

Erwin Feyersinger

Diegetikus rövidzáratok: a metalepszis az animációs filmben

Absztrakt

Ez a cikk a metalepszisnek nevezett, nagyon különleges jelenséget tanulmányozza. A metalepszis olyan fikcionális és paradox határátlépés két, egymást kölcsönösen kizáró világ között, amely a valós világunkban soha nem következhet be. A teremtményei diegetikus világába nyúló animátorkéz, a közönséggel kommunikáló, az alkotóik világába szökő vagy a saját világukat megváltoztató szereplők egytől-egyig a metaleptikus határátlépés különböző típusait képezik. Jóllehet ez a jelenség lényegében véve végigkíséri az animációs filmek történetét, az animációkutatásban mindeddig nem került sor a téma elméleti jellegű tárgyalására. Ez a cikk a metalepszis transzmediális narratológiai felfogásait igyekszik bevezetni az animációs filmek elemző eszköztárába. A tanulmány sokféle példát hoz szóba azért, hogy ellenőrizze az elméleti keret alkalmazhatóságát a különféle animációs formákra.

Szerző

Erwin Feyersinger az Innsbrucki Egyetem amerikanisztikai tanszékének adjunktusa. Kutatási területei közé tartozik az animációs film és az új média, illetve ezen területek transzmediális megközelítése, valamint narratológiai, poétikai, szemiotikai és kognitív vizsgálata.

Erwin Feyersinger

Diegetikus rövidzáratok: a metalepszis az animációs filmben

*Belépni a mozivászonba vagy kilépni onnan nagyon fájdalmas lehet
mintha savat öntenének az arcba vagy villanyárammal izgatnának szexuálisan.*

(William S. Burroughs: *The Wild Boys: A Book of the Dead*)



Az alkotó és teremtménye a Fantazmagóriában (1908).

Émile Cohl *Fantazmagória* (Fantasmagorie, 1908) című filmjének elején egy fotografált kéz gyorsan fehér bohócot rajzol a fekete háttérre [1a kép]. A rajzolt bohóc aztán erőszakos események és átalakulások sorozatán megy keresztül. Amikor a bohóc feje elválik a törzsétől, az élőszereplős kéz ismét beavatkozik, hogy újra összeszerelje és újraélessze az immár élettelen szereplőt. A *Fantazmagória* számos vonatkozásban különleges film. Van azonban egy olyan speciális – sok animációs filmre szerföltött jellemző – megoldása, ami ennek a tanulmánynak a központi témája lesz: két, ontológiailag különböző világot olvaszt paradox módon egyé. A jelen esetben az alkotó világa és az ő alkotásainak a világa olvad össze, valós világunkban pedig az utóbbihoz az alkotónak nem volna fizikai hozzáférése. Az emberi lények képtelenek arra, hogy ténylegesen belépjenek a bohóc reprezentált világához hasonló fikcionális világokba.

Az ontológiai határok paradox áthágásait és a különböző diegetikus szintek összeolvasztásait számos szempontból vizsgálták, eltérő, egymásnak olykor nem megfeleltethető terminológiákat alkalmazva. Douglas Hofstadter (1979) *furcsa hurkoknak* és *összekuszált hierarchiáknak* nevezte ezeket a jelenségeket. De a *rövidzárlat* kifejezés is használatos (Wolf 1993: 357-58). Mindemellett a *metalepszis* retorikai szakkifejezésének Gérard Genette nevéhez fűződő, a *Figures III.* (1972) és a *Nouveau discours du récit*

(1980) című könyveiben megvalósított narratológiai újraértése futotta be a legnagyobb karriert. Ő úgy határozza meg a metalepszist, mint

bármely olyan beavatkozást az elbeszél világba az extradiegetikus narrátor vagy a fiktív olvasó [*narratee*] által (vagy a metadiegetikus világba az elbeszélés szereplői által, stb.), vagy éppen fordítva (mint Cortázar *Az összefüggő parkok* című novellájában), amely különös, akár komikus (amikor – mint például Sterne *Tristram Shandy*-jében vagy Diderot *Mindenmindegy Jakab*jában – tréfálkozó hangnemben adják elő), akár fantasztikus hatást kelt. (1980: 234-235)

Genette (1980) továbbá kijelenti, hogy

Hatásaik intenzitása révén mindezek a játékok éppen annak a határnak a fontosságát hangsúlyozzák, amelynek átlépéséhez minden leleményességüket igénybe veszik, fittyet hányva a valóságosságnek – ez a határ pontosan az elbeszélés (vagy az előadás) maga: egy változó, de szent határ két világ között; az egyik világban valaki elbeszél, a másik világot elbeszéli. (236)

A nyolcvanas évek második felétől kezdve az irodalmi narratológia jócskán kiaknázta Genette elméletét és terminológiáját, elsősorban a posztmodernizmus vizsgálatában (McHale 1987; Nelles 1992; Wolf 1993; Herman 1997; Häsner 2001; Malina 2002; Fludernik 2003; Genette 2004; Patrick 2008; Klimek 2010). A filmtudományban a metalepszis jelenségét implicit módon érintették a filmes önreflexivitással és *mise en abyme*-mal kapcsolatos szakirodalomban (Metz 1991; Christen 1993; és Loquai 1999; különösen Lindvall és Melton 1997 és Siebert 2005, valamint Siebert 2007 az animációhoz). A metalepszis szakkifejezést azonban csak a legutóbbi időkben kezdték alkalmazni a filmek (Türschmann 2007; Campora 2009; Thon 2009) és a televízió (Feyersinger, megjelenés alatt) tanulmányozásában.

A metalepszis az animáció egyik kulcsfontosságú jelensége, hiszen ezen a területen széleskörűen elterjedt és mélyen gyökerezik benne. Míg a hasonlóképpen fontos jelenséget, a metamorfózist az animációk meghatározó eljárásaként ismerték el, addig a metalepszissel ez mindeddig nem történt meg. A jelen cikkben alkalmazott metalepszis terminusa olyan különféle határátlépő eljárások rendszerező tárgyalását teszi lehetővé, amelyeket eddig különálló jelenségekként közelítettek meg (lásd például az animátor alkotó/beavatkozó kezét). Ez a cikk olyan egységes elemző keretet javasol, amely a metalepszis transzmediális felfogásán alapul. A más médiumokban előforduló metalepszisek elemzése során nyert belátások és eszközök az animációkkal kapcsolatban is alkalmazhatók lehetnek. Mivel számos narratológiai fogalom közeli kapcsolatban áll a metalepszissel, ez utóbbi tanulmányozása előnyös helyzetet teremthet egyéb narratív és reprezentációs jelenségek boncolgatásához az animációban, mint például: narratív szintek, narratív beágyazás, *mise en abyme*, fikcionalitás, fiktív valóságok és utazó identitások, elbeszélésmód, befogadói folyamat, lehetséges világok elmélete, és sok más.

A transzmediális megközelítés különösen illik a metalepszishez, mivel ez hasonló formákban jelentkezik a reprezentációs médiumok nagy részében (Wolf 2009: 51), vagyis olyan műalkotásokban, kijelentésekben és előadásokban, amelyek képesek felidézni kölcsönösen elérhetetlen, fogalmi szempontból különböző szinteket vagy világokat. Az epikában éppúgy megjelenik a metalepszis, mint a drámában (a közönség egyik tagját játszó színész nő beleszól a színdarab menetébe), a számítógépes játékokban (a játékos és az avatarja közti interaktivitást szisztematikus metalepszisként foghatjuk fel) vagy a képeken (a szintek összezavarása M. C. Escher grafikáin). A nem-reprezentációs rendszerekben is találhatunk pszeudo-metaleptikus jelenségeket, például a zenében (a Shepard-skála a végtelenségig emelkedőnek tűnő hangjának illúziója) vagy a geometriában (a Möbius-szalag vagy a Klein-féle palack). Az utóbbi években a következő médiumokat vizsgálták: videoklipek (Chace 2003), képregények (Schuldiner 2002; Thoss, megjelenés alatt), számítógépes játékok (Neitzel 2007; Rapp 2007), színház (Stephenson 2006), kevert realitású koncertek (Hofer, megjelenés alatt) és mások (Hofstadter 1979; Pier és Schaeffer 2005; Ryan 2006; Wolf et al. 2009).

Werner Wolf, aki már 1993-ban is tanulmányozta a metalepszist az irodalomban, 2005-ben még tovább tágította Genette metalepszis-fogalmát, s a jelenség ugyancsak rugalmas transzmediális meghatározását dolgozta ki. Szerinte a metalepszis „többnyire szándékoltan paradox határátlépés vagy összezavarás két olyan (onto)logikusan különböző (al)világ és/vagy szint között, amelyek lehetséges világok reprezentációiban léteznek, vagy ezekben utalnak rájuk” (Wolf 2005:91).^[1] A metalepszis egymásnak ellentmondó fogalmak reprezentációit egyesíti, s ugyanakkor két, egymást kölcsönösen kizárónak észlelt világot kapcsol össze. A nézői észlelés lényeges, hiszen a nézők valóságról alkotott tudása és józan esze határozza meg, hogy két világot egymást kölcsönösen kizárónak tartanak-e vagy sem. Mint audiovizuális jelrendszerek olyan gyűjteménye, amelyek más jelrendszereket képesek reprezentálni, az animáció egymástól különállónak és határozottan elválasztottnak észlelt szintek vagy világok sokaságát képes felidézni. A lehetséges kapcsolatok e világok között egyebek mellett a következők lehetnek: részleges vagy teljes összevegyülés, elmozdulás egyik helyről a másikra, kommunikáció a két világ között, az egyik világ érzéki megtapasztalása a másiktól, ismerni a másik világot/ismereteket szerezni a másik világról, valamint a másik világ reprezentációjának létrehozása. Egy bizonyos formát csak akkor nevezünk metaleptikusnak, ha ez a kapcsolat a valóságról alkotott közhiedelmeink szerint lehetetlen. Úgy hisszük, hogy vizuálisan megtapasztalhatjuk a filmben reprezentált világot (erős képisége miatt), ám nem gondoljuk sem azt, hogy valóban láthatjuk a regényben reprezentált világot (mivel az írott szavak főként szimbolikus jelek), sem pedig, hogy a film vagy a regény szereplője láthatja a mi világunkat. Ugyancsak normálisnak tartjuk, hogy elképzeljük az írott szöveg által ábrázolt fiktív világot, de sokkot kapnánk, ha testi mivoltunkban is be tudnánk lépni ebbe a világba. A metalepszis döbbenetes vonzereje ezen a sokkon alapszik, mivel lehetségessé teszi a testi átlépést, habár csakis a reprezentáció keretei között.

A metalepszis, mint paradox alakzat, előfeltételez egy olyan szintet, amely érintetlen a metaleptikus határátlépéstől. Ahogyan Hofstadter (1979) megjegyzi: „bármilyen rendszert veszünk,

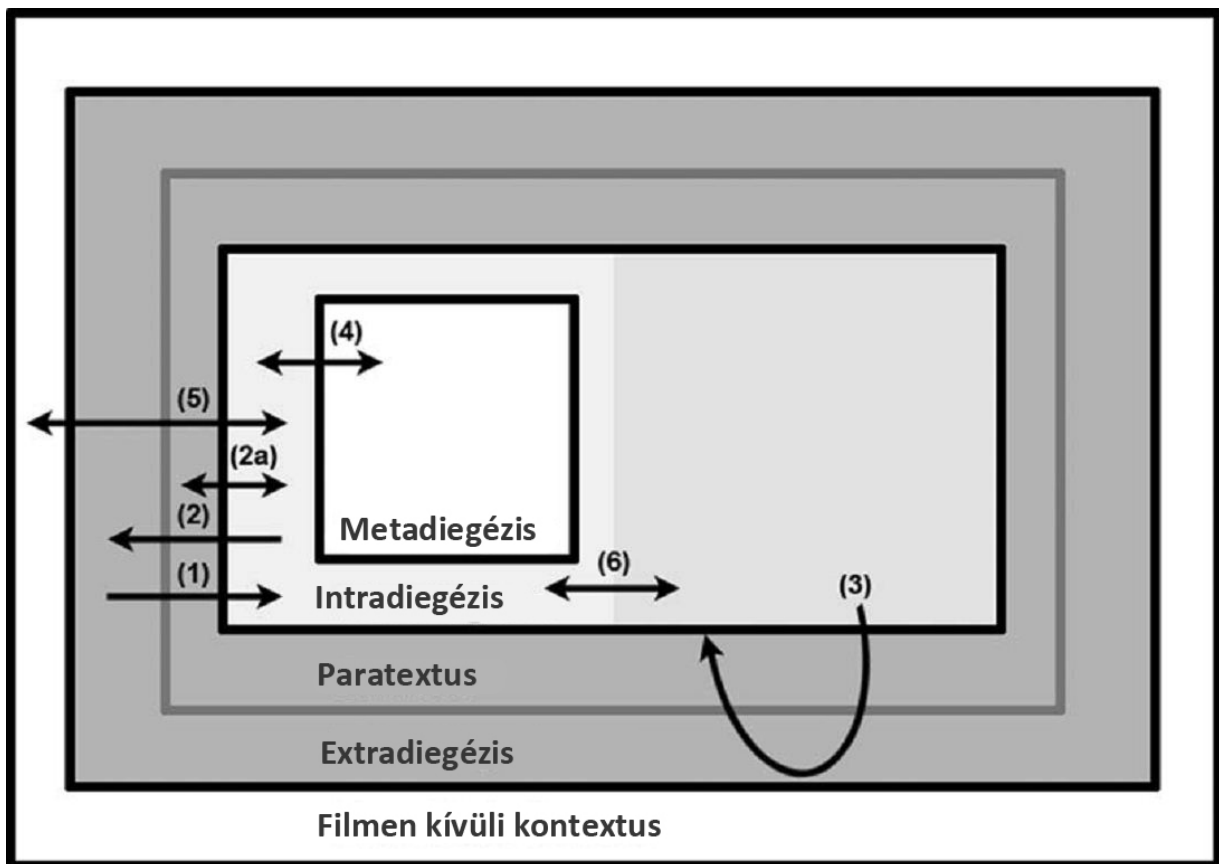
mindig vannak bizonyos »védett« szintek, amelyek a többi szinten levő szabályok számára elérhetetlenek, függetlenül attól, hogy ezek a szabályok egymás közt mennyire kusza kapcsolatban vannak”. [2] Egy Möbius-szalag csak akkor minősül paradoxnak, ha egy két oldallal rendelkező háromdimenziós tárgy percepció szintje azzal az ismeretelméleti szinttel párosul, amely azt súgja nekünk, hogy ennek a tárgynak egyetlenegy felülete van. Hasonlóképpen, a filmes reprezentáció (információ egy felvevő médiumon) csak akkor látszik paradoxnak, ha az ábrázolt tartalom egymást kölcsönösen kizárónak észlelt szinteket kapcsol össze.

A metalepszis különböző kontextusokban különböző funkciókat tölthet be. Többek közt lehet komikus, játékos, ön- vagy metareferenciális [3], illúziókeltő vagy illúzióromboló, látványos és fantasztikus. Továbbá, a metaleptikus határátlépés gyakran kihangsúlyozza a reprezentáció alkotójának a szerepét, valamint a reprezentáció és a reprezentált közti különbséget (a metalepszis különböző transzmediális funkcióihoz lásd Wolf 2005: 102-104, amelyeket Ryan 2005 alapján fejlesztett ki). Ezeknek a funkcióknak köszönhetően a metalepszis nagymértékben illeszkedik a mozgóképek sajátos módjaihoz és műfajaihoz. Az élszereplős filmeket illetően a metalepszist különösen a vígjátékokban, a musicalekben, valamint a fantasztikus, a kísérleti és a posztmodern filmekben alkalmazzák előszeretettel. Az eljárás maga azonban a filmtörténet egészen végigvonul; (visszamenőlegesen) álomként vagy illúzióként honosodik meg, s mint ilyen, a fiktív világ reálisként való illuzionisztikus észlelésének megerősítésére szolgál.

Ami az animációs filmeket illeti, a rajzfilmek és más, kézzel rajzolt animációs formák gyakran folymodnak a metalepszishez, hiszen sokszor alkalmaznak eltúlzott komikumot, metareferenciát vagy a szerzői alak jelenlétét és mindenhatóságát, amelyeket egytől-egyig a metalepszissel valósítanak meg. A számítógépes animációban (lévén, hogy általában a realizmusra apellál) és a tárgyanimációban (lévén, hogy sajátos produkciós folyamata egy valóságos, háromdimenziós téren alapul, s jellemzően homályban hagyja az alkotó szerepét) ritkábban használják ezeket. Általában sem a számítógépes, sem a tárgyanimáció nem törekszik arra, hogy elterelje a figyelmet a tökéletes mimézis vagy az animált tárgyak illúziójáról, s ennek megfelelően ezek az animációs formák nem élnek olyan gyakran a metaleptikus határátlépésekkel, mint a rajzolt animációk. Mégis, mind a számítógépes, mind pedig a tárgyanimáció használja a metalepszis komikus, fantasztikus vagy látványos funkcióit. A számítógépes animáció nem ritkán a klasszikus metareferenciális rajzfilmekre célzó történeti utalásként alkalmazza az eljárást. Az élszereplős és az animációs felvételek nyílt vegyítésében (a kommersz filmekre gyakran jellemző megoldás, amelyre a későbbiekben még visszatérek) vagy a különféle animációs technikákat ötvöző filmekben (a független és kísérleti filmekre jellemző megoldás) szintúgy vonzódnak a metalepszishez. A *Fantazmagória* például szembetűnően eltérő stílusokban jeleníti meg az alkotó világát és a szereplőit: a valóságos kéz fotográfiája reprezentálja az alkotót, a rajzolt fehér vonalak pedig a bohócot. Hasonló módon, sok film radikális stilisztikai kontrasztokkal jelenít meg két, egymást kölcsönösen kizáró világot, hogy különbözőségüket nyomatékosítsa. Mivel a metalepszist gyakran a megdöbbentő hatás elérésére alkalmazzák, rendszerint alkotórészeit (egymást kizáró világok, határaik és a határátlépés folyamata) helyezik előtérbe. A nagyfokú kontraszt és a

környezetből való kiemelkedés jellemzi a metalepszist, de az általában értett animációt is, hiszen számos animációs film néhány feltűnő képi és narratív elemre fókuszál. A metalepszisek gyakran éppúgy lenyűgözőek és vonzóak, mint a nagyon eltúlzott, stilizált vagy absztrahált rajzok és mozgások. A metalepszis metareferencialitása szintén megfeleltethető az animációnak azzal a tendenciájával, hogy saját médiumára és diskurzusára reflektáljon. Végül, mind a metalepszis, mind pedig az animáció a határátlépést viszi színre: a metalepszis esetében ontológiai határok, az animáció esetében képzeletbeli, esztétikai vagy ideológiai határok átlépéséről van szó.

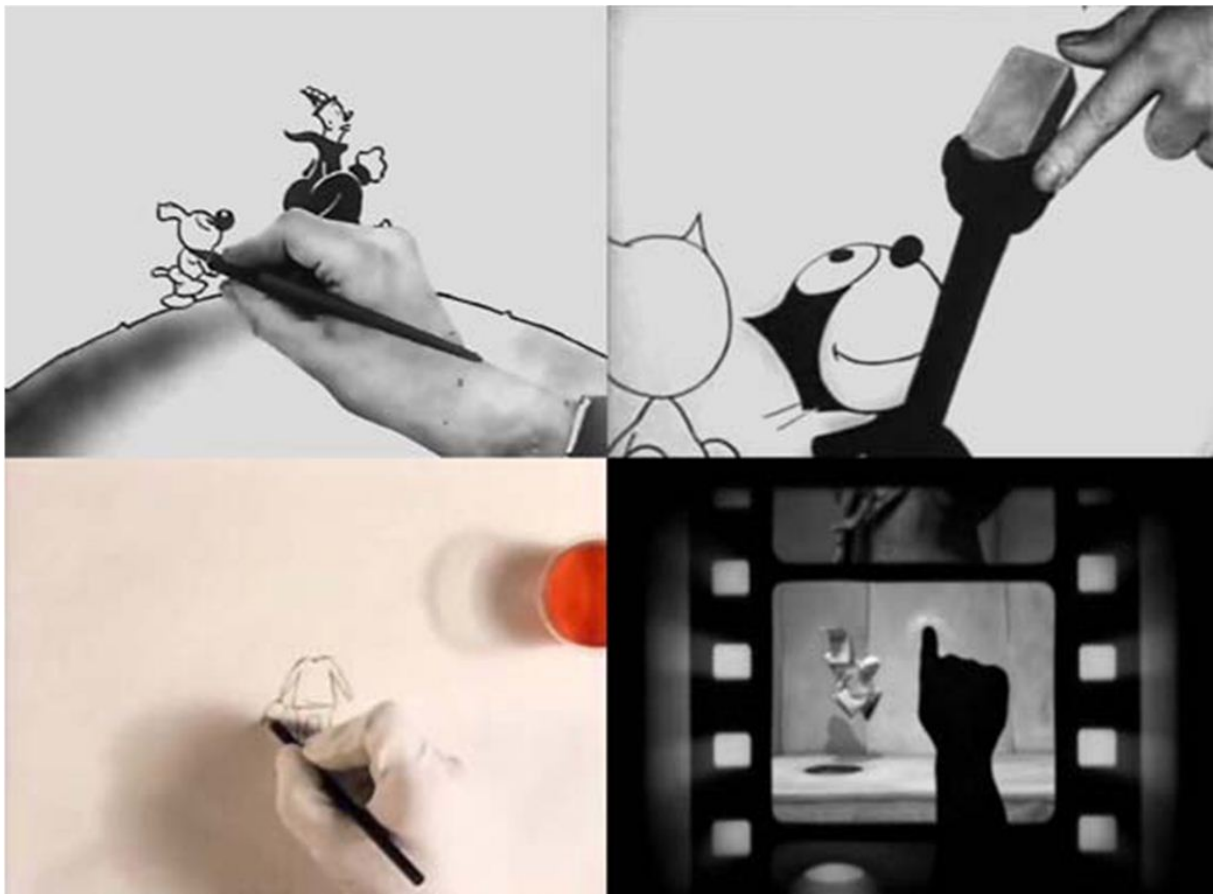
Az animáció és a metalepszis egybevágóságának feltárása érdekében néhány példát fogok megvizsgálni. Míg másutt jóval kimerítőbb jellegű osztályozások találhatók (Neles 1992; Wolf 1993; Malina 2002; Fludernik 2003; Ryan 2005; Limoges, megjelenés alatt; Kukkonen, megjelenés alatt; Feyersinger, megjelenés alatt), addig az itt tárgyalt példák a metalepszis leggyakoribb formáit képviselik az animációban. Genette irodalomra kidolgozott relációs terminológiája alapján az animációs filmek legalapvetőbb beágyazott narratív szintjei a következők: az *extradiegetikus szint* (az elsőfokú reprezentáció szintje), az *intradiegetikus* vagy egyszerűen *diegetikus szint* (az elsőfokú reprezentáció által megjelenített világ) és a *metadiegetikus szint* (a diegetikus szinten elhelyezkedő másodfokú reprezentáció által megjelenített világ). A metadiegetikus szint számos egyéb beágyazott szintet foglalhat magába, amelyeket kissé furcsán *meta-metadiegetikusnak*, *meta-meta-metadiegetikusnak* nevezhetünk (Genette 198: 227-31). Ezek a legfőbb narratív szintek, ám az animáció számos egyéb, egymást kölcsönösen kizáró világot képes megjeleníteni. A további szintek, világok vagy területek, amelyeket szóba fogok hozni, a következők: a paratextusok, mint az extradiegezis sajátos alszintjei, a (fikcionalizált) filmen kívüli [*extrafilmic*] szint és az intra- vagy metadiegezis néhány alvilága.



A diegetikus szintek és a határátlépések irányai az animációban.

A második kép a metaleptikus határátlépés olyan lehetséges irányait mutatja, amelyekről az alábbiakban ejtek szót: (1) az extradiegézésből az intradiegezésbe, (2) az intradiegezésből az extradiegézésbe, (2a) az intradiegezésből a paratextusba vagy fordítva, (3) az intradiegezésből az intradiegezés reprezentációjába, (4) az intradiegezésből a metadiegezésbe vagy fordítva, (5) az intradiegezésből a filmen kívüli kontextusba vagy fordítva, és (6) az egyik alvilágból a másikba.

1. Extradiegetikus beavatkozás a diegézisbe



Balról jobbra és fentről lefelé: az animátor keze a Ko-Ko's Earth Control (1928), a Comicalamities (1928), a Manipulation (1991) és a Tim Tom (2002) című filmekben.

A festő/rajzoló az általa teremtett világba történő extradiegetikus beavatkozásának filmes reprezentációja – mint például a *Fantazmagóriában* – nagyon gyakran fordul elő az animáció történetében, és számos változata van. Az animátort ritkán mutatják közvetlenül, sokkal inkább a ceruzája, az ecsete vagy a keze utal rá metonimikusan.

Ezek a beavatkozások már az 1920 előtti, korai amerikai rajzfilmekben is megjelentek (Crafton 1993: 173-174), de az animáció minden korszakában megtalálhatók. ^[4] Ezek a beavatkozások az animációs filmek egyik elődjét idézik meg, mégpedig azt a vaudeville-előadást, amelyet *krétabeszéd* nek [*chalk talk*] vagy *villámvázlatnak* [*lightning sketch*] neveztek. Ezekben az előadásokban a színpadon fellépő művész úgy mesél történeteket, hogy gyorsan módosítja a táblára skiccelt rajzait (Crafton 1993: 48-57). Az előadás közvetlensége, valamint az alkotó és az alkotás közelsége az animációban is tovább él. Az animátor rajzol, (ki)farag, és a saját kezeivel, közvetlenül mozgatja teremtményeit. ^[5] A valóságos animátor, akárcsak a fiktív animátor extradiegetikus keze, közvetlenül felügyeli a film alakjait és mozgásait. A gyártás sajátlagos keretei között kénye-kedve szerint módosíthatja őket. A képkockán megjelenő alkotó kéz önreflexív módon jelzi az animáció kimeríthetetlen lehetőségeit a metamorfikus kifejezőmódra.

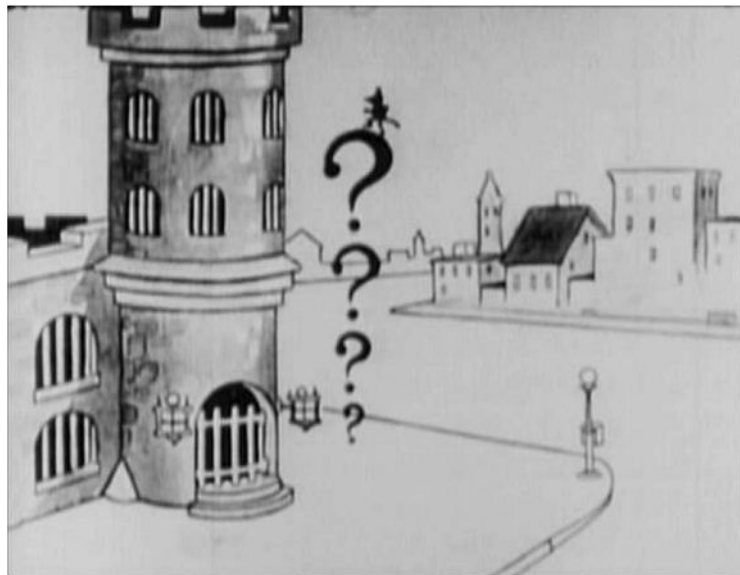
A szerzői alakok sok más médiumban is beavatkoznak metaleptikusan, de ennek a motívumnak a gyakorisága és állhatatossága az animációban igazán figyelemre méltó. Az ilyen metalepszisiek összehasonlító, transzmediális vizsgálata komoly eredményekkel kecsegtet. Egyedi művészi lehetőségeinek és hagyományainak köszönhetően az animáció mérhetetlenül hozzájárulhat ezekhez a transzmediális kutatásokhoz. Az alkotó és a teremtményei közti meghitt viszony ennek és a következő metalepszis-típusnak szintúgy figyelemre méltó aspektusa. Amilyen gyakran az animátor a teremtményeit bosszantja és kínozza, annyiszor vágnak vissza a teremtmények, előnyükre fordítva a metalepszis következő típusát.

2. A szereplők a keretező extradiegézisbe szöknek

Az alkotó kéz metaleptikus beavatkozása nemcsak az alkotó teremtményei fölötti hatalmát, hanem a teremtmények (fiktív) függetlenségét is jelzi. Manipulálhatók, de önálló lényként reagálhatnak is a manipulációkra. Ezek a fiktív lények sokszor kommunikálni képesek alkotójukkal (és a közönséggel), ezáltal akár verbálisan, akár non-verbálisan (például egy pillantással) átlépik az intradiegézis és az extradiegézis határát. Olykor még az is módjukban áll, hogy testi mivoltukban is elhagyják ontológiai szintjüket, és a gyakran élőszereplős beállításokban megjelenített animátor világába szökjenek. A szereplők kilépnek a narratív és a kommunikatív keretek közül, de valóságos kereteket – papírlapokat, rajztáblákat, filmkockákat és filmvásznakat – is maguk mögött hagynak.

Az animációs szereplők továbbá a film – definíció szerint extradiegetikus – paratextuális elemeinek részét képezhetik (a 2. kép 2a típusa). A *Némó nyomában* című filmben (Finding Nemo. Andrew Stanton és Lee Unkrich, 2003) például a szereplők a végefőcím körül úszkálnak. Hasonlóképpen, sok Warner Bros.-rajzfilm elején Tapsi Hapsi a „TAPSI HAPSI AZ ALÁBBIBAN” [„BUGS BUNNY IN”] szavak tetején hever. Ezekben az esetekben azonban nem beszélhetünk a diegetikus határok közvetlen átlépéséről. Ezek nem tulajdonképpeni értelemben vett metalepszisek, amelyek olyan folyamatosan azonos szereplőt feltételeznének, aki egy látszólag elérhetetlen világot céloz meg és el is jut oda. Itt inkább a szereplők két különálló, nem folyamatos változatával szembesülünk, amelyek metaleptikus hatással lehetnek egymásra, de az is előfordulhat, hogy nem. Az ilyen transzdiegetikus különálló változat funkciója a játékosság és a díszítés. A szereplő absztrakt, extradiegetikus pozícióból erősítheti meg lényegi tulajdonságait és kommentálhatja az elbeszélés eseményeit. Ez az alakzat jól mutatja, hogy a metalepszis csak egy szelete az olyan különböző világokat összekötő jelenségek kontinuumának, mint például a többszörösen eltérő változatok, összefüggő másolatok, tulajdonképpeni metalepszisek, nem paradox keresztezések és számos más eset. A metalepszis egy textuális tulajdonság, de az aktuális nézőnek értékelnie kell az előtte álló jelenséget, és el kell döntenie, hová helyezi el a kontinuumban. Mindazonáltal a metalepszis következő típusa rendszerint félreérthetetlen esetnek számít.

3. A szereplők módosítják saját világukat



Félix kérdőjelekre mászik fel a Felix Saves the Day (1922) című filmben.

A szereplőnek nem kell feltétlenül a diegézisből az extradiegézisbe lépnie ahhoz, hogy metaleptikus hatást keltsen. A szereplők akkor is metaleptikus hatással lehetnek világukra, ha megváltoztatják a reprezentációt. Például Otto Messmer figurája, Félix, a macska hasznos

eszközökké változtatja a farkát, többek közt olyan festőecsetté, amellyel aztán diegetikus tárgyakat fest. A *Felix Saves the Day* (Otto Messmer, 1922) című epizódban Félix halomba rakott kérdőjelekkel épít létrát – a fellépett problémával szemben érzett zavarának szimbolikus megjelenítése így a probléma megoldásává válik. Ebben az esetben a szereplő írásjeleket hoz át a paratextuális szintről a diegetikusra, olyan metaleptikus eljárást mozgósítva, amely a képregényekre is jellemző, ahonnan az animáció átvette ezeket a grafikus elemeket. ^[6]

Ennek a metalepszis-típusnak az egyik legérdekesebb jellegzetessége a (kon)fúzió egy világ megalkotása és reprezentációjának vetítése között. Bár az animációs filmet előkészítik [*pre-produced*], eseményei mégis mintha akkor jönnének létre, amikor a filmet nézzük. Az ok és az okozat felcserélődik. A második típushoz hasonlóan, ez a fajta metalepszis is annak az alkotó folyamatnak a metareferenciális ünneplése, amelyet minden animátor megtapasztal. A második típushoz hasonlóan, ez a típus is az önálló szereplő ünneplése. Ezek az önálló szereplők pedig nemcsak találkozni akarnak alkotójukkal, vagy szeretnék újrarendezni a saját világukat, hanem maguk is képekbe akarnak belépni, ahol megtapasztalhatják, mit jelent számukra egy fiktív világ.

4. A diegézisből a metadiegézisbe: képekbe lépni

A keretező világból (intradiegézis) a beágyazott világba (metadiegézis) hatolni általában azt jelenti, hogy egy reálisabbnak látszó szintről egy fiktívebbnek látszóba lépnek át. A burkoltan fiktív keretező világon belüli beágyazott világ nyíltan fikcionális. Erre az ellentétre alapozva, az intradiegézisből a metadiegézisbe irányuló határátlépés olykor élszereplőkkel történik meg (mivel megjelenésüket reálisabbnak tartjuk), akik animált világokba kerülnek át (amelyeket az animáció túlzásai és absztrakciói miatt fiktívebbeknek tartunk). ^[7] A *Mary Poppins* (Robert Stevenson és Hamilton Luske, 1964) címszereplője és az általa gondozott gyerekek egy utcai festménybe ugranak be, így jutnak el a Disney-rajzfilmek színes világába. A tartalmat illetően ez újabb izgalmas és fantasztikus eseményt jelent a szereplők számára; esztétikailag pedig a jelenet újabb erős képi kontrasztot ad hozzá a már eddig is módfelett fantáziadús filmhez.

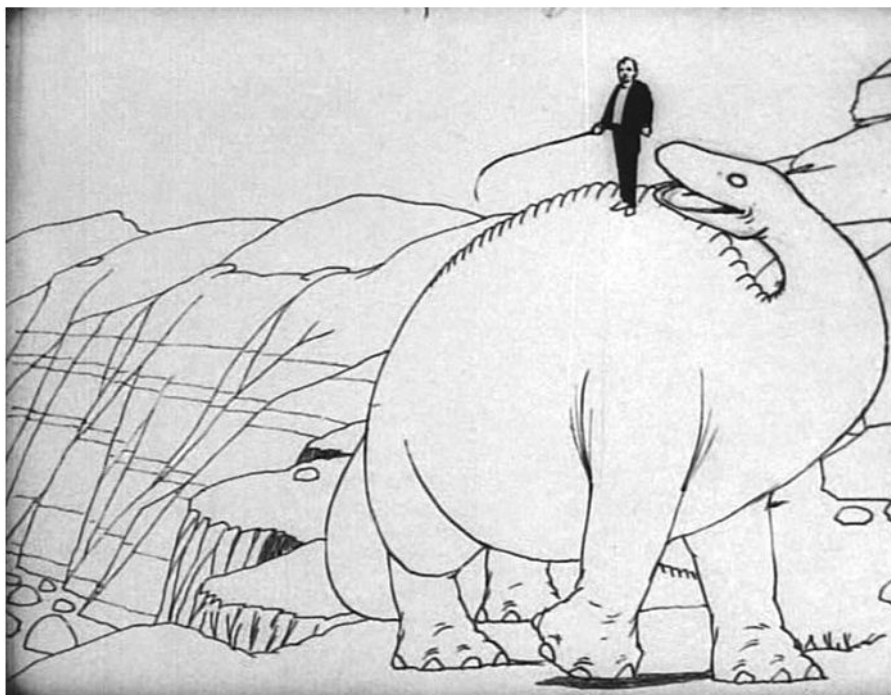
A metadiegézisbe való metaleptikus átlépés azonban nem minden esetben jelent örömteli kirándulást. A *Take On Me* (Steven Barron, Michael Patterson és Candace Reckinger, 1985) című videoklipben az élszereplős női karakter izgalmas képregényt olvas. A képregény világában bukkan fel a rotoszkópos eljárással megjelenített férfi szereplő (a zenekar énekese), aki flörtöl a nővel. Amikor a szereplő nő átlép a veszélyes képregény-világba, őt is rotoszkóp-technikával jelenítik meg (Chace 2003: 4. fejezet). A diegézist ismét reálisabbnak, a metadiegézist pedig fiktívebbnek mutatják. Ez a két példa jelzi a metalepszis széles spektrumát a játékos és az erőszakos határátlépések végpontjai között.

Amikor egy szereplő a metadiegézisbe lép át, a metalepszis nem okvetlenül módosítja minden egyes tulajdonságát. A szereplők az új világban korosodhatnak, de ez nem feltétlenül történik meg. A szereplő rajzos formáját meghatározhatja az új diegetikus szint eltérő stílusa, de ez sem mindig

következik be. Mary Poppins például előszereplős karakter marad a teljes mértékig animált környezetben is. A *Take On Me* férfi szereplőjét egy ideig még azután is rotoszkópos eljárással elevenítik meg, hogy átszökik az előszereplős világba.

Az új diegetikus szint stílusa hosszan tartó hatást is eredményezhet, ami azután is érvényesülhet, hogy a szereplő visszatér az eredeti diegézisbe, mint például a *Bolondos dallamok: Újra bevetésen* (Looney Tunes: Back in Action. Joe Dante és Eric Goldberg, 2003) című filmben. A Warner Bros. sztárjai, Dodó kacska és Tapsi Hapsi az előszereplős világban is rajzolt formájukban élnek. Miközben Elmer Fudd elől menekülnek, a Louvre-ban festmények által ábrázolt (azaz párhuzamos metadiegetikus) világokba lépnek át. Ebben az esetben a metalepszis nemcsak a diegetikus szinteket, hanem a reprezentáció vizuális stílusát is érinti; Tapsi Hapsi, Dodó és Elmer kinézete azoknak az egyedi festményeknek a stílusát követve változik, amelyeken keresztülrohannak. A festmények témái és elbeszélő eljárásai szintén meghatározzák a jelenet gegjeit. A legutolsó festmény, Georges Seurat *Vasárnap délután a Grand Jatte szigetén* című képe pointilista nyomokat hagy az intradiegetikus előszereplős világba visszatérő szereplőkön: Tapsi Hapsi elfújhatja Elmert, mint a konfettit, mivel a festmény stílusa szétbontotta annak anyagszerűségét.

5. Áthatolni a mozivászonon: a filmen kívüli keret



Winsor McCay belépett a Gertie, a dinoszaurusz (1914) világába.

A fentiekben számba vettük a metalepszist Genette összes narratív szintjén, azonban az animáció esetében több olyan határ akad, amelyet a metalepszisek áthághatnak. Az egyik legkülönlegesebb

típusnak a valós mozivásznon átlépése, vagyis a filmen kívüli metalepszis számít. Winsor McCay *Gertie, a dinoszaurusz* (Gertie the Dinosaur, 1914) című filmje az egyik leghíresebb animációs film, amely ezt a típusú határátlépést viszi színre. A film vetítésekor McCay porondmesternek öltözve állt a színpadon, és utasításokat adott Gertie-nek, az animált dinoszaurusznak, amelyeket az illetlenül követett. Ám McCay kétirányú metalepszis-használata még a film parancsoló beszédaktus-alkalmazásánál is tovább ment: látjuk, amint egy tököt hajít a képbe, amelyet Gertie enni kezd, valamint McCay testi beavatkozását is, aki, miután eltűnik a vászon mögött, Gertie világában bukkan fel. A film egyik későbbi verziójában az eseményeket egy előszereplős jelenet keretezi, amely az animált dinoszaurusz megteremtéséhez vezető fogadról szól. McCay utasításait ebben a verzióban képközi inzertek közvetítik, a filmet így be lehet mutatni anélkül, hogy McCaynek személyesen fel kellene lépnie a vetítéskor (Crafton 1993: 110-113; Bendazzi 1994: 17). Ebben a változatban a film metaleptikus hatása jelentősen gyengül. Ez esetben a metalepszis (ahogyan a fentiekben tárgyaltuk) a diegézisbe történő extradiegetikus beavatkozás formáját ölti – anélkül, hogy megkövetelné McCay hús-vér előadását.

A filmvetítést előadásként színre vinni azzal jár, hogy a filmen kívüli kontextus (a színész játékát és az animált dinoszaurusz vetítését néző közönség) e kontextus reprezentációjává (a porondmestert és valóságos dinoszauruszát néző, fiktív nézőket játszó közönséggé) alakul át. Ilyen módon szokatlan vagy lehetetlen eseményeket lehet hozzátenni a valóságnak tűnő szituációhoz. Mint színész vagy fiktív porondmester, McCay úgy tesz, mintha átsétálna a filmvásznon, ami többé nem jelent határt; a vászon áteresztő képessége lehetővé teszi, hogy a mindkét oldalán zajló filmes akció átáramolhasson rajta még akkor is, ha a kétirányú határátlépés csak a színjátékon, az előre megírt beszéden és a vizuális trükkökön alapszik.

Ahogyan McCay látszólag filmen kívüli kontextusból szólítja meg Gertie-t, úgy a szereplők is kelhetnek olyan illúziót, hogy szóba elegyednek a közönséggel. A publikum közvetlen megszólítását az animációs filmek cinkos, illúziókeltő eljárásaként, vagy pedig a képkocka illúzióját megtörő stratégiaként alkalmazzák. A megszólítások mellett a filmen belüli szereplők számára sok egyéb lehetőség adott arra, hogy metaleptikusan beavatkozzanak a filmen kívüli világba. Leonard Maltin például (1987) a következőt jegyzi meg a *Mutt és Jeff*-sorozat *Sound your „A”* (Bud Fisher, 1919) című epizódjáról:

Úgy tűnt, mintha Jeff a kortárs mozgóképszínházak alapvető kellékét képező zenekar karmesterével beszélgetne, majd ő maga kezdett dirigálni – karmesteri pálcájával tökéletesen tartva a játszott muzsika ütemét. (14)

Ezekben a példákban az előadások felelnek a filmen kívüli kontextus metaleptikus hatásáért. Nemcsak burkolt előadásokat, hanem számítógépes animációk holografikus vetítéseit is használhatják arra, hogy megteremtsék a valóságban a metalepszis ilyen csalóka és potenciálisan manipulatív illúzióit. A metalepszis itt az előadás és az animáció, valamint a kevert valóságú

6. Ontologikusan eltérő elemek ugyanabban a diegézisben

Eddig a különböző diegetikus vagy (kon)textuális szintek közti metalepszisekkel foglalkoztam. Most egy különleges esetre, a folyamatos diegézisen belüli, ontologikusan eltérő alvilágok kérdésére térek rá. Ahogyan a fentiekben említettem, a metalepszis a világokat összekötő jelenségek kontinuumának egyik része, amelyek közül néhány nagyon szembetűnő, néhány pedig gyakorlatilag láthatatlan. A hollywoodi látványközpontú filmek sokáig homogén, ám nagyon heterogén reprezentációs technikákon alapuló világokat szerepeltettek, mint például a *King Kong* ban (King Kong, Peter Jackson, Eric Leighton és Christian Rivers, 2005), ahol az élszereplős beállításokat tökéletesen összevarrják a CGI-technikával. Ezeket a reprezentációs módokat gyakran pusztán csak bizonyos leleplező mozzanatok vagy paratextuális információk (például a filmkészítők kommentárjai) miatt tudjuk egymástól megkülönböztetni. A film-előtti [*profilmic*] ezen ontológiai különbségének az ismerete általában nem gátolja meg a nézőt abban, hogy koherens, konzisztens és összefüggő diegézist építsen fel.

Azonban nem minden hibrid film leplezi ezt a különbséget. Az animáció története során számos film – mint például a *Roger nyúl a pácban* (Who Framed Roger Rabbit, Robert Zemeckis és Richard Williams, 1988), a *Peti sárkánya* (Pete's Dragon, Don Chaffey és Don Bluth, 1977) és a *Pumukli* című német televíziós sorozat (Meister Eder und sein Pumuckl, Ulrich König és Ternovszky Béla, 1982-1989) – vizuálisan leleplezte, és stilisztikailag jelölte az élszereplők és a rajzfilmfigurák közti különbséget még akkor is, ha ugyanabban a világban szerepeltek. Ezek a világok nem szerepeltetnek olyan ontológiai határokat vagy narratív hierarchiákat, amelyeket át kellene hágni; nem tartalmaznak valódi metalepsziseket. Mindazonáltal mégis eltérnek azoktól a kasszasikerektől, amelyek teljes mértékben leplezik a film-előtti heterogenitását. Ezek a filmek persze éppen azzal varázsolnak el, hogy intertextuálisan eltérő, de ugyanabban a világban létező területek kettős érzékelését nyújtják. A különböző stilisztikai reprezentációk nemcsak elválasztják a hús-vér emberi szereplőket a rajzfilmfiguráktól, hanem a műfaji konvenciók közti eltéréseket is jelzik, amelyek miatt különböző funkciókat és helyeket tulajdonítunk nekik.

A *Roger nyúl*ban az emberek és a rajzfilmfigurák (filmtörténeti szempontból) két különböző területen élnek, amelyeket térben egy alagút választ el egymástól, s ellentétüket a rajzfilmfigurák anarchista viselkedésének és az emberek *film noir*-klisék által vezérelt érzelmeinek kontrasztja hangsúlyozza. Ebben a filmben két eltérő fizikai, társadalmi és erkölcsi világ, sőt két eltérő észlelési mód ütközik össze. [8] A rajzfilmfigurák és az emberek ugyanabban a térbeli környezetben mozognak, de mégis különböző alvilágokhoz tartoznak, amelyek csak részben fedik egymást. Ez metalepsziszerű helyzeteket teremt. Amikor Roger nyúl kortyint egyet a szeszes italt tartalmazó valódi pohárból, torka aránytalanul kidudorodik. Az alkoholt nem látjuk, de metaleptikus határátlépését burkoltan jelzi a rajzfilmfigura testének radikális megváltozása és extrém testi reakciója. A szeszes ital a való világ fizikájából a rajzfilm fizikájába kerül át.

Az ontologikusan eltérő szintek következő variánsait tárhatjuk fel: [9]

- a) Az előszereplős világ és az animált világ két különböző narratív szinten helyezkedik el, és a határátlépést nyíltan megjelenítik: a *Ki a tintatartóból: Modellezés* (Out Of The Inkwell: Modeling, Dave Fleischer, 1921) című filmben a rajzfilmfigura lelép a rajzolóasztalról, a *Mary Poppins*ben az emberi szereplők beugranak a képbe.
- b) Egy közös világ két, nyilvánvalóan eltérő területet foglal magába, amelyek közt számos kapcsolat és határátlépés jön létre. Ezek a területek gyakran filmtörténeti konvenciókon alapulnak, mint például a *Roger nyúl* vagy a *Space Jam – Zűr az űrben* (Space Jam. Tony Cervone és Bruce W. Smith, 1996) című filmekben.
- c) Világosan eltérő esztétikájú szereplők (és film-előtti módok) bukkannak fel ugyanabban a világban. Bár eltérésük nyilvánvaló, mégsem tartoznak különböző területekhez. Nem vesznek alapul filmtörténeti konvenciókat. A fantasztikus szereplők (mint például Peti sárkánya vagy Pumukli) gyakran másképpen vannak megjelenítve, hogy természetfölötti képességeik jobban hangsúlyozódjanak.
- d) A film-előtti minden különbségét elrejtik. Különböző technikákat és reprezentációkat (például valódi és számítógéppel animált színészeket, kaszkadőröket, testdublőröket és statisztákat, háttérfestéseket, miniatúrákat, vizuális effektusokat) vegyítenek, mert csak így lehetséges bizonyos vizuális hatásokat elérni, vagy megkönnyíteni a gyártást, mint például a *King Kong*ban.

7. Konklúzió: a meghonosított, az erőszakos és a folyamatos metalepszis

Láthattuk, a metalepsziszek lényegüket tekintve paradoxikusak, és arra törekednek, hogy megtörjék valamely fiktív valóság illúzióját. A metalepszis azonban meg is honosítható akkor, ha jelenlétét a narratíván belüli fikcióként magyarázzuk, s ekként egyáltalán nem bomlasztó. Az álom, a képzelődés, a varázslat vagy a hallucináció elfogadható magyarázattal szolgál egy szereplő valamely másik világba történő, látszólag paradox határátlépésére. Ez a másik világ gyakran

jelentősen különbözik attól a világtól, ahonnan a szereplő elindul. A különbséget eltérő természeti törvények vagy eltérő reprezentációs stílusok (színváloztatás, kettős exponálás, hangeffektusok stb.) alkalmazásával, vagy pedig a határátlépés – akár visszamenőleges hatállyal bíró – nyílt megjelenítésével lehet érzékeltetni. Ezeket a mintázatokat az 1930-as évek óta gyakran használják a Disney stúdió rövid- és egészestés filmjeiben. A túlnyomórészt realiztikus világokban (még ha meseiek is azok) a paradox elemek bizonyos fantasztikus területekre korlátozódnak, így az álmokra (lásd az *Alice Csodaországban* [Alice in Wonderland. Clyde Geronimo, Wilfred Jackson és Hamilton Luske, 1951]) vagy a mámoros állapotokra (mint például a „Rózsaszín elefántparádé” jelenete a *Dumbóban* [Dumbo. Ben Sharpsteen, 1941]). Ezek a fantasztikus elkalandozások az intradiegézis valóságstátuszát igazolják, mivel azt realiztikusabbnak mutatják a beágyazott fikcióhoz képest. A meghonosított metalepszisek emiatt rendelkeznek illúziókeltő hatással, Disney-nek a *hihető képtelenségről* alkotott elképzelésének megfelelően. Mindazonáltal, ha meghonosítottuk őket, többé már nem metaleptikusak.

A metalepszis egészen másként működik a Tex Averyhez (Limoges, megjelenés alatt) hasonló, Disney anarchista és szürrealista elődjeinek s versenytársainak alkotásaiban. Avery pompásan időzített és meglehetősen eltúlzott rajzfilmjei tele vannak önreferenciális metalepszisekkel, olyan határátlépésekkel, amelyek egyszerre nagyon viccesek és nagyon erőszakosak. Világainak fizikája ritkán konzisztens és tele van olyan váratlan eltévelyedésekkel, amelyek még egy rajzfilmtől is fölöttébb szokatlanok. Avery sokszor ékel be metafikciós (írott) megjegyzéseket a filmjeibe, mint például a „Szakállas vicc, ugye?” kommentárt a *Blitz Wolfban* (1942), vagy egyszerűen egy kicsírázó kukoricát a *Swing Shift Cinderellában* (1945). Az intradiegetikus szereplők gyakran extradiegetikus elemekre utalnak: a *The Screwly Truant* (1945) Bolondos Mókusa [*Screwly Squirrel*] például úgy figyelmezteti Piroskát és a farkast, hogy rossz filmbe kerültek, hogy megmutatja nekik a főcímet. A diegézisbe nem illő szereplőket, mint például a *Screwball Squirrel* (1944) elején felbukkanó, Disney-stílusban megjelenő mókust, csúnyán megverik és eltávolítják a filmből; a *Thugs with Dirty Mugs* (1939) című filmben a telefonbeszélgetés osztott képernyős beállítása nem egyszerűen filmes, hanem fizikai kapcsolatot is létesít két, egymástól távol eső helyszín között (a rendőr átnyúl a képernyőn, hogy elérje a besúgót).

Mindemellett a szereplők néha kilépnek a képkockákból, mint például a *Dumb-Hounded* (1943) vagy a *Northwest Hounded Police* (1946) című filmekben, ahol a szökevény olyan gyorsan fut, hogy a képkocka szélén túli ürességbe csúszik bele (ez a szekvencia mindkét filmben nagyon hasonló). A szereplők olykor figyelmen kívül hagyják a film időbeli rendjét és későbbi jeleneteket néznek meg azért, hogy megtudják, mit kell majd a következőkben tenniük (mint például a *Screwball Squirrel* ben). A (virtuális) közönség tagjai is meghatározzák a film menetét: a *Thugs with Dirty Mugs* egyik nézője, aki a mozivásznonra vetülő árnyékként jelenik meg, el akarja hagyni a termet, mivel a film további részeit már látta, de a gengszterek arra kényszerítik, hogy a moziban maradjon. Majd a rendőrségre vált a kép, ahol ugyanaz a néző épp azért képes a rendőrségnek segíteni, mert ismeri, hogyan folytatódik a film (Siebert 2005: 148-149).

Ezek a metaleptikus törésvonalak váratlanul bukkannak fel Avery filmjeiben (és hasonló MGM- és

Warner Bros.-rajzfilmekben). A hatás kimagaslóan illúzióromboló. Más filmek a hirtelen változtatások helyett az instabil történetvilág folyamatos módosításával élnek, mint például Dave Fleischertől a *Snow-White* (1933). Ebben alig lehet megkülönböztetni egymástól az egyes szinteket; minden állandóan változik és összekeveredik. A szereplők tiszta formává alakulnak át és fordítva; ötletes metamorfózisok és vizuális gegek sokasága helyettesíti a koherens narratívát.



Metalepszisszerű átalakulások 6a: a Mindscape/Le paysagiste (1976) és 6b: a 78 Tours (1985) című filmekben.

A fentihez hasonló stratégia, az instabil diegézis használata a különféle független produkciókra jellemző. Az ilyen filmekben gyakran olyan átalakító kocsizást alkalmaznak, amely egy többdimenziós világ állandó áramlását mutatja, mint például Ryan Larkin *Street Musique* (1972), Jacques Drouin *Mindscape/Le paysagiste* (1976) vagy Georges Schwizgebel *78 Tours* (1985) című filmjeiben. A vágás nélküli beállításokat összekapcsoló metamorfózisok – például Caroline Leaf *The Street* (1976) című filmjében –, ezekhez az átalakító kocsizásokhoz hasonlítanak (Wood 2006: 140-143). Ezeket a mikrostrukturális átalakulásokat, valamint a stabil állapotok és az őket követő deviáns állapotok közötti átmeneteket bizonyos értelemben – kissé pontatlanul – metalepszisnek nevezhetjük. Mindazonáltal a fogalmi tisztaság érdekében az ilyen átalakulásokat nem szabad tulajdonképpen metalepsziseknek tartanunk.

Végül újragondolhatjuk a cikk elején felhozott példát, Cohl *Fantazmagóriáját*, a legkorábbi animációk egyikét (Crafton 1993: 60). Ahogyan a *Snow-White*, úgy a *Fantazmagória* is egy folyamatosan változó világot mutat: a szereplők tárgyakká alakulnak, vagy tárgyakba tűnnek át és fordítva. Cohl filmjének vannak még olyan aspektusai is, amelyekről a fentiekben esett szó: a metamorfózis által egy metadiegetikus szint, mégpedig a mozivásznon jön létre; s bár a vásznon nem lép át metaleptikusan a szereplő, de a vásznon létrejön egy diegetikus lény, a bohóc kreatív beavatkozásának köszönhető, aki más szereplőket és tárgyakat teremt és alakít át. Ebben az értelemben az első animációs filmhősök egyike maga is alkotó, aki metaleptikusan formálja a saját világát.

Az animáció a kezdetektől fogva kiaknázta a metalepszis lehetőségeit. Azóta ennek a stilisztikai eljárásnak számos eltérő alakzatát használták változatos célokra: a metalepszis néha az alkotót, az alkotó folyamatot vagy egy animációs film sajátos anyagát helyezi előtérbe; néha a túlzás legjobb eszköze; és legkevésbé azért használják, hogy általa szórakoztassanak, meglepjenek vagy

elvarázsoljanak minket. Gyengébb rokonához, a metamorfózishoz hasonlóan, a metalepszis az animáció lényegi összetevőjét képezi. A metalepszis körül burjánzó narratológiai megközelítések az elemző eszközök és fejtegetések olyan gazdag tárházával szolgálnak, amelyet az animációk esetében is termékeny módon alkalmazhatunk. Ennél is fontosabb azonban tudatosítanunk azt, hogy az animáció egyedi narratív és esztétikai formái éltető impulzusokkal járulnak hozzá a metalepszis transzmediális tanulmányozásához.

Fordította: Milián Orsolya

A fordítást ellenőrizte: Varga Zoltán

[A fordítás alapjául szolgáló kiadás: Feyersinger, Erwin: Diegetic Short Circuits: Metalepsis in Animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 2010/5. 279-294. A fordító a TÁMOP-4.2.1/B-09/1/KONV-2010-0005 azonosító számú, „Kutatóegyetemi Kiválósági Központ létrehozása a Szegedi Tudományegyetemen” című projekt posztdoktori ösztöndíjában részesült.]

Jegyzetek

1. Wolf 2009-ben újrafogalmazta meghatározását: „A metalepszis olyan szembeötlő, kizárólag reprezentációkban felbukkanó jelenség, amely a többnyire egymástól ontológiailag (különösen a valóság és a fikció közti ellentétre vonatkozóan) vagy logikailag megkülönböztetett (logikailag a tárgy, nem pusztán formális értelemben, beleértve például az időbeli és térbeli különbségeket) szintek vagy (al)világok közötti határok nem véletlen és paradox átlépésével jár” (50).
2. Hofstadter, Douglas R.: *Gödel, Escher, Bach. Egybefont gondolatok birodalma*. Ford. Lipovszki Gábor. Budapest, Typotex, 1998. 688-689.
3. Wolf (2009: 15-25) tömören tárgyalja az *önreferencia*, az *önreflexió* és a *metareferencia* kifejezéseit.
4. Néhány kiváló példát említhetünk: Dave és Max Fleischer *Ki a tintatartóból* című sorozatát, ahol ezek a beavatkozások az egyes filmek kiinduló pontjait képezik (1920-as évek); a segítő kezét Otto Messmer Félix, a macskájából a *Comicalamities*-ben (1928); több Warner Bros.-rajzfilmet az 1940-es és 1950-es évekből, különösen Chuck Jones *Duck Amuck* (1953) és *Rabbit Rampage* (1955) című filmjeit, amelyekben metareferenciális elemekként alkalmazzák őket; Terry Gilliam kivágott rajzos animációit a *Monty Python Repülő Cirkuszából* (Monty Python's Flying Circus, 1969-1974); Osvaldo Cavandoli *Menő manó* (*La Linea*, 1972-1991) című televíziós sorozatát, ahol a beavatkozó kéz problémákat okoz és megoldja őket; Daniel Greaves *Manipulation* (1991) című rövidfilmjét, mint szadista zaklatást; a hasonlóan szadisztikus intenciójú, Romain Segaud és Christel Pougeoise készítette *Tim Tom* (2002) című számítógépes animációt; a kurzort a Windows asztalon Alan Becker *Animator vs. Animation II*. (AEÁ 2007) című alkotásában.
5. Ez a kijelentés különösen a független produkciókra érvényes, amelyekben viszonylag kevés ember érintett. A kommerszfilm-gyártás nagyon specializált munkamegosztásának eredményeként ezen a területen sok kéz felelős az animált teremtmény különböző jellegzetességeinek kialakításáért.
6. Crafton (1993: 35-47) megjegyzi, hogy a képregények nem voltak igazán nagy hatással az animációs rajzfilmekre, habár sok, az előbbiekre jellemző geget az utóbbiakban is használtak. Azonban az animáció úttörői közül néhányan, illetve a némafilmkorszak animátorai közül sokan eredetileg képregény-rajzolóként dolgoztak napilapoknál.

7. Wulff (2005: 61-66) olyan motívumot elemez, amelyet úgy nevez, hogy „bemenni a képbe”.
8. A diegézis ilyen felosztása Wulff 2005: 56-57-en és Wulff 2007-en alapul.
9. Shrey (2010) az animáció és az élszereplős megjelenítés összetett intermedialis viszonyait tárgyalja.

Irodalomjegyzék

- Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. London, John Libbey, 1994.
- Burroughs, William S.: *The Wild Boys: A Book of the Dead*. New York, Grove, 1992. [1971].
- Campora, Matthew: Art Cinema and New Hollywood: Multiform Narrative and Sonic Metalepses in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. *New Review of Film and Television*, 2009/2. 119-131.
- Chace, Tara: In *Case of Emergency, Break Glass: Ontological Metamorphoses in Norwegian and Finnish Postmodern Literature*. Dissertation. Washington, University of Washington, 2003.
- Christen Thomas: „Who's in charge here?" Die Thematisierung des Erzählens im Film. *Film und Kritik*, 1993/2. 239-253.
- Crafton, Donald: *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Chicago, University of Chicago Press, 1993.
- Feyersinger, Erwin: Diegetische Kurzschlüsse wandelbarer Welten: Die Metalepse im Animationsfilm. *Montage AV*, 2007/2. 113-130.
- Feyersinger, Erwin (megjelenés alatt): Metaleptic TV Crossovers. In *Metalepsis in Popular Culture*. Szerk. Karin Kukkonen és Sonja Klimek. Berlin, de Gruyter.
- Fludernik, Monika: Scene Shift, Metalepsis, and the Metaleptic Mode. *Style*, 2003/4. 382-400.
- Genette, Gérard: *Figures III*. Paris, Seuil, 1972.
- Genette, Gérard: *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca, Cornell University Press, 1980.
- Genette, Gérard: *Nouveau discours du récit*. Paris, Seuil, 1983.
- Genette, Gérard: *Métalepse: De la figure à la fiction*. Paris, Seuil, 2004.
- Häsner, Bernd: *Metalepsen: Zur Genese, Systematik und Funktion transgressiver Erzählweisen*. (http://www.diss.fu-berlin.de/diss/receive/FUDISS_thesis_000000001782; 2010. április)
- Herman, David: Toward a Formal Description of Narrative Metalepsis. *Journal of Literary Semantics*, 1997/2. 132-152.
- Hofer, Roberta (megjelenés alatt): Holographic Projections of the Cartoon Band Gorillaz as a Means of Metalepsis. In *Metalepsis in Popular Culture*. Szerk. Karin Kukkonen és Sonja Klimek. Berlin, de Gruyter.
- Hofstadter, Douglas R.: *Gödel, Escher, Bach. An Eternal Golden Braid*. Hassocks, Harvester Press, 1979. Magyarul: Hofstadter, Douglas R.: *Gödel, Escher, Bach. Egybefont gondolatok birodalma*. Ford. Lipovszki Gábor. Budapest, Typotex, 1998.
- Kukkonen, Karin (megjelenés alatt): Metalepsis in Popular Culture: An Introduction. In *Metalepsis in Popular Culture*. Szerk. Karin Kukkonen és Sonja Klimek. Berlin, de Gruyter.
- Klimek, Sonja: *Paradoxes Erzählen: Die Metalepse in der phantastischen Literatur*. Paderborn, mentis, 2010.
- Limoges, Jean-Marc (megjelenés alatt): Metalepsis According to Tex Avery: Pushing Back the Frontiers of Transgression (An Extended Definition of Metalepsis). In *Metalepsis in Popular Culture*

- . Szerk. Karin Kukkonen és Sonja Klimek. Berlin, de Gruyter.
- Lindvall, Terrance R. és Melton, J. Matthew: Towards a Post-Modern Animated Discourse: Bakhtin, Intertextuality and the Cartoon Carnival. In *A Reader in Animation Studies*. Szerk. Jayne Pilling. London, John Libbey, 1997.
 - Loquai, Franz: Buch im Buch und Film im Film. In *Die Wirklichkeit der Kunst und das Abenteuer der Interpretation. Festschrift für Horst-Jürgen Gerigk*. Heidelberg, Winter, 1999. 181-205.
 - Malina, Debra: *Breaking the Frame: Metalepsis and the Construction of the Subject*. Columbus, Ohio State University Press, 2002.
 - Maltin, Leonard: *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*. London, Penguin, 1987. Magyarul: Maltin, L.: *Azok a csodálatos egerek... Az amerikai rajzfilm története*. Ford. Balkay Fruzsina. Budapest, Pannónia Filmstúdió, 1984.
 - McHale, Brian: *Postmodernist Fiction*. New York, Methuen, 1987.
 - Metz, Christian: *L'Énonciation impersonnelle ou le site du film*. Paris, Meridiens Klincksieck, 1991.
 - Neitzel, Britta: Metacommunication in Play and in (Computer) games. In *Self-reference in the Media*. Szerk. Winfried Nöth és Nina Bishara. Berlin, de Gruyter, 2007. 237-252.
 - Nelles, William: Stories within Stories: Narrative Levels and Embedded Narrative. *Studies in the Literary Imagination*, 1992/1. 79-96.
 - Patrick, Brian D.: Metalepsis and Paradoxical Narration in Don Quixote: A Reconsideration. *Letras Hispánicas*, 2008/2. 116-132.
 - Pier, John és Schaeffer, Jean-Marie szerk. *Métalepses: Entorses au pacte de la représentation*. Paris, Éditions de L'École des hautes Études en Sciences Sociales, 2005.
 - Rapp, Bernhard: Self-Reflexivity in Computer Games: Analyses of Selected Examples. In *Self-Reference in the Media*. Szerk. Winfried Nöth és Nina Bishara. Berlin, de Gruyter, 2007. 253-265.
 - Ryan, Marie-Laure: Logique culturelle de la métalepse, ou la métalepse dans tous ses états. *Métalepses: Entorses au pacte de la représentation*. Szerk. John Pier és Jean-Marie Schaeffer. Paris, Éditions de L'École des hautes Études en Sciences Sociales, 2005. 201-223.
 - Ryan, Marie-Laure: Metaleptic Machines. In *Avatars of Story*. Szerk. Marie-Laure Ryan. Minneapolis, University of Minnesota Press, 2006. 204-230.
 - Schrey, Dominik: Zwischen den Welten: Intermediale Grenzüberschreitungen zwischen Real- und Animationsfilm. *Filmblatt*, 2010/41. 4-21.
 - Schuldiner, Michael: Writer's Block and the Metaleptic Event in Art Spiegelman's Graphic Novel, Maus. *Studies in American Jewish Literature*, 2002/21. 108-115.
 - Siebert, Jan: Flexible Figures: Medienreflexive Komik im Zeichentrickfilm. Bielefeld, Aisthesis, 2005.
 - Siebert, Jan: Self-Reference in Animated Film. In *Self-reference in the Media*. Szerk. Winfried Nöth és Nina Bishara. Berlin, de Gruyter, 2007. 136-141.
 - Stephenson, Jenn: Metatheatricality and Authentication through Metonymic Compression in John Mighton's Possible Worlds. *Theatre Journal*, 2006/1. 73-95.
 - Thon, Jan-Noël: Zur Metalepse im Film. In *Probleme filmischen Erzählens*. Szerk. Hannah Birr, Maike Sarah Reinerth és Jan-Noël Thon. Berlin, LIT Verlag, 2009. 85-110.
 - Thoss, Jeff (megjelenés alatt): Unnatural Narrative and Metalepsis: Grant Morrison's Animal Man. In *Unnatural Narratology*. Szerk. Jan Alber és Rüdiger Heinze. Berlin, de Gruyter.
 - Törschmann, Jörg: Die Metalepse. *Montage AV*, 2007/2. 105-112.

- Wolf, Werner: *Ästhetische Illusion und Illusionsdurchbrechung in der Erzählkunst. Theorie und Geschichte mit Schwerpunkt auf englischem illusionsstörenden Erzählen*. Tübingen, Max Niemeyer, 1993.
- Wolf, Werner: Metalepsis as a Transgeneric and Transmedial Phenomenon: A Case Study of the Possibilities of Exporting Narratological Concepts. In *Narratology Beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinary*. Szerk. Christoph Meister. Berlin, de Gruyter, 2005. 83-107.
- Wolf, Werner: Metareference across Media: The Concept, its Transmedial Potentials and Problems, Main Forms and Functions. In *Metareference in the Arts and Media: Theory and case Studies in Intermediality*. Szerk. Werner Wolf, Katharina Bantleon és Jeff Thoss. Amsterdam, Rodopi, 2009. 1-88.
- Werner Wolf, Katharina Bantleon és Jeff Thoss szerk. *Metareference in the Arts and Media: Theory and case Studies in Intermediality*. Amsterdam, Rodopi, 2009.
- Wood, Aylish: Re-Animating Space. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 2006/2. 133-152. Magyarul: Wood, Aylish: *A tér újraélesztése*. Ford. Czifra Réka. Metropolis, 2009/1. 22-35.
- Wulff, Hans J.: Welten Wanderer Welten. Mögliche Realitäten im Kino. In *Mixed Reality Adventures*. Szerk. Bernd Robben, Ralf Streibl és Alfred Tews. Bremen, arteclab. <http://www.artecclab.uni-bremen.de/alp/Mixed.Reality.Adventures.pdf> (2010. április)
- Wulff, Hans J.: Schichtenbau und Prozesshaftigkeit des Diegetischen: Zwei Anmerkungen. *Montage AV*, 2007/2. 39-51.

Filmográfia

- *78 Tours* (Georges Schwizgebel, 1985)
- *Alice Csodaországban* (Alice in Wonderland. Clyde Geronimo, Wilfred Jackson és Hamilton Luske, 1951)
- *Blitz Wolf* (Tex Avery, 1942)
- *Bolondos dallamok: Újra bevetésen* (Looney Tunes: Back in Action. Joe Dante és Eric Goldberg, 2003)
- *Dumb-Hounded* (Tex Avery, 1943)
- *Dumbó* (Dumbo. Ben Sharpsteen, 1941)
- *Fantazmagória* (Fantasmagorie). Émile Cohl, 1908)
- *Felix Saves the Day* (Otto Messmer, 1922)
- *Gertie, a dinoszaurusz* (Gertie the Dinosaur. Winsor McCay, 1914)
- *Ki a tintatartóból: Modellezés* (Out Of The Inkwell: Modeling. Dave Fleischer, 1921)
- *King Kong* (Peter Jackson, Eric Leighton és Christian Rivers, 2005)
- *Mary Poppins* (Robert Stevenson és Hamilton Luske, 1964)
- *Mindscape/Le paysagiste* (Jacques Drouin, 1976)
- *Némó nyomában* (Finding Nemo. Andrew Stanton és Lee Unkrich, 2003)
- *Northwest Hounded Police* (Tex Avery, 1946)
- *Peti sárkánya* (Pete's Dragon. Don Chaffey és Don Bluth, 1977)
- *Pumukli* (Meister Eder und sein Pumuckl. Ulrich König és Ternovszky Béla, 1982-1989)
- *Roger nyúl a pácban* (Who Framed Roger Rabbit. Robert Zemeckis és Richard Williams, 1988)
- *Screwball Squirrel* (Tex Avery, 1944)

- *Snow-White* (Dave Fleischer, 1933)
- *Sound Your „A“* (Bud Fisher, 1919)
- *Space Jam - Zűr az űrben* (Space Jam. Tony Cervone és Bruce W. Smith, 1996)
- *Street Musique* (Ryan Larkin, 1972)
- *Swing Shift Cinderella* (Tex Avery, 1945)
- *The Screwy Truant* (Tex Avery, 1945)
- *The Street* (Caroline Leaf, 1976)
- *Thugs with Dirty Mugs* (Tex Avery, 1939)

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

webcím: <https://www.apertura.hu/2012/nyar/feyersinger-diegetikus-rovidzarlatok-a-metalepszis-az-animacios-filmben/>

