehozásának ez az egyedülálló típusa teljes mértékben szintetikus folyamat, amely nagyon is emlékeztet az animáció kockánként történő előállítási technikájára.” Russett, Robert: Az animált hang és azon túl. Ford. Kis Anna. *Enigma*, 2008/56. 54-55. Ez a rendhagyó hangrögzítés azonban – nem véletlenül – a kísérleti animációs film egy szűkebb szektorán belül jellemző (pl. Oskar Fischinger, Norman McLaren, James és John Whitney művei).
11. Összevetésképpen: a főáramlatbeli mozis és televíziós animációt ezzel ellentétben egyáltalán nem fémjelzi ilyen mértékben a beszéd szerepének megkérdőjelezése, illetve a szóbeli megnyilvánulások elhagyása. Ritkaság, ha főáramlatbeli animáció így tesz, mint pl. a *Wall-E* első harmada (ezt ugyanakkor a film sci-fi műfaji meghatározottsága, a disztópikus robot-robinzonád is motiválja). Azon rendezők munkái, akik kifejezetten minimális verbalitást tartalmazó vagy teljesen szótlán egészestés filmekkel álltak elő – pl. Sylvain Chomet (*Belleville randevú* [*Les Triplettes de Belleville*, 2003], *Az illuzionista* [*L'illusionniste*, 2010]), Bill Plympton (*Idióták és angyalok* [*Idiots and Angels*, 2008]) –, nem tekinthetők az említett Pixar-filmhez mérhető módon a főáramlatbeli animáció részének.
12. A pixilláció emberek animálását jelenti.
13. Kovács András Bálint: *Mozgóképelemzés*. Budapest, Palatinus, 2009. 61.
14. Beauchamp, Robin: *Designing Sound for Animation*. Elsevier, 2005. 19.
15. Az animációs film és hang viszonyáról való további tájékozódáshoz lásd még: Furniss, Maureen: *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London, John Libbey, 1998. 85-97; Brophy, Phil: *The Animation of Sound*. In *The Illusion of Life*. Szerk. Cholodenko, Alan. Sydney, Power Publications & The Australian Film Commission, 1991. 67-112. Wells, Paul: *Understanding Animation*. London – New York, Routledge, 1998. 97-104.

Irodalomjegyzék

- Beauchamp, Robin: *Designing Sound for Animation*. Elsevier, 2005.
- Biancorosso, Giorgio: Sound. In *The Routledge Companion to Philosophy and Film*. Szerk. Livingstone, Paisley - Plantinga, Carl. London - New York, Routledge, 2009. 260-267.
- Branigan,

Edward: Hang, episztemológia, film. *Apertúra*, 2007. tél <http://apertura.hu/2007/tel/branigan>

- Brophy,
Phil: The Animation of Sound. In *The Illusion of Life*. Szerk. Cholodenko, Alan. Sydney, Power Publications & The Australian Film Commission, 1991. 67-112
- Doane,
Mary Ann: A film hangja: test és tér artikulációja. *Apertúra*, 2006. tavasz <http://apertura.hu/2006/tavasz/doane/>
- Furniss,
Maureen: *Art in Motion. Animation Aesthetics*. London, John Libbey, 1998.
- Kovács
András Bálint: Mozgóképelemzés. Budapest, Palatinus, 2009.
- Lukács
Péter Benjámin: A fantasztikum hangjai. *Filmvilág*, 2011/9. 38-39.
- Russett,
Robert: Az animált hang és azon túl. Ford. Kis Anna. *Enigma*, 2008/56. 54-60.
- Varga
Zoltán: Az animációs film és a hang viszonyáról. *Filmtett*, 2007/7. 12-15.
- Varga
Zoltán: Vázlat az animációs film tanulmányozásához. *Enigma*, 2008/3. 23-40.
- Varga
Zoltán: Wordless Worlds? Some Notes on the Verbality in Animated Films through the Use of Verbality in Péter Szoboszlai's Animated Films. In *Words and Images on the Screen: Language, Literature, Moving Pictures*. Szerk. Pethő Ágnes. Cambridge Scholars Publishing, 2008. 242-256.
- Varga Zoltán: Száműzött szavak, beszédes zörejek. A hangsáv lehetőségei. *Filmvilág*, 2011/9. 35-37.
- Wells, Paul: *Understanding Animation*. London - New York, Routledge, 1998.

© Apertúra, 2011. Ősz | www.apertura.hu

webcím:

https://www.apertura.hu/2011/osz/varga_beszed_helyett_a_zorej_kiemelt_szerepe_az_animacios_filmben/

