

# Animáció és médiaszöveg-elemzés

## *Identitásproblémák egy Hayao Miyazaki-rajzfilmben*

*Fekete Richárd*

**A** médiaszövegek elemzésének módszertanát ritkán alkalmazzák animációs formákon. Ennek két kézenfekvő oka lehet: az egyik, hogy az animáció az élőszereplős mozgóképhez képest tudományos és szélesebb értelemben vett társadalmi szempontból is marginális helyzetben van, a másik, hogy az animáció inherens módon kapcsolódik más médiumokhoz, s ezek közül is elsősorban a képregényhez. Utóbbi médium közmegejtélése – elsősorban a populáris kultúrával való eredendő kapcsolata miatt – meg lehetőségen negatív. Ez a jelenség kiváltképp érvényes lehet jelen tanulmány tárgyára, az elemzett animáció ugyanis a japán kultúrából származik. A japán médiakultúrában képregény és animáció szorosan összekapcsolódik, épp ezért az animációs forma átgondolása előtt érdemes egy rövid kitérőt tenni a képregény irányába.

A japán képregénnyel (avagy mangával) kapcsolatban a párhuzamos képregény-hagyományokhoz, az amerikai art comichoz és az európai, elsősorban francia és belga bande dessinée-hez képest még nagyobb az elutasítás. Ennek legnyilvánvalóbb oka, hogy a nyolcvanas években az Európában és Amerikában megjelenő mangák közül a pornográf tartalmú (hentai) képregények váltották ki a legintenzívebb hatást. Ezzel kapcsolatban érdemes Varró Attila tanulságos mondatait idézni: „Az a szomorú tény, hogy egy nemzeti médium heti többezer oldalt felmutató masszájából az európai és az amerikai tekintet elsősorban a pornográf szegmenset szemelte ki magának, sajnos a befogadót minősíti” (Varró, 2007, 229). A japán médiakultúra magyarországi megítélésében nyilvánvalóan szerepet játszik a *Dragon Ball* című sorozat 1998-as vesszőfutása is, aminek tisztázására hiába születtek mégoly okos írások, mint Láng István (*Láng*, 2001) vagy Kálmos Borbála szövegei (*Kálmos*, 2003), ezek – mint az esetek többségében – nem kaptak nagyobb médiareprezentációt, s így hatástalanok maradtak. A reakciós elutasítás mögött persze az alapvető fogadtatás- és világlátásbeli különbségen túl egyszerűbb, fogalmi eredetű problémák is meghúzódnak, amelyek a mangával kapcsolatos terminológia, tehát a diszkurzív nyelv hiányából erednek (Nagy, 2008). A mangák, s rajtuk keresztül a japán rajzfilmek (animék) műfaji taxonómiája például máshogy szerveződik, mint az amerikai-európai kultúráé. A mi zsánereközpontú gondolkodásunkhoz képest a japán animációnál a képregényhez hasonlóan egy sajátos korhatár-besorolás keretezi a műfaji rendszert, s e besorolás egyes típusai a zsánerek megformálására elemi módon visszahatnak. Az általunk elemzett animációs film például a shoujo kategóriájába tartozik, célközönségét a körülbelül 12-20 éves fiatal lányok alkotják.

A reflexszerű negatív megítélés és az intellektuális deficit egy még alapvetőbb, a japán kulturális termékeken túlmutató ellentmondásra világít rá. Nehezen indokolható, hogy miért fordítunk oly kevés figyelmet a képregény és az animáció elemzésére, holott köztudott, hogy a tömeges fogyasztás következtében mindkét médium alapvetően befolyásolja a gyerekek személyiségének fejlődését. A kognitív fejlődés tekintetében e két médiaforma elemi mediális sajátosságokkal rendelkezik, melyek nem csupán a befogadás közbeni jelentéstulajdonítást érintik, hanem magát a befogadás menetét is. A képregény egy – legtöbbször könnyen követhető – történetet reprezentál állóképek segítségével. Az álló-

képek különböző képkockákban (panelekben) láthatók, melyekből egy képregényoldalon (vagy épp duplaoldalon) – a kevés kivételtől eltekintve – egynél több szerepel. A panelek közti folytonosságot (technikailag a közöttük húzódó csatornát) az olvasó képzelete tölti ki, aki ennél fogva a mozgássor megalkotásának is aktív résztvevőjévé válik. A panelek elrendezésének lehetőségei a nem-lineáris olvasást sokféleképpen provokálhatják egyszerűen azért, mert egy új képregényoldalra lapozva a szemünk nemcsak az első (általában bal felső, a mangában jobb felső panelt) fogadja be, hanem az egész oldalt, s a periférikus látásnak köszönhetően a lineáris olvasástól eltérő módon mi választjuk ki, hogy milyen sorrendben olvassuk a paneleket (Dunai, 2007, 84). Az animáció ellenben nem a jelen idejű befogadás világteremtő lehetőségét kínálja, hanem egész egyszerűen elénk tárja az absztrakt (vagy épp fotorealistikus) világteremtést. Ez a fajta világteremtés főleg az élőszereplős filmmel történő összevetéskor látható. Varga Zoltán szavaival: „Az élőszereplős film valóban megtörtént mozgásokat rögzít, ez jelenti a folyamatos felvétel alapját (...), ezzel szemben az animációs film forgatása során maguk a készítők tagolják külön pillanatokra a mozgást. (...) Az előbbi esetben reprodukcióról, az utóbbiban konstrukcióról beszélünk” (Varga, 2008, 25). A reprezentációs világteremtés terén tehát az animáció különleges helyzetben van. Még akkor sem túlzás ezt állítani, ha e forma mediális megítélése kutatóinak körében is meglehetősen szélsőséges. Nagyon jó választás volt néhány évvel ezelőtt a *Metropolis* szerkesztőinek részéről, hogy tematikus animációs számuk elejére Andrew Darley tanulmányát helyezték, mely egyrészt a főbb kutatási irányokról tudósít, s közben meggyőzően érvel amellett, hogy az animációt a pusztán legitimációs frusztráltság miatt miért nem célszerű a „szupermédiüm” szerepébe helyezni (Darley, 2009).

Jelen tanulmányban megkísérlem átgondolni, hogy miként érdemes mélyelemzést végezni egy egész estés japán animációs filmen. Az illetén vizsgálódást könnyen eltérítheti, ha nem lépünk ki az animációt alapjaiban meghatározó intermedialitás bűvköréből, épp ezért egy olyan animációt választottam, mely rendelkezik képregényes elemekkel, ám nem mangát adaptált. A képregényes forma tehát csak annyiban szolgál értelmezési fogódzóként, amennyiben befogadási kódjai az animáció értelmezését is irányítják. A tanulmányban található elméleti szempontok és az azokat mozgósító konkrét értelmezés eredményeim szerint nemcsak az animációs diskurzushoz szólnak hozzá, hanem használható mintát nyújtanak a médiatanítás számára is.

### Az animáció egyedi lehetőségei

Néhány technikai, illetve történeti megközelítésű kötet (például Szoboszlai Péter, Dizseri Eszter vagy M. Tóth Éva tollából), pár kiemelkedő tematikus folyóiratszám (az *Enigmák* és a *Metropolisé*) és egy-két invenciózus kutatói pálya (kiemelve Varga Zoltánét), továbbá elszórt tanulmányok főleg a cultural studies vonzáskörzetében; leszámítva a felsőoktatásban folyó animációs filmkészítő képzést (melynek fellegvára a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem), tömören így foglalható össze az animáció minőségi fogadtatása Magyarországon. Ami feltűnő: a mélyelemzések hiánya.

Az első kérdésünk a következő: miért van az, hogy az animációs filmek esetében is érvényes az élőszereplős filmek legtöbb elemzési szempontja, ha a két forma medialitása alapvetően eltér? A kézenfekvő válasz persze abból indul ki, hogy az – akár plasztikai, akár grafikus – animáció különböző formái más és más technikával készülnek, s az eltérő technikák a reprezentáció terén természetüknél fogva eltérő jellegű médiaszövegeket eredményezhetnek. Az animáció egyedi lehetőségeit a testábrázolás, az asszociációs szövegszervezés és a térmegjelenítés példáján szemléltetem.

Az animáció plasztikus formái közül a bábanimáció elsősorban a testek szétszerelésében és összerakásában lehet érdekelt (egyenes úton vonva maga után a mechanikus jel-

legből, azaz a bergsoni gépiességéből eredő nevetést, erre számos példát találhatunk Tim Burton életművében), a gyurmaanimáció pedig a textúra ruganyosságá miatt a test folytonos alakíthatóságát feltételezi (erre remek példa Jan Svankmajer *Tma, Svetlo, Tma*, azaz *Sötétség, fény, sötétség* című animációja). Az alapvetően groteszk testmegjelenítés, a Bahtyin-féle karnevál-elmélet elnagyolt testrész-konceptiója általában jellemző az animációra, a grafikus animáció pedig épp a test folytonos formálhatósága miatt rendelkezik különleges lehetőségekkel. A 90-es évektől kezdve egyébként számos – főleg a science fiction apokaliptikus keretébe oltott – anime testábrázolása tér ki az élő és az élettelen kapcsolatára (elég csak a kultikus *Ghost in the Shell* vagy a *Neon Genesis Evangelion*t említeni). Az e művek által ábrázolt testek viszont egyáltalán nem nevezhetőek komikusnak, az élő, illetve az élettelen (ám élőnek tűnő) testek ugyanolyan módon történő ábrázolása inkább a freudi kísérteties kategóriáját idézi. [A kiegészítésért köszönet jár András Csabának.]

Mivel a testformálást nem korlátozzák a valóság szabályai, a konvencionális grafika addig alakíthat egy-egy testrészt, vagy épp egész testet, míg az egész egyszerűen át nem változik. Már Emile Cohl 1908-as *Fantasmagorie* című animációjában találunk példát az alaki megfeleltetésen alapuló szövegszerveződésre, melyben néhány másodpercen belül alakul át a stilizált emberi test ágyúvá, majd üveggé, illetve a virágszár egy elefánt ormányává. Az effajta alaki hasonlóság tehát az analógiás gondolkozásra épít, nem véletlenül alkalmas az animáció arra – elég csak az idézett Cohl-művet nézni –, hogy a szürrealizmus legitim formájává váljon (ennyiben erős hasonlóságot mutat az analógiás logika legfontosabb sűrített formájával, a költészettel). Erre a fogásra persze a tisztán élőszereplős film is képes, viszont esetében a narratív formai hasonlóságra alapozott továbbblendülése éppen ott ütközik korlátba, ahol a hasonlító és a hasonlított között ténylegesen is láthatóvá válna az átmenet. Az élőszereplős film tehát az animációtól eltérően nem képes a metonimikus

szövegszervezésre, egyszerűbben fogalmazva, az átváltozást csak kerülő út (legtöbbször montázs vagy éppen animáció) segítségével képes megmutatni. Az animáció analógiás szövegszervező képessége különösen a grafikát, illetve a homok- és gyurmaasztikát érinti.

A tér speciális megjelenítési lehetőségeire Aylish Wood nagyszerű tanulmánya mutat rá. Az általa használt „rezonáns tér” fogalma tulajdonképpen ugyanazon a gondolaton alapszik, mint az előző bekezdésben tárgyalt alaki megfeleltetés, jelesül, hogy az animáció konstrukció, tehát világteremtés, s ennél fogva könnyen reflektálhat saját, jelen idejű keletkezésére, változékonyságára. Wood az eszközként felfogott tér ellenében határozza meg a rezonáns teret, amely – mint írja – „a konvenciók manipulálása révén kibújik a helyszínelakítás vagy a hősök orientálásának kényszere alól” (Wood, 2009, 25). A rezonáns tér tehát képes arra, hogy változékonyságával folyamatos nyomást gyakoroljon a nézőre, s elfeledtesse vele a biztonság, a tér ismerőségének érzését.

---

*Mivel a testformálást nem korlátozzák a valóság szabályai, a konvencionális grafika addig alakíthat egy-egy testrészt, vagy épp egész testet, míg az egész egyszerűen át nem változik. Már Emile Cohl 1908-as Fantasmagorie című animációjában találunk példát az alaki megfeleltetésen alapuló szövegszerveződésre, melyben néhány másodpercen belül alakul át a stilizált emberi test ágyúvá, majd üveggé, illetve a virágszár egy elefánt ormányává. Az effajta alaki hasonlóság tehát az analógiás gondolkozásra épít, nem véletlenül alkalmas az animáció arra – elég csak az idézett Cohl-művet nézni –, hogy a szürrealizmus legitim formájává váljon...*

---

A három példa az animáció sajátos medialitását hivatott felvillantani, mégsem állítható, hogy az animációk többsége – főleg a folyamatos népszerűségnek örvendő Disney-hagyomány – az analógiás szövegszervezés, illetve a téralakítás tekintetében vállalkozó szellemű volna. A testábrázolást illetően alapvetően más a helyzet, minthogy az animációs munka egyik legfontosabb lépése – gyakran ihletője – maga a karakterdesign. Ebből a szempontból tehát újra kell fogalmazni a fejezet elején feltett kérdést: az adott animáció elemzésekor tényező-e az animációs forma? Pontosabban fogalmazva: az éppen értelmezett médiászöveg tartalmaz-e valamilyen speciális megoldást, ami csak és kizárólag az animációs formából ered? A legegyszerűbb válasz persze éppen a valósággal való kapcsolatból indul ki. Igaza van Varga Zoltánnak abban, hogy az élőszereplős filmre tervezett mimézis alapú realizmusteóriák nem alkalmazhatók az animációra (Varga, 2008, 28), a jelentéstulajdonítás, azaz a médiászöveg-elemzés terén viszont a legtöbb animáció – éppen a valóságtól való lényegi különállás folytán – provokálja a referencialitást. Így történhetett meg, hogy a 20. század klasszikus egész estés animációivá a Disney-féle meseadaptációk váltak, a mese ugyanis éppen a valóságtól való elrugaszkodása, távolsága miatt vonatkoztatható különösebb identifikációs problémák felmerülése nélkül a befogadó saját életére. Ez persze nem jelenti, hogy el kellene fogadnunk azt a téves sztereotípiát, mely az animációt már fogalomhasználatában is összemossa a mesével. A kérdés megválaszolásához mindazonáltal – ha mégoly nagyvonalúan is – át kell tekintenünk a médiászöveg-elemzés általános módszertanát.

### Animáció és médiászöveg-elemzés

Jane Stokes *A média- és kultúrakutatás gyakorlata* című kötete teljességigénye és pragmatikus szemlélete miatt jó vezérfonalként szolgál a médiászövegek elemzési lehetőségeinek számbavételére. Az általa felállított kategóriák közül egy egész estés animáció értelmezésekor a nyilvánvaló tartalomelemzésen kívül a narratológiai, illetve a műfaji szempontú vizsgálat tűnik relevánsnak. A tartalomelemzést külön nem tárgyalom, hiszen az általános médiászöveg-elemzési módszerek közül ez igényli a legkevesebb befogadói aktivitást, szigorú, hermeneutikai nézőpontból nem is nevezhetjük értelmezésnek. Epp emiatt inkább interpretatív jellegű magyarázatok kiegészítéseként szokás használni. A műfaji, illetve narratológiai vizsgálat átgondolását megelőzően viszont a további módszerek, a szemiotikai, a szerzői és a stárelemzés korlátairól érdemes szólni.

A szemiotikai elemzés hagyományaiból adódóan rövid időtartamú (s leginkább időtartam nélküli) médiászövegeket vizsgál. *A kép retorikájának* Barthes-féle leírása – a híres Panzani-hirdetés darabokra szedése – e módszer elsősorban az állóképek terepére utalva (Barthes, 2010). Az persze nem állítható, hogy a – legfeljebb – videoklipek jelentésének felfejtésekor alkalmazott, aprólékos szemiotikai módszer segítségével ne lehetne kimerítően elemezni rövidebb terjedelmű animációkat, ahogy az sem jelenthető ki nyugodt szívvel, hogy a szemiotika részterületei ne érvényesülhetnének az animációs filmek tárgyalásakor. A szimbólumértelmezés például teljesen releváns megközelítés, ha a narratívát, s rajta keresztül a hős/hősök jellemének alakulását (vagy épp stagnálását) szeretnénk értelmezni.

A Stokes-féle módszertani kategóriák közül az animációs filmek értelmezői előszere-ttel használják a szerzői elemzést, azaz egy szerző (itt leginkább rendező) tipikus alkotói világának jellemzését. A definíciót persze fenntartással kell kezelni, hisz a mozgóképek esetében semmiképp sem beszélhetünk arról, hogy a mű egy ember produktuma volna, az animációs film elkészítésekor pedig a konstruáltság miatt még nagyobb szerep jut a stábnak. Jane Stokes a szerzői kutatás szerves részeként jelöli meg a biográfiát is (Stokes, 2008, 93), holott a francia posztstrukturalizmus szerző-halál elméletei óta tud-

jük, hogy a szerzői kutatás életrajzi részét fenntartásokkal kell kezelni. A legszerencsésebb megoldás alighanem az olyan biografikus tényezők elemzési szemponttá emelése, melyekre a művekben direkt reflexió történik. A jelen tanulmányban elemzett animáció rendezőjéről, Hayao Miyazakiról például töménytelen szerzői elemzés áll rendelkezésre, s ezek közül a legérdekesebb munkák épp azok, melyek a filmek belső szerveződésén kívül eső életrajzi szempontokat figyelmen kívül hagyják.

Az értekezők által óvatosan kezelt sztárkutatás kevésbé ismert médiaelemzési terep, holott nagyon is élő, vizsgálatra érdemes jelenségről van szó, ami emiatt egy kicsivel bővebb kifejtést érdemel. Alkalmazásának elméleti átgondolásához magyar nyelven Munk Veronika (*Munk*, 2009), gyakorlati hasznosításához pedig Guld Ádám remek tanulmánya nyújt mintát (*Guld*, 2009). A sztárkutatás során tulajdonképpen arra vagyunk kíváncsiak, hogy a sztár (legyen az filmszínész, televíziós személyiség, énekes, író stb.) miként reprezentálódik a nyilvánosság különböző platformjain. A sztárjelenség komplex értelmezése tehát szükségszerűen a médiumok segítségével közvetített képmásra, a tulajdonképpeni imázsra kíváncsi, mind annak intencionális, mind recepciós szemszögéből (habár a szándékoltóság az animációs „sztárok” esetében nyilvánvalóan nem számol a sztár belső indítatásaival). Milyen szerepet vesz fel a sztár? Ehhez képest mi csapódik le a róla szóló professzionális médiában, illetve a laikus befogadók fórumain? Ennyiből is látható, hogy a sztárkutatást mindenképpen érdemes más módszertani eljárásokkal kiegészíteni. Sztár és műfaj összefüggését például nem lehet kikerülni, ha valaki Tom Mixről („Amerika cowboyáról”) szeretne sztárkutatást végezni. Ebben az esetben okvetlenül meg kell vizsgálni a korabeli westernnek struktúráját, de ugyanúgy hasznos kutatási anyagnak bizonyulnak a Mixet ábrázoló fényképek is, hiszen a színész előszeretettel építette a mindennapokban is a western hős imidzsét (például úgy, hogy cowboy öltözetben járt-kelt). A sztárkutatáshoz fontos kiegészítést nyújthatnak a kultusz kutatás megfontolásai is. Margócsy István például Petőfi Sándorról szóló monográfiájában imponálóan mutatja be azokat az önreprezentációs eljárásokat, melyek a sztárság korabeli fogalmaira épültek és Petőfi kultuszához vezettek. Az animációs filmek esetében animációs sztárokról kellene szólnunk, akik – akármilyen furcsán hangzik is – vitathatatlanul léteznek. Miki egér számos mediális intézményen átnyúló figurája a franchise keretei között nagyszerűen tárgyalható, a róla szóló kortárs szövegeket alapjaiban határozza meg a kultikus beszédmód, de rajta kívül is számos animációs hőst illet sztároknak kijáró figyelem. Tapsi Hapsi például – több animációs társához hasonlóan – nemcsak a Hollywood Walk of Flame-en (a Hírességek sétányán) kapott saját csillagot, hanem számos élőszereplős filmben is animációs karakterként szerepel. Az „animációs sztárok” vizsgálata viszont – a módszer komplex, nemcsak egyes műveken, hanem médiumokon és intézményeken is túlnyúló jellege miatt – aligha végezhető el egy egész estés filmen.

A műfaji elemzésre a magyar nyelvű szakirodalomból Varga Zoltán tanulmányai szolgáltatnak remek példát. A burleszk zsánerének animációs megjelenéséről a *Filmtetten* (s korábban a *Café Babel*ben) közölt fontos dolgozatokat a szerző. Meglátása szerint a burleszk animációs továbbélése a hajsza, az automatikus gépiesség, a gravitáció törvényeinek felrúgása és a „vizuális szójátékok” területén látható. Az irreálisan elnyújtott hajszát működtető irracionális elemek főként a grafikus animációnak kedveznek. Az automatikus gépiesség korábban már említett bergsoni komikumát szintén grafikus példákön szemlélteti a szerző, bár megemlíti a gyurma alakváltozásában rejlő humor lehetőségét is. Ennek kapcsán feltétlenül megemlítendő a bábanimáció szereplőinek természetes gépiessége is, hiszen a mozgás illúziójának fotografikus megteremtése sem tudja elfeledtetni a nézővel, hogy a bábok háromdimenziós, anyagilag formálhatatlan dolgok, tehát dinamikus megjelenítésüket is a gépiesség statikája határozza meg. A tömegvonzás axiómájának alakíthatóságát is a grafikus rajzfilmek terén látja fontosnak Varga Zoltán, hiszen ennek a formának kétdimenziós létezéséből adódóan nem feltétlenül kell figyelembe vennie a gra-

vitációt. A „vizuális szójáték”, azaz a nyelvi kifejezésekből kiinduló képi narratívaszervezés kapcsán kevésbé kell különbséget tenni grafikus és plasztikus animáció között, hiszen a hangzó beszéd folyamatosságával alapvetően ellentmondásos a képkockánként befényképezett animáció kapcsolata. Ennélfogva az animáció sajátos nyelvi logikával rendelkezik, mely egyrészt a közhellyé rögzült kifejezések képivé tételében, másrészt az animáció történetébe szervesen belépő nyelvi jelek átférfálásában mutatkozik meg (Varga, 2013). Az élőszereplős zsánerhagyomány animációs lehetőségeit természetesen nemcsak a burleszk esetében lehet számba venni, Varga Zoltán dolgozata viszont remek példát szolgáltat az animáció mediális sajátosságaiból kiinduló műfaji értelmezésre.

Ahogy korábban jeleztem, a japán animáció műfajszerkezete alapvetően eltér az amerikai és európai normától, a fent említett burleszk-szemponatok például csak a legtrikább esetekben vonatkozathatóak rá. Ennek következtében a tényleges értelmezés terén célszerűnek tűnik az elbeszélés elemzéséhez fordulni. Ahelyett, hogy az előre borítékolható vereség tudatában megpróbálnánk számba venni a narratológia főbb csapásirányait, példaként érdemes megemlíteni Dobay Ádám

*A „Hős Útja” Joseph Campbell híres mitikus narratív sémája, mely a mai napig alapjaiban határozza meg a hollywoodi filmgyártást. A séma a következő: a hős az átlagos világból egy természetfeletti, csodákkal teli világba kerül, ahol – egyedül vagy segítséggel – különböző próbákat kell kiállnia. A sikeresen vett próbatételek után valamilyen beavatási rítus során értékes ajándékhoz jut, s mivel a modell erősen pszichológiai indíttatású, ezen ajándék segít a hősnek a tökéletesedésben, azaz önmaga megismerésében. Ha a hős úgy dönt, hogy visszatér a saját világába, úgy újabb próbákat kell kiállnia, majd visszaérkezése után a másvilágon megszerzett ajándékot, képességet saját világának érdekében fogja felhasználni (Campbell, 2010).*

elemzését a *Tonari no Totoro* (magyar címen: *Totoro, a varázserdő titka*) című Hayao Miyazaki-filmről (Dobay, 2009). Az olvasat elsősorban Satsuki, a főhős karakterére épül. A szerző szerint a kislány a „Hős Útját” járja be. A „Hős Útja” Joseph Campbell híres mitikus narratív sémája, mely a mai napig alapjaiban határozza meg a hollywoodi filmgyártást. A séma a következő: a hős az átlagos világból egy természetfeletti, csodákkal teli világba kerül, ahol – egyedül vagy segítséggel – különböző próbákat kell kiállnia. A sikeresen vett próbatételek után valamilyen beavatási rítus során értékes ajándékhoz jut, s mivel a modell erősen pszichológiai indíttatású, ezen ajándék segít a hősnek a tökéletesedésben, azaz önmaga megismerésében. Ha a hős úgy dönt, hogy visszatér a saját világába, úgy újabb próbákat kell kiállnia, majd visszaérkezése után a másvilágon megszerzett ajándékot, képességet saját világának érdekében fogja felhasználni (Campbell, 2010). A modell különösebb probléma nélkül alkalmazható Satsuki történetére, aki édesanyja kórházba kerülése, s ezzel párhuzamosan kishúga iránti törődése miatt megpróbálja felvenni a felnőtt anya szerepét, s így szerepkonfliktusba kerül. A problémát egyrészt

a család lakhelye melletti erdő őrével történő természetfeletti találkozások, másrészt a filmvégi krízishelyzetek megoldása (az eltűnt kishúg, Mei megtalálása és az anya hazatérése) tudja csak orvosolni. A mitikus vagy a hozzá szorosan kötődő pszichoanalitikus szempontokat érvényesítő narratívák egyetemes érvényűek, tehát segítségükkel a mégoly távoli kultúrából érkező animációkat is termékenyen lehet elemezni.

Az előző fejezetben tárgyalt test- és térreprezentáció, illetve az analógiás médiaszövegszervezés nemcsak az animációs formához, hanem az elbeszélte történetekhez is ered-

dően kapcsolódik. A narratív elemzés persze számos szemponttal kiegészül, az időkezelés vagy a karakterjellemzés a legtöbb elbeszélés elemzésekor előkerül. A történet előrehaladása szempontjából alighanem Propp orosz varázsmesékre alkalmazott szintagmatikus modellje a leghíresebb példa, a szereplők, a helyszínek és a történet viszonyrendszerének feltárására viszont Lévi-Strauss paradigmátikus rendszere alkalmas, igaz, ő mesék helyett mitikus sémákban gondolkodott (*Császai*, 2010). Ebből a hevenyészett felsorolásból is látszik, hogy komplex narratív elemzésre nem vállalkozhat egy-egy tanulmány, az animáció – Donald Spence pszichoterápiára alkalmazott szép kifejezésével élve – „narratív igazsága” viszont felfejthető (*Spence*, 1982).

### Kiki önazonossága

Pusztai Beáta nemrég imponálóan mutatta be azt a „médiaközi adaptációs” hálót, mely a japán médiakultúrát alapjaiban meghatározza. A képregény, rajzfilm és élőszereplős film (manga, anime, dzsisza) közti jellemző adaptációs sorban a szerző az animét köztetes formaként határozza meg: „míg a manga a cselekmény világából kiszakított stilizációs és érzelemkifejtő eszközöket részesíti előnyben, addig a klasszikus élőszereplős filmi elbeszélésmód igyekszik ezeket elkerülni, vagy beépíteni a fikció objektív világába – az anime pedig kacérkodik mindkettővel, ötvözi a két szélsőség erőnyeit, így egyenúlyozván két rokon médiuma között” (*Pusztai*, 2012). Hayao Miyazaki 1989-es *Majo no takkyūbin* (magyarul: *Kiki, a boszorkányfutár*) című filmje viszont másfajta adaptációs rendbe illeszkedik. Eiko Kadono 1985-ös azonos című, IBBY-listás gyerekkéregényét adaptálta Hayao Miyazaki. A regény – főleg a filmadaptáció sikerének hatására – sorozattá bővült, legutóbbi, hatodik kötete 2009-ben jelent meg. A Miyazaki-mű alapján mangaadaptáció és musical is készült, 2015-ben pedig Takashi Shimizu, az egyik legnépszerűbb japán horror-rendező élőszereplős (live action) változatot készített a regényfolyam első két kötetéből. A intermedialis háló tehát ebben az esetben is sokfelé ágazik, főleg a Miyazaki-karakterek vizuális megformálása miatt, mely az Akiko Hayashi által ilusztrált regénytől eltérően szoros kapcsolatban áll a képregénnyel.

A Kiki animációs változatának mangás elemeit azért is érdemes számba venni, mert az európai néző befogadási mintáit nagy valószínűséggel jobban befolyásolja a képregény kódja, mint a meglehetősen gyéren fordított Eiko Kadono-regény. A Kikiben észlelhető mangás komponenset már a Miyazaki-életmű kezdetén is feltűnnek. Az egymáshoz feltűnően hasonló Miyazaki-hősnők prototípusa a rendező elenyésző számú mangáinak egyikében, az 1984-ben animére adaptált *Nausicaa a Szél Völgyéből* (*Kaze no tani no Nausicaa*) című képregényben születik meg. Az eposzi terjedelmű képregény kettős stílusának bemutatására érdemes hosszabban idézni Varró Attilát: „A Nausicaa kivitelezését tekintve igen messze áll a szokásos manga-dizájntól, mind szövevényes háttérrajzait, mind nem kimondottan csészéaljszemű, pipaszárlábú karaktereit tekintve. Az előtér és háttér kapcsolatában inkább az európai tiszta vonal-stílus, annak is főként Moebius vonala érvényesül (azaz igen aprólékos élethűséggel megrajzolt, barokkosan túlszűfolt részletességű környezetekbe illeszt pár arcvonással felrajzolt karaktereket): finom kis figurái néha szinte elvesznek a kisméretű, precízen komponált képkockákon. Ez a (...) rajzstílus ugyanakkor a mangára jellemző mozgóképszerű dinamizmussal társul” (*Varró*, 2007, 225–226). Az európai képregény hagyományának és a manga ábrázolókultúrájának ilyen összemosása alapjaiban határozza meg Miyazaki animációs filmjeit is. A rendező a két kultúra közötti átmenetet a legdirektebb módon alighanem a Kikiben valósította meg.

A Varró Attila által említett karakterrajz a Kikiben is érvényesül. A figura stilizált egyszerűsítésének funkcióját a képregény kapcsán Scott McCloud fogalmazza meg a képregényről szóló formabontó, képregényformában született könyvében: „Amikor fényképet

vagy festményt látunk, egy másik ember arca tűnik elénk. De amint belépünk a rajzfigurák világába, mindenben önmagunkat látjuk. Véleményem szerint ezért is vonzódnak gyerekkorunkban a rajzfigurákhoz. No, persze az általánosság, az egyszerűség és a gyermeki vonások legalább annyira fontos szerepet játszanak” (*McCloud*, 2007, 44). Az effajta azonosulásra még inkább rájátszik az a – mangába is átszűrődött, s a Kikiben is felfedezhető – európai hagyomány, mely a stilizált karakterek mögé fotorealistikus háttérrel rajzol (*McCloud*, 2007, 51–52). A legrelevánsabbnak tűnő elemzési szempont ebből következően az ismerősség, főleg a karakterek, a térszervezés és a műfajiség terén.

Mindenekelőtt viszont választ kell adnunk két, az előző fejezetben felmerült kérdésre. Van-e a Kikiben olyan sajátosság, mely csak az animációs forma következménye, illetve milyen médiászöveg-elemzési módszerrel fejthető fel legkönnyebben a film jelentése? Az emberi testek arányai realistának nevezhetők, az arcok minimális grotesksége néhol a száj ábrázolásakor tűnik fel, de a testrepresentáció arányának szempontjából ez sem nevezhető irreálisnak. A főhősnő fekete macskája, a boszorkányok elmaradhatatlan kelléke, Jiji viszont hatalmas, kerek szemével és a fejarányhoz képest nagyobb füleivel inkább távolodik el a macska ideájától, nem véletlen, hogy a film komikus pillanatai is leginkább hozzá kapcsolódnak. Összességében viszont nem nevezhető kísérleti animációnak a Kiki, az irrealitás is csak annyiban határozza meg a filmet, amennyiben az a boszorkányság témájából, a varázslatból adódik. A repülés terén például nem válik komikussá a gravitáció szabályainak felrúgása, a teret sem látjuk folyamatos alakulásában, és szürreális elemeket sem tartalmaz a film. Ennek megfelelően egy olyan narratív elemzés tűnik a legrelevánsabb módszernek, ami – több okból – a főszereplő identitásának változására koncentrálna. A megformált identitáshoz való hozzáféréshez a szimbólumelemzés eszköztára segít, a narratív struktúra hősalapú felfejtéséhez pedig az azonosulás legnagyobb hagyományokkal rendelkező műfaja, a mese.

Kiki egy kamaszkorban lévő boszorkány, akinek tizenhárom évesen gyakorlóútra kell mennie, s egy addig ismeretlen helyen boszorkányképességeinek fejlesztésével egyedül kell boldogulnia. Egy tengerparti városba érve a hősnő végül egy pékségben kezd dolgozni, és futárszolgálatot indít, melynek kezdeti sikertelensége – s a kortárs csoportba történő nehéz integrálódás – miatt elveszti önbizalmát és varázserejét. A hősnő pár napra új barátnőjénél, az erdőben élő festőlánynál, Ursulánál talál menedéket, majd tőle visszatérve komoly bajba jutott udvarlóját, Tombot kell megmentenie immár ismét sprünyélen.

A mangából eredő elnagyolt karakterrajzról már volt szó, a hősnő ábrázolásához viszont szervesen hozzátartozik fekete ruhája és a haját díszítő piros szalagja is. Nem véletlenül lett oly népszerű a Kiki Európában. A rajzfilm több szempontból is az ismerősség érzetét kelti. A tengerparti város megformálásához Miyazaki Stockholmot és a Mediterráneumot használta alapként, s így az európai néző számára ismerős környezetet hozott létre. A boszorkány-mitológia, s annak a filmben fellelhető elemi kellékei (seprű, macska, alkímia stb.) ráadásul szerves részét képezik az európai kultúrának, arról nem beszélve, hogy Kiki és Jiji nevének hangzása a japánon kívül inherens módon kötődik a spanyol és olasz nevekhez is. A nevek ismerőssé tételére több dolog utal: a Kiki futárszolgálatára számára készített cégéren a hősnő neve katakanával – az idegen eredetű szavak s így nevek jelölésére használt szótagírással – szerepel; Tombonak Koppori a vezetőkéneve, ami olaszos hangzása mellett skandináv eredetet is jelölhet; az egyik mellékszereplőt, a Jijit kiegészítő öreg kutyát pedig angolosan Jeffnek hívják. A tengerparti városba megérkezvén egyébként több, jelentéssel bíró szkript villan fel. Az egyik vendéglátó egység Rizotto felirata még Olaszországot, a másikra vésett Kepkyp már a korfui repülőteret idézi, a szintén boltnévként megjelenő Talbot cégér a híres francia autómárkára utal, a Pison pedig édenkerti folyóként bibliai asszociációkat hordoz. A Kiki repülésekor háttérben megjelenő „skivor” svédül a diszk szó többes száma, a Minaco Hotelből nem nehéz kihallani a Monaco hangalakot, Kiki lakhelye, a svéd hangzású és írású Gütiokipánja



pékség pedig a film hatására a valóságban, konkrétan Tasmániában létre is jött, és számos japán turistának szolgál fontos zárandokhelyként (Norris, 2013). Az itt élő pék házaspár női s mellesleg áldott állapotban lévő tagja a jellegzetesen japán hangzású Osono nevet viseli. A névadás mellett a tárgyakra vésett feliratok közül sem marad ki a japán kultúra, Kikit ugyanis a Studio Ghibli feliratú busz üti el kis híján, ami egyben a Hayao Miyazaki, Tosio Suzuki és Isao Takahata által alapított s a Kikit is forgalmazó animációs stúdió neve. Mindebből jól látszik, hogy a film kulturális utalásrendszere meglehetősen sokszínű, s így több kultúra számára is ismerőssé válhatnak egyes elemek, a film motivikáját meghatározó boszorkányság, a narratíva szempontjából komoly horderejű jellemalakulás viszont kultúrafeletti, avagy – Iwabuchi Koichi találó fogalmát kölcsönözve – mukokuseki, tehát „nemzetietlen” (Iwabuchi, 2002, 455).

A mesei narratíva leegyszerűsítve: a hős elindul, segítőkre (tárgyakra vagy emberekre) talál, kiállja az előtte álló próbákat, majd hazatér. A korábban említett Joseph Campbell-féle mitikus narratív sémát viszont csak bajosan lehetne ráolvasni a filmre, hiszen Kiki nem vált szférát. Igaz ugyan, hogy kétszer is megjárja az erdőt, az ismeretlenbe történő beavatás archetipikus helyszínét, s mindkétszer találkozik varjakkal, a túlvilág mitikus hírnökeivel, ám az erdő a legkevésbé sem szeparált a természetes világtól (mint a *Totoro*, a *varázserdő titka* vagy a *Chihiro Szellemországban* esetében), az itt élő Ursula is nyugodtan jár-kezel az erdőn kívül, egy alkalommal pedig autóstoppal jut vissza a két szereplő az erdei faházhoz. Arról nem beszélve, hogy a film fabulájában a természetfelettit éppen a főszereplő képviseli, az ábrázolásmód újdonsága inkább abban van, hogy Kiki boszorkányságára nem a teljes értetlenséggel vagy

a teljes elfogadással reagál a környezete, hanem olyan csodálkozással, mely egy ritka, elmúlóban lévő embertípus felbukkanásakor keletkezik. Nem véletlenül jelzi Kiki édesanyja a film elején, hogy „Változnak az idők”, s nem véletlenül kerül termékeny feszültségbe egymással a seprűn, a Tombo propellerrel felszerelt biciklijén, illetve a filmvégi krízist okozó meghibásodott hidroplánon történő repülés. A régi és az új, a természetes és a mesterséges, a hagyomány és a modernitás klasszikus, Miyazakinál folyamatosan előkerülő, sokat tárgyalt kettősségei ezek, Kiki jellemének alakulása viszont egy ennél általánosabb problémát vet fel.

A narratíva megértéséhez, a hős belső problémáinak feltárásához érdemes a kamaszkorból kiindulni. Legalább Bruno Bettelheim – komoly túlkapasokkal élő, ám alapjaiban mégis működő – Csipkerózsika-olvasatából tudjuk (de a fejlődépszichológia jóval kidolgozottabb tudományterületéből még inkább), hogy a korai kamaszkort a későbbi ak-

*A mesei narratíva leegyszerűsítve: a hős elindul, segítőkre (tárgyakra vagy emberekre) talál, kiállja az előtte álló próbákat, majd hazatér. A korábban említett Joseph Campbell-féle mitikus narratív sémát viszont csak bajosan lehetne ráolvasni a filmre, hiszen Kiki nem vált szférát. Igaz ugyan, hogy kétszer is megjárja az erdőt, az ismeretlenbe történő beavatás archetipikus helyszínét, s mindkétszer találkozik varjakkal, a túlvilág mitikus hírnökeivel, ám az erdő a legkevésbé sem szeparált a természetes világtól (mint a Totoro, a varázserdő titka vagy a Chihiro Szellemországban esetében), az itt élő Ursula is nyugodtan jár-kezel az erdőn kívül, egy alkalommal pedig autóstoppal jut vissza a két szereplő az erdei faházhoz. Arról nem beszélve, hogy a film fabulájában a természetfelettit éppen a főszereplő képviseli...*

tív, kapcsolatteremtő periódus előtt kontemplatív passzivitás jellemzi (Bettelheim, 2004, 233–234). A környező világba való identifikációs beilleszkedés folyamatát a befelé forduló szemlélődésnek kell megelőznie. Nem véletlenül bomlik meg a hirtelen új környezetbe kerülő hősnő önazonossága. Az identitás osztódását már a kezdet kezdetén jelzi a film. A nyelvi szinten Kiki és Jiji nevének hasonló hangalakja, illetve elemi szótagkettőzése, szimbolikus értelemben pedig a boszorkány és a macska alakjának archetipikus felcserélhetősége utal az identitás duplikációjára. Kettejük kapcsolatát tovább erősíti, hogy Jiji beszédhangja csak Kiki varázserejének függvényében létezik, ennek elvesztésekor ugyanis Kikihez hasonlóan mi is csak nyávogást hallunk. A filmben továbbá mindkét szereplőnek több azonosulási lehetősége is akad. Erre a legnyilvánvalóbb példa, mikor az út megkezdésekor egy éppen hazatérő boszorkánytanonccal (és macskájával), az ideális jövőképpel találkozik a két szereplő. Jiji esetében az identifikáció inkább tárgyi motívumokra mutat. Az első bevásárláskor Jiji egy bögrét kér Kikitől, amin saját magát ismeri fel, a pékség padlásszobájában egy Jijihez felettebb hasonlító macska képe látható, az első futármunka során pedig Jiji ténylegesen is az ajándékba szállított, s vele minden vonásában megegyező plüssmacska helyére kerül. Felettebb erős motívikus csomópontja a filmnek, mikor Ursula a nyakánál elszakadt plüssállatot összevarrja (azaz a megbomlott identitást szimbolikusán visszaállítja), s az eredeti formájában kerülhet immár saját helyére. Kiki esetében az identifikáció lehetőségeit a női szereplők biztosítják. A pék felesége, Osono afféle pótanyaként szolgál Kiki számára, és szimbolikusán éppen akkor indul meg a szülése, mikor Kiki visszanyeri a repülés képességét, s így tulajdonképpen újjászületik. Az azonosulás terén viszont fontosabb szerep jut a kortárs csoportnak. Az Ursulával való kapcsolatot nemcsak a két lány hasonló kora, hanem a természetfelettihez való viszony is erősíti. A természetfeletti Ursula esetében egyrészt a varjakkal alkotott szoros kötelék, másrészt a művészet, konkrétan a festészet lesz, a világ grafikus újratereztésének aktusa, mely lényegében – mint a két lány beszélgetéséből megtudjuk – alig különbözik a repülés varázsától. Az e világi kortársakkal viszont Kiki nem tud azonosulni. Hiába vágyakozik a ruhabolt kirakata előtt arra, hogy fekete öltözetét a városban járkáló kamaszokhoz hasonló színes ruhákra cserélje, és hiába tekint áhítattal első ügyfelére, a szépséget megtestesítő divattervezőnőre, beilleszkedési vágyának azonosulási kényszere alapvetően elhibázott. Ahogy Susan Napier remekül rámutat, Kiki alapvetően más embertípust képvisel, mint a lányok, akikkel a városi közegben találkozók. Ő a tradicionális japán értékekkel rendelkező hős, akinek környezetétől eltérően – és a *Chihiro Szellemországban* címszereplőjéhez, a *Porco Rosso* női főszereplőjéhez, vagy a *Vándorló palota* Sophie-jához hasonlóan – erényei közé tartozik a kemény munkára való képesség (Napier, 2006, 289–300). Az aktív kortárs kapcsolatok kialakítása tehát nem akkor lesz sikeres, ha Kiki azonosul a vele egykorú női mellékszereplőkkel, hanem ha visszanyeri önazonosságát, ehhez azonban egy passzív periódusra van szüksége.

A passzivitás lehetőségét, az önreflexív gondolkodás és a természettel való nyugodt kapcsolat mintáját nyújtja számára Ursula. Az itt töltött időszak több szempontból is vizválasztó a film narratíváját tekintve. Az otthonról történő elindulás után ez az első helyszín, ahol Kiki nem kerül feszültségbe a természettel, előtte több alkalommal is eső vagy szélvihar akadályozza meg a hősnőt abban, hogy saját akaratának megfelelően járjon el. Ennélfogva a filmi narrációt inkább a véletlenszerűség, a Burch által körülírt aleatorikusság szervezi (Burch, 2004). A főhős narratívát meghatározó egyéni döntése kizárólag a zárlatban, Tombo megmentésekor képes felülírni a természet akaratát. Az erdőben töltött periódus azért is kulcsfontosságú a filmben, mert a mindaddig követendő diegetikus idő e ponton bizonytalanná válik. A történet hatodik napján jön el Ursula Kikiért, s viszi magával „pár napra” az erdőbe. A narratíva idejének elbizonytalanítását egy epizodikus telefonbeszélgetés is erősíti, melyben Kiki további kimenőt kér Osonótól. Nincs egyértelmű jelzés arra nézve, hogy az erdőbe történő időleges eltávozás és a visz-

szatérés között – amit a korábbi, idős kuncsafttól kapott születésnap tortája, az újjászületés szimbolikus megelőlegezése erősít meg – hány nap telik el. Ez az időszak az időtlenség, a befelé fordulás időszaka, melyben a hősnőnek fel kell készülnie önazonosságának (itt: varázserejének) visszanyerésére.

Az identitás megerősítése egy további fontos terepen, a nőiesség mezején is meg kell, hogy történjen. Kiki a város színes divatját megtapasztalván folyamatosan saját szépségének hiányára reflektál. Ursula emlékezetből festi le Kikit, s így reprezentációs téren erősíti meg az identitás felbomlását. A végleges képhez azonban a festő elmondása szerint Kiki élő, önazonos szépségére van szükség, ezt az értelmezést pedig egyértelműen megerősíti, hogy az újrafestett képpel már nem találkozunk a filmben, tehát a reprezentáció megkettőző erejére a hősnő önazonosságának visszanyerését követően már nincs szükség. A szépséggel, azaz az önképpel kapcsolatos témakör szorosan kötődik az utolsó elemzési szemponthoz, a férfiakhoz való viszonyhoz. Nem kívánom bettelheimianus módon túldimenzionálni a 13-as számot, a seprű fallikus szimbólumát vagy épp a piros hajszalagot, annyi mégis biztosnak tűnik, hogy a boszorkányság konvencionálisan nőiességhez kötődő szimbólumaként a hősnőnek a film folyamán le kell küzdenie a férfiatól való idegenkedését. Kiki ezt az idegenkedést először a pékkel kapcsolatban győzi le. A kezdeti félelmet az ajándékozás gesztusa írja felül, s Kiki a pék személyében valamiféle apafigurára lel, a futárszolgálat cégérének elkészítésekor ugyanis ugrik a pék nyakába, mint a film kezdetén saját édesapjába. Az idegenkedés másik, fontosabb tárgya Tombo, aki egyszerre tűnik fel a barát és az udvarló szerepében. Kiki kezdeti teljes elutasítása a repülésmániás Tombo kitartásának hatására enyhül, s a már elemzett önképpel kapcsolatos aggodalommal változik. A fiúval történő első aktív élmény, a propellerrel felszerelt biciklin történő közös utazás hatására Kiki először életében fél a repüléstől. Ez a félelem egyaránt eredeztethető a tárgy modernizált jellegéből, illetve a páros repülésből is. A stáblista olvasásakor szép zárata a filmnek Kiki és Tombo közös (ám eltérő eszközök segítségével létrejött) repülése. A közösségi élmény, a beilleszkedés pedig a krízishelyzetben, Tombo megmentésekor az egész város és a televízió szeme láttára történik.

A Kiki mesei struktúrájában a hős nem tér haza, hanem beilleszkedése után csupán levelet küld a szüleinek, az animációs film „narratív igazsága” mindazonáltal felismerhető. A kamaszkor identitásproblémáinak megoldására tökéletes médiaszövegről van szó, amivel az identitáson túlmutató, általános pszichés betegség, például az anorexia nervosa is kezelhető (*Matsumoto et al.*, 2010). Az egyetemes narratív olvasat létjogosultságát igazolja a film eredeti címe is (*Majo no takkyūbin*), melyben nem szerepel Kiki neve. Ez a cím tehát nem a karakter névszerű egyediségét hangsúlyozza, hanem a boszorkányság általános női princípiumát, s a hozzá szorosan kapcsolódó repülést, avagy az önazonosságból adódó lelki szabadságot.

### Irodalomjegyzék

Barthes, Roland (2010): A kép retorikája. In Blaskó Ágnes és Margitházy Bea (szerk.): *Vizuális kommunikáció. Szöveggyűjtemény*. Typotex, Budapest. 109–124.

Bettelheim, Bruno (2004): A mese bűvölete és a bontakozó gyermeki lélek. Corvina, Budapest.

Burch, Noël (2004): A véletlen és funkciói. In Vajdovich Györgyi (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai. Szöveggyűjtemény*. Palatinus, Budapest. 229–248.

Campbell, Joseph (2010): *Az ezerarcú hős*. Édesvíz, Budapest.

Császi Lajos (2010): Műfaj- és narratívaelemzés a médiakutatásban. *Médiakutató*, 2.

Darley, Andrew (2009): Vitaalap. Gondolatok az animáció tanulmányozásáról. *Metropolis*, 1.

Dobay Ádám (2009): Satsuki alvilágjárása. A hős útja és a természet mitológiája Miyazaki Totorójában. *Mondo*, 3.

Dunai Tamás (2007): A kilencedik művészet reneszánsza. *Műút*, 1.

- Guld Ádám (2009): A Madonna-jelenség és a sztárság konstituálódása a posztmodern médiában. *Médiakutató*, **1**.
- Iwabuchi Koichi (2002): 'Soft' Nationalism and Narcissism: Japanese Popular Culture Goes Global. *Asian Studies Review*, **4**.
- Kálmos Borbála (2003): Az erőszakosság relativitásának elmélete. *Médiakutató*, **4**.
- Láng István (2001): Dragon Ball, a kultuszmesze. *Filmvilág*, **1**.
- Matsumoto, Miki, Yamauchi, Kanako, Tanaka, Misa és Kato, Tadahiho (2010): Role-play Therapy as Treatment for Anorexia Nervosa using the Script from the Hayao Miyazaki Animated Movie Kiki's Delivery Service (Majo no Takkyuubin). *School Health*, **3**.
- McCloud, Scott (2007): *A képregény felfedezése*. Nyitott Könyvműhely, Budapest.
- Munk Veronika (2009): Sztárság, elméletben. *Médiakutató*, **1**.
- Nagy Csilla (2008): Mangenezis. Keleti képviselő Magyarországon, avagy a magyar manga. *Kalligram*, **1**.
- Napier, Susan (2006): Matter Out of Place: Carnival, Containment, and Cultural Recovery in Miyazaki's *Spirited Away*. *The Journal of Japanese Studies*, **2**.
- Norris, Craig (2013): A Japanese Media Pilgrimage to a Tasmanian Bakery. *Transformative Works and Cultures*, **14**.
- Pusztai Beáta (2012): Képregény + Film = Rajzfilm? *Apertúra*, **2**.
- Spence, Donald (1982): *Narrative Truth and Historical Truth. Meaning and Interpretation in Psychoanalysis*. W. W. Norton and Company, London – New York.
- Stokes, Jane (2008): *A média- és kultúrakutatás gyakorlata*. Gondolat – PTE Kommunikáció és médiakutatási Tanszék, Pécs–Budapest.
- Varga Zoltán (2012–2013): A burleszk öröksége az animációs filmben 1–4. *Filmtett*.
- Varga Zoltán (2008): Vázlat az animációs film tanulmányozásához. *Enigma*, **56**.
- Varró Attila (2007): *Cult-comics*. Libri, Budapest.
- Wood, Aylish (2009): A tér újjáélesztése. *Metropolis*, **1**.