

Jelige: „manga a világ körül”

A Shounen manga hibrid média közegben

Scott Pilgrim példáján keresztül

Bevezető

Dolgozatom témája tulajdonképpen a shounen mangák ¹ jellemzőinek nyugati mangákba történő integrálása, és az ebből kialakult hibrid képregény-műfaj bemutatása és elemzése. A képregények világa egyre hangsúlyosabb a fiatalok szórakoztatásában. A nyugati és keleti képregények fejlődése és jelenlegi helyzete a laikusok számára talán teljesen különállónak tűnhet, de a felszín alatt nagyon is közel állnak egymáshoz, amely olyan hibrid termékeket eredményez, amelyek képesek a lehető legnagyobb spektrumú közönséget megnyerni maguknak. Az elemzésem célja, hogy egy bizonyos hibrid művön keresztül megállapítsam, miért is áll olyan közel egymáshoz e két világ. Melyek azok az elemek, amelyek a fiataloknak szólnak, azok a vizuális részek, amelyeket sikeresen lehet integrálni a keleti szférából a nyugati szférába, valamint, hogy van-e ennek valami előfeltétele? Mennyiben játszik szerepet a szerzői leleményesség ezek működésében?

A mai vizualitásközpontú világban nem mehetünk el a képregény-jelenség aspektusai mellett anélkül, hogy nagyobb figyelmet fordítanánk neki. Nemcsak amiatt, hogy a fiatalok egyre nagyobb körben elterjedt szórakozási formájává avanzsálódott, hanem mert ez is egy olyan fejlődésben lévő kutatási terület, amelyre érdemes nagyobb figyelmet fordítanunk. Főképp a vizualitás hibridizációjának újfajta képződményeinek vizsgálata szempontjából.

Elsőként fontosnak tartom bemutatni a japán mangakutatás hangsúlyos mivoltát, majd a két különböző képregény-világ fejlődését és főbb jellemzőit. Ezt követően egy konkrét példán, a *Scott Pilgrim* című művön keresztül fogom bemutatni a nonverbális, verbális, vizuális elemek együttesét és hibriddé alakulását. A képregények mellett kitérek még a példamból készült film és animációs kisfilm vizuális sajátosságaira, illetve azoknak a shounen művekkel való rokonítására.

A *Scott Pilgrim* c. képregényt azért választottam, mert véleményem szerint ebben figyelhetőek meg a legjobban azok a képregényes és mangás elemek, amelyekkel jól szemléltethetem a folyamatokat, amelyekre fel kívánom hívni a figyelmet. Mind a története, mind a kivitelezése fiataloknak szól. Hazánkban is kiadták, és meglehetősen népszerű volt.

¹ A manga: a japán képregény neve

Shounen: fiatal fiúkat jelent, a kifejezés abból jött létre, hogy az ezeket jelölő mangák általában 10-15 éves korosztályt céloztak meg.

Ahogy a szintén nálunk is megjelent *Naruto*² és *Bleach*³, valamint a régi nagy kedvencként számon tartott *Dragon Ball*⁴ c. mangák is, amelyek a shounen stílus alappilléreiként léteznek a köztudatban.

1. Képregények

Ha azt a szót halljuk, hogy "képregény", akkor egyből az amerikai comics, a japán manga, esetleg az európai képregények jutnak eszünkbe. Ez többek között attól függ, vajon melyikkel találkozunk többet. Igazán összetett és bonyolult dolog, hogy mit is nevezünk képregénynek. Nem olyasmi, amire egy laikus könnyedén választ találhatna, vagy egyáltalán felmerülne benne eme kérdés. Ennél fogva a képregény-kutatás igazán széles területen mozoghat. A narratív és vizuális területek mellett a médiumok közötti átjárás, valamint a sajtósági nyelvezet is igen érdekes kérdéseket vethet fel. Az internet adta lehetőségeket ügyesen kihasználva a képregények átalakulása, alkalmazkodása az új környezethez, hibrid médiumokat eredményezett, amelyek további válaszadásra sarkallják az eziránt komolyabban érdeklődő kutatókat.

A képregény kutatásnak tehát sokkal több aspektusa van, mint azt első ránézésre gondolnánk. Főképp az utóbbi évtizedekben születtek tanulmányok ebben a témában, a nyugati, az európai valamint a keleti szférában egyaránt.

2. Mangakutatás

A manga manapság világszerte egyre több országban jelenik meg. Képregényként, tehát a kilencedik művészeti ággként egyre többen ismerik el, és komoly kutatási témaként használják.

A mangakutatás alapját főképp annak kifejezőeszköze, vizualitása adhatja. Narratív szempontból ez a médium olyan társadalmi, kulturális jelenségeket is boncolgat, amelyek hiányoznak a nyugati világ képregényeiből. A japán, shounen mangák legnagyobb különlegessége, hogy szórakoztatva tanítanak, a legtöbb esetben valamilyen pozitív morális értékrendet vetítenek a befogadó elé. Különösen a shounen mangák esetében tapasztalható ez

² Naruto manga: <http://www.mangaupdates.com/series.html?id=15>(2012.11.25.)

³ Bleach manga: <http://www.mangaupdates.com/series.html?id=35>(2012.12.02.)

⁴ Dragon ball: <http://www.mangaupdates.com/series.html?id=3106> (2012.12. 04.)

meg, hiszen ez a műfaj a legelterjedtebb, legnépszerűbb, üzenete a legkönnyebben ér el fiatalokhoz.

A legtöbb vizsgálódás Japánban zajlik, főként Kyotóban, ahol a mangamúzeumban⁵ a rengeteg manga mellett különféle nyelvű képregények találhatók, még hozzá különböző rendezvényekkel egybekötve. Az ország több egyetemén mangákkal foglalkozó master és PhD képzéseket is működtetnek⁶. Kínában és Koreában is létesültek kutatóközpontok. A Távol-Kelet szinte minden pontján foglalkoznak valamilyen szinten a mangával. Európában és az Egyesült Államokban is egyre több tanulmány születik ezzel kapcsolatban. Sok egyetemen kurzusokat, előadássorozatot is tartanak a témában.

A manga tehát egyre inkább a művészetek, illetve a társadalomtudományi kutatások elismert részévé válik.

3. Manga vs. Comics

Scott McCloud a Képregények Felfedezése c. könyvében próbálta szócikkbe foglalni, hogy mi is a képregény, ám saját maga is bevallotta, hogy csak megközelítőleges választ tud adni eme kérdésre⁷. A mangával sincs könnyű dolgunk. Annyit biztosan állíthatunk, hogy képregény. Sokan beérik a „japán képregény” kifejezéssel, ám korántsem ilyen egyszerű a helyzet. A manga mint médium erősen túlnőtt már azon a szinten, hogy egy ország határai közé szorítsuk. Igaz, maga a „manga” szó a japán képregényre utal, ugyanakkor az ebből kinőtt stílus már nem csak Japánban honos. Koreában a manhwa, Kínában pedig a manhua szavakként integrálták. Látható, hogy ezek a kifejezések nagyon hasonlítanak egymáshoz. A manga stílus régóta nagy hatással van az amerikai és az európai képregény világra is. Ahogy azt a már említett *Scott McCloud* írja könyvében, a manga sokáig elszigetelve, az általunk ismert képregényektől elzártan fejlődött, épp ezért külön utakon járt, majd miután felfedezték azt, a két nagy képregény világ elkezdett közelebb kerülni egymáshoz.

Sem a japán mangánál, sem az amerikai comics esetében nem húzhatjuk meg egyértelműen a határokat. A globalizáció teremtette internet és egyéb közegek hatására a

⁵ Kyotói manga múzeum: <http://www.kyotomm.jp/english/about/mm/about-imrc.php> (2012.12.22.)

⁶ Kyotói egyetem: <http://www.kyoto-seika.ac.jp/eng/edu/graduate/manga/> (2012.12.22.)

⁷ Scott McCloud: *A képregények felfedezése*, Fordította: Bánföldi Tibor és Kepes János, Nyitott Könyvműhely, 2007., 10-31. old.

kétféle médium sok változáson ment keresztül, valamint egyre közelebb kerültek egymáshoz. Ezt nem csak az olyan egyértelmű példákkal tudjuk igazolni, mint a japán környezetbe ültetett amerikai képregényhősök, hanem mélyebben gyökerező narratív és vizuális jellemzők virágzása a népszerű művekben.

Médiumok közötti átjárás

A keleti szférában a népszerű képregényeknek szinte végzettszerűen az animévé adaptálás a sorsuk. Ezt nagyrészt a képregények eladási statisztikáinak növelésére használják, ám ez nem jelenti azt, hogy az anime teljes mértékben "alárendelt médiumként" működik. Rengeteg példával lehet ezt cáfolni, hiszen a leghíresebb animék között is találunk olyat, amely nem rendelkezik mangás előélettel. Ennek ellenére a két médium kéz a kézben jár, és nehéz lenne e kettőt teljes mértékben szétválasztani, szinte teljesen összenőttek. Ezt tekinthetjük ennek a szférának a kulturális sajátosságának is.

Nyugaton sem elégedtek meg azzal, hogy a képregényeket csupán kétdimenziós formában tárják a rajongók elé. Ezek azonban nem az animációs médiumokban éltek tovább, (bár azért itt is ugyanúgy megtalálhatóak a híresebb képregények rajzfilmes adaptációi), hanem az élőszereplős filmekben. Különösen az utóbbi egy-két évtizedben figyelhető meg erőteljesen a képregényfilmek növekvő tendenciája. Régebben a filmes adaptációk csupán egy-egy részre korlátozódtak, kiragadtak egy adott történetet és azt mutatták be, míg az újabb filmek esetében már a sorozatelv is megjelent.

A két képregényes médium egyelőre élesen körülhatárolható kulturális jegyekkel rendelkezik, azonban újra és újra felbukkannak olyan alkotások, amelyek ezek hibrid gyermekeiként próbálnak mindkét világ olvasóközönségében létezni. Erre az egyik legtokéletesebb példa a *Scott Pilgrim*⁸.

Kulturális különbségek

A japán és az amerikai/európai képregényipar igen erőteljes különbségeket mutat, ami sok esetben a megalkotott munkákra is rányomja bélyegét. Japánban a népszerűségi adatokra

⁸ Scott Pilgrim: <http://www.mangaupdates.com/series.html?id=59555>, (2012.06.12)

helyezve a hangsúlyt, az alkotásokat heti vagy havi lebontásban közlik mangamagazinokban. Nagyon gyors ütemben dolgoznak, egy átlagos mangaka évente csaknem 1300 oldalt rajzol meg⁹. Ezzel szemben az amerikai minta a képregény-kötetekkel vagy kis füzetekkel való publikálásból következően sokkal lassabb. Ugyanakkor ellentétben a mangával, nem jellemző a fősodorbeli munkákra a túlzott stilizált ábrázolás.

Ahogy Japánban, úgy Amerikában is egyre nagyobb hangsúlyt kap a kockák, avagy nerdök szociális élete. Ezek a fiatalok többnyire a számítógépen élik életüket. Sorozatokat, képregényeket, animéket néznek, videójátékokat játszanak. A társadalmi kapcsolataik emiatt elhálnak, szociális életüket inkább virtuális közegben élik. Ez persze sarkított és általánosított megfogalmazás. Azonban a nyugati világ fiatalokat megcélzó termékeinek központi karaktereivé léptek elő az utóbbi években. Egyre több olyan televíziós sorozat van, amely rájuk koncentrál. Ilyen például a nagy sikerű *The Big Bang Theory (Agymenők)*¹⁰ is.

Scott Pilgrim vs. Manga

1. A történet

Scott Pilgrim egyértelműen a mű főhőse. Ezt többször is nyíltan közlik az olvasóval, ez is a mű egyik humorforrása. Sokszor szólnak ki médiumból, azt a látszatot keltik, hogy tisztában vannak vele, hogy csupán a képzelet szüleményei, és eszerint is viselkednek. Néha irracionálisan, a saját valóságukat tekintik abszolútnak, így ott akármi megtörténhet, például térközi járatokon való suhanás, bizonyos érzések hatására egyes szereplők feje világítani kezd.

Scott a huszonharmadik életévében, (mint utólag kiderül) szerelmi bánatát gyógyítandó, kapcsolatot kezdeményez a tizenhét éves Knives Chauval. Majd először álmában találkozik Ramona Flowers-szel, akit azt követően a valóságban egy könyvtárban pillant meg. Megtetszenek egymásnak, és közelebbi kapcsolatba kerülnek. Ezt követően eljutunk a Ramona hét gonosz exéig, akiknek legfőbb céljuk, hogy megvívjanak az új pasival. Mindeközben Scott zenélget a barátaival, akiknek mintha az lenne a létük értelme, hogy hű mellékszereplőként mindenben támogassák a főszereplőt: tanácsokkal lássák el, szarkazmussal reagálják le a helyzetet, ami a befogadó számára komikumként funkcionál,

⁹ *A mangák világa (Monde du manga)*, francia dokumentum film, 52 perces, írta és rendezte: Hervé Martin-Delpierre, MTV1, 2009.10. 28. 22:25-23:20 Duna TV, 21:48

¹⁰ The Big Bang Theory : <http://www.imdb.com/title/tt0898266/> (2012.12.22.)

emlékezzenek a fontosabb momentumokra, amelyek hatással lehetnek Scott életére, céljaira, elhatározásaira.

Scott Pilgrim nem egy túlzottan szerethető karakter. Tulajdonképpen a manga legnagyobb részében borzalmasan bánik Knives Chauval, elsődleges barátnőjével, miközben Ramonát hajkurássza a lány háta mögött. A történet egészében Scott harcol a szeretett nőért és annak múltjával, valamint közvetetten a sajátjával is, hiszen nem sok mindenre emlékszik az előző kapcsolataiból. Scott azonban alapvetően a sorozat végére sem változik meg.

A mangák legnagyobb részében, ha a főhős valamiért negatív reakciót vált ki az olvasóból, azzal a szerző csupán a jellemfejlődésnek kíván teret biztosítani. Scott azonban ezzel ellenétben igencsak "merev" karakter, hiszen a visszapillantásokból és múltbéli jelenetekből is rájöhethetünk, hogy a mellékszereplőkkel ellentétben milyen keveset is változott a főszereplő. Ez azonban nem csak rá igaz, ugyanúgy vonatkozik partnerére, Ramonára is. Ő végig megtartja a rejtélyes, misztikus atmoszféráját, amely néha érzelemmentességgel párosul.

Erre a műre nem mondhatjuk, hogy valamiféle pozitív értéket szeretne közvetíteni a közönség felé. Persze kiemeli a szerelem és elfogadás fontosságát, de a mangás ábrázoláson túl nem emel át semmilyen erkölcsi alapelvet, mint például a barátság fontosságát. Legalábbis nem eköré épülnek az események.

2. Sztereotípiák

Japánban szintén erős tendencia épül az otakuk¹¹ köré. Néhány, elhanyagolható különbség figyelhető meg a két világ modern "remetái" között.

Ezzel szemben a *Scott Pilgrim* szereplői, bár hasonló vonásokkal rendelkeznek, mint az általunk ismert nerdök, nem teljesen azok, valamint a japán vonallal ellentétben nem annyira magányosak, illetve szexualitásuk teljes mértékben tabunak számít.

Persze rajongói kultúráján nem csak a számítógép és animefüggőket értjük. A zene, a számítógép és a képregények, vagy bármi más iránti túlzott érdeklődés párosulhat társadalmi kirekesztettséggel. Ebben a műben csupán a három leggyakoribb elemet emelik ki és gyúróják össze: a képregényt, a mangát és a videójátékot.

¹¹ otaku: japán kifejezés a manga-, animerajongókra

A szereplők szempontjából az exek testesítik meg a "gonosz" karaktereket, akik felett a főhős heroikus fellépésével, látványos mozdulatsorozatok bemutatásával győzedelmeskedhet. Az élet más területén azonban Scott semmiben sem jeleskedik igazán, nem ismerjük tanulmányi eredményeit, és arra vonatkozólag sincs konkrét utalás, hogy mennyire jó a zenélésben. Állandó célpontja barátai szarkasztikus megjegyzéseinek, amelyek általában a pusztaság valóságán alapulnak. Valamint Scott bugyutasága, ami már önzőségnek és énközpontúságnak minősül, esetlen és idegesítővé is válik néhány esetben. Az egyetlen, amiben tényleg kiemelkedő: a harc. Ez azonban a saját kis Scott-központú világuk egyik alapelve, amivel mindenki tisztában van, és mintegy saját magukat is győzködve, sűrűn hangoztatják is. Egy ilyen főhős mellett, akihez maga a befogadó is ambivalens érzelmekkel viszonyulhat, nincs más megoldás, mint igazán gonosz antihősöket felsorakoztatni. Tulajdonképpen nem tudjuk meg, pontosan miért is olyan elvetemültek ezek a volt barátok. A csalódottságtól, hogy a szerelmük szakított velük még a gimiben? Vagy mert nem tudták elfelejteni a lányt? Esetleg ő nem tudta elfelejteni őket, így a jelenlétük csupán az ő érzéseinek ellentétes kivetülése? Választ csupán néhány keserű félmondatból szűrhetünk le. Egyedül Gideon esetében tűnik valószínűnek az események és érzelmek alakulása. A shounen mangák nagy részében ennek ellentétéként végül kiderül, hogy a gonosz karakterek nem is voltak olyan gonoszak, mint amilyenek tűntek. A *Scott Pilgrim*ben a "gonoszokat", a visszaemlékezésekből inkább "menő" karakterekként mutatják be. Végül Ramona szájából elhangzik a felszabadító mondat:

„Arra nem is gondoltál, hogy kezdetben nem is voltak akkora rohadékok, csak később váltak azzá?!”¹²

A történetből azt is megtudhatjuk, hogy Ramona esete egyedi: egy elkeseredett Facebook bejegyzés után jött létre a hét gonosz ex szövetsége. A történet előrehaladásával a lány is kénytelen lesz szembenézni Scott múltjával. Ez azonban nem kerül előtérbe, sőt, éppúgy alakulnak az események, mint egy megszokott romantikus történetben.

A főgonosz személye legalább olyan rejtélyes, mint Ramona múltja, és mivel e kettő összefügg, így nem is csodálkozhatunk rajta, hogy egykor egy pár voltak. Gideon pénzügyi hatalma egyenesen arányos a képregényben bemutatott erejével, amely a térközi járatokban két méteres óriásként láttatja. Ő az egyetlen, aki komoly sérüléseket képes okozni a főhősnek,

¹² Bryan Lee O'Malley: *Scott Pilgrim*, Fordította: Somogyi Péter, Nyitott Könyvműhely, 2005., 1-6. kötet., 6. kötet

alkalmazva azokat a jól ismert kliséket, amelyek a shounen mangák sajátjai ugyanúgy, mint minden olyan műnek, amelyben a főszereplőnek akadályokat kell legyűrtie, hogy megkapja a jól megérdemelt jutalmát (jelen esetben a boldog életet Ramonával).

3. Videójáték, manga, képregény

Ahogy azt már fentebb említettem, a *Scott Pilgrim* c. képregény egy olyan hibrid, amely többféle médium összegyűrásával próbál szélesebb közönséget megszólítani. Ennek nem feltétlenül csak profitszerzési okai vannak, hanem próbálja azokat az elemeket összeegyeztetni, amelyek átfedésekkel, a megcélzott fogyasztói szubkultúrákra jellemzőek.

A szerző készakarva alkotja meg a hibridet, még hozzá igazán leleményes eszközökkel teszi ezt. Mivel a narratívát nem választhatjuk le teljes mértékben a vizualitásról, így a történet és a benne szereplő sztereotípiák is fontosak számunkra. A képregény könnyed és szórakoztató jellege lehetőséget ad rá, hogy a jelentések alsóbb rétegeit feltárva mélységeket magyarázzunk a történetbe. Azonban sem a fantáziaelemekre (térközi utazás, világító fejek, természetfölötti erők), sem az ezekből kibontakozó történetekre nem kapunk racionális magyarázatot.

Mindazonáltal könnyed ponyvairodalomnak nagyon is megfelelő. A szerző a nyugaton is elterjedt mangakultúra megszólításával nemzetközivé avanszálja a művét. Egyrészt azért, hogy nemzetiségéből adódóan a képregénye OEL¹³ mangának minősül. A történet nyugati kulturális elemeket hordoz, míg a vizualitás keleti hatásokkal van átítatva, ezzel a képregény- és mangarajongókat is megfogja. Ezen felül a játékrájonogókat is sikerül bekapcsolnia a felépített közegbe azzal, hogy közvetlen-közvetett eszközökkel videójátékokra is utal. A harcjelenetek egy része vagy teljes egészében az ezekből ismert párbajokat juttatják eszünkbe. Olyan határokat mos ezzel össze, amely új dimenziókat tár az olvasótábor elé.

A *Scott Pilgrim* ebből a szempontból is idősebb korosztálynak szól, nem úgy, mint a többségében 12-16 éveseket megszólító shounen mangák. Egyrészt már a szereplők is átlagosan 18 éven felüliek, másrészt a helyzetek is teljesen azt az érzést erősítik, hogy ez már nem tinédzserekről szól.

¹³ OEL: Original English Language

Ahogy a shounen mangáknál megszokhattuk, a harc a gonosz ellen nemcsak két ember összecsapásából tevődik össze: két világnézet, két nemzet, két csapat harca, amelyek esetében a harcot vívó főhős soha sincs egyedül. Mindig mögötte állnak a barátai, akiket meg kell mentenie. Továbbá hajtja még saját igazságának bizonyítása, valamint a gonosz karakter megmentése, ami főszereplőként morális kötelessége. Ez adja a legtöbb shounen manga tanító szándékát is. Az esetek többségében ezekben a munkákban csak első ránézésre tűnnek feketének és fehérnek az ellenfelek, azonban a háttérmagyarázatokkal, visszaemlékezésekkel ráébrednek az olvasók, hogy ők csupán a fehér egyes árnyalatait képviselik.

A *Scott Pilgrim*ben nemcsak ezt a vonást bagatellizálják el azzal, hogy a két fél "csupán" egy lányért száll szembe egymással. Ugyanakkor, a főhős mögött leginkább csak Ramona áll. Az ellenfeleket pedig meg sem próbálják "jó színben" feltüntetni.

A *Scott Pilgrim*ben tulajdonképpen több népszerű mangás alaphelyzet találkozik, mint például a zenész fiatalok vagy a szerelmi háromszög. A harcokat is sikerült úgy összehozni, hogy bár a gondok mindennapiak, mégis maga a megvalósítás teljesen elrugaszkodik a valóságtól. Mindez a videójátékok eszközével történik, ahol a két szereplő összecsapását követően a győztes pénzt, plusz életet, vagy akár újabb fegyvert kaphat. A videójátékos elemek nem konkrét utalások. Ha adott esetben mégis annak minősülnek, ott általában olyan játékot idéznek meg, amely kultusz-státuszt töltött be a maga idejében, és a célközönség nagy része be tudja azonosítani, még akkor is, ha nem jártas a videójátékok világában. Ezek főképp a Mortal Combat és Mario típusú játékok lehetnek.

„Amikor egy szereplő meghal, nem szeretném félvállról venni a halálát. Nem szeretném úgy ábrázolni, mint valami videójátékban, mintha a halál nem jelentene semmit.”¹⁴

Persze a *Scott Pilgrim* c. képregény nem boncolgatja a lélek mélységeit, a halál, szakítás, a gyerekkor traumáit. A videójáték elemeit csupán a történet vizuális kiszínezésére használja. Sőt a végére az egész holmi érzécsalódásnak állítja be. Ez azonban nem változtat azon a tényen, hogy a legyőzött gonosz exek nem térnek vissza a történetbe, megcáfolva azt az állítást, hogy Scott világa félvállról veszi a szereplők eltűnését. Ezzel a mellékszereplők feláldozhatóságára hívja fel a figyelmet. Azonban, mint már említettem, a mű tudatosan nem próbál az intelligenciára hatni, csupán szórakoztat.

¹⁴ *A mangák világa (Monde du manga)*, francia dokumentum film, 52 perces, írta és rendezte: Hervé Martin-Delpierre, MTV1, 2009.10. 28. 22:25-23:20 Duna TV, 31:05

4. Vizualitás

A mangás stílushoz a stilizált ábrázolás, a panelkezelés és a háttéreffektusok használata tartozik. A képregény sajátos stílusa főképp a hátterek kidolgozottságában és a nonverbális hangulatjegyek egyedi használatában rejlik.

A mangák esetében a panelkezelés nagyon változatos, nemcsak kocka és téglalap alakú panelekbe foglalják a mondanivalót. Főképp azért, mert a nézőpontváltások és a filmes elbeszélést is jobban meg tudják jeleníteni. A legtöbb esetben játszanak ezekkel a formákkal, és egy képet is több darabra bonthatnak, aminek a funkciója főképp az, hogy érdekesebbé tegyék a képet az olvasó számára. Egy manga oldalt a szemünk egy egész képként érzékel először, majd csak aztán követjük az alkotó által kijelölt utat. Ezért van nagy jelentősége a lapozásnak a feszültség fenntartásában. Az olvasás ütemét is nagyban befolyásolja, hogy mégis milyen az adott oldal megszerkesztése. Ezzel is színesíthetik a történetet. A *Scott Pilgrim* c. képregény nagyrészt kocka és téglalap alakú panelekkel dolgozik, kivéve a csatajeleneteket, ahol a panelkezelés az előbb felvázolt mangás mintára vált és dinamikussá válik, ezzel is ráerősítvén a cselekmény impulzivitására.

A különbségeket tekintve meg kell említenünk, hogy az alkotó nem játszik annyit a panelek szerkezetével, mint a japán főszórbeli shounen vagy akár shojo mangák. Ez annak tudható be, hogy az alkotás teljesen mellőzi azt a tudatosságot, ami az animévé válás lehetőségével a legtöbb shounen manga sajátja.

„A fiúknak szóló manga filmes technikákra támaszkodik, és ezáltal fejleszti azoknak a paneleknek a stílusát, amelyeknek a mozivászon szerepét kell betölteniük.”¹⁵

Ahogy a japán mangák esetében a *Scott Pilgrim*ben is a csatajelenetek filmes megjelenítésűek. Próbálják a mozgás hiányát kreatív panelkezeléssel és háttéreffektekkal pótolni. A látványos és akciódús jelenetek érdekében a képregények próbálják minél jobban átültetni a filmes technikákat.

¹⁵ Fusanosuke Natsume: *Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD, Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global manga Studies, vol. 1.) edited by Jaqueline Berndt, International manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010.09.26., 48. old.

Ezzel ellentétben maga a cselekménystruktúra arra épül, hogy a főhős egymás után győzi le az útjába álló exeket, elérve végül a főgonoszt. Ez azonban a shounen mangák utóéletével is kecsegtet, vagyis videójáték készülhet belőle.

A panelkezelésen túl azok tartalma is ugyanolyan fontos. Scott McCloud csoportosítása alapján a japán mangákban a cselekményről cselekményre, a szereplőről szereplőre és a pillanatról pillanatra történő átmenet a leggyakoribb. A nyugati képregényekben főleg a szereplőről szereplőre és a pillanatról pillanatra átmenet fordul elő ritkábban. A *Scott Pilgrim* esetében McCloud öt kategóriájának mindegyike előfordul, bár különböző mértékben. Egy-egy jelenet bevezetéseként sokszor él a japán minta alapján, a nézőpontról nézőpontra történő átmenettel, kontextusba helyezve ezzel a további cselekményeket. Mivel a képregény főképp dialógusokból áll, a szereplőről szereplőre történő panelváltás dominál. Ezt követi a pillanatról pillanatra történő átmenet, amely sokszor a képsor komikumára játszik rá, valamint lelassítja az olvasás ütemét. Végül, de nem utolsó sorban pedig a cselekményről cselekményre történő átmenet, amely nagy számban jelen van ebben a műben. A legtöbb eszköz a filmes megjelenítést próbálja integrálni.

A panelek közötti rések a legtöbb képregényben az olvasó képzeletére bízott dolgokat hivatottak megjeleníteni vagy egyszerűen csak az olvasási tempót befolyásolhatják. Ez főképp a logikai ugrásoknál játszik szerepet. Példánkban a panelközi fehér rész gyakran fekete, ezzel pedig a múltbéli részeket, illetve az álombéli, fiktív jeleneteket kívánja elválasztani a képregény jelenétől (1. ábra). Ezzel hangsúlyosabbá teszi a képeket, viszont kevesebb teret ad a fantáziának, mivel egybefolyik a kerettel, nem lehet tudni, hogy van-e egyáltalán.

A karakterábrázolás is igen érdekes, abból a szempontból, hogy egy nyugati képregényhez képest túl stilizált. Az érzelmeket sokszor nem képes annyira érzékeltetni pusztán a rajzokkal, nonverbális jeleket pedig csak mérsékelten használ, azok pedig a japán mangákon alapulnak. Ez persze nem teszi élvezhetetlenné az alkotást azok számára, akik nem ismerősek a keleti képregények világában. Az alkotó ezen felül saját jellel is dolgozik, bizonyos érzelmek hatására a szereplők feje világítani kezd. (2. ábra) Ez nem valami érzelemkifejezés, hiszen a többi szereplő is látja, csupán az nem, akivel ez történik. Ennek narratív jelentése is van, ám kezdetben zavart kelt az olvasóban, hogy nem tudja pontosan mi ez, és tulajdonképpen sosem derül ki, hogy használják, mi okozza, csak annyit tudunk meg, hogy köze van a térközi alagúthoz és Gideonhoz. De ez is a mű olyan vonása, amely miatt felhőtlen szórakozást nyújthat.

A mangákkal ellentétben egyszer sem lép ki a stilizált ábrázolásból, a cselekmény egyes aspektusait leszámítva megmarad a maga világában. A vizuális stílus végig egyfajta jól működő mechanizmusként halad a történettel, nem törve meg, nem esve ki a "szerepéből".

A stilizált ábrázolás persze segíti az olvasó beleélését a történetbe, amelyet erősítenek a szereplők átlagos vonásai. Könnyen találhatunk bennük olyan tulajdonságot, amiben magunkra ismerhetünk. Ez a fajta ábrázolás nem megy a történet rovására. Egyrészt segíti a cselekmény haladását, hiszen nem révedezünk el az arcokon azt latolgatva, hogy milyen komplex érzelmet is látunk, hiszen ezeken a szereplőkön egyből látszik, mit éreznek. A karakterek stilizált rajzolása eltünteti a nemzetiségre utaló jegyeket, így nem gátolja a beleélést.¹⁶

A japán minta alapján a szereplők hatalmas szemekkel rendelkeznek, amely a szájjal és a szemöldökmozgással a főbb érzelmek szélsőséges kifejezésére alkalmasak. Az érzelmek megjelenítésében segít az arcon lévő vonalak elhelyezkedése. Esetleg pár kör az arcon, amely arcpírként funkcionál. De ugyanígy a gonosz karakterek keskenyebb szeme a gonosztságot jeleníti meg. A jó karakterek szemében a fényfoltok száma ugyanúgy jelentéssel bír. A nonverbális jelek a mimikán kívül érzelmi töltetet vagy állapotot jelölnek. A csepp a fejen lehet kínos vagy szarkasztikus, valamilyen helyzetre, szövegre reagálva.

A karakterek stilizáltságával nagyobb hangsúly kerül a háttérre. Ahogy azt fentebb említettem, a panelek közötti tér színe igen meghatározó. Ugyanez a helyzet a háttérrel is.

„A főszórbeli japán képregény egyik alapvető formanyelvi tulajdonsága, hogy az előtér figuráinak részletgazdagságával szemben általában *elnagyolt vagy stilizált háttérrel* dolgozik, és az sem ritka, hogy egyáltalában nem rajzolja meg a szereplők környezetét. A cselekmény térvizonyaira vonatkozó vizuális információknak ez a fajta szegényessége, sőt egyenesen megvonása, következményekkel jár a térszerkesztés és jelenetvezetés, a térváltás, a képen belüli *diegézis* és a diegetikus folytonosság fenntartása terén egyaránt. Az olykor csupán néhány vonallal felskiccelt, máskor teljesen egynemű háttér a manga számára egyszerre átok és áldás, az ipari értelemben vett képregénykészítés praktikus szemléletéből fakadó, eredendő technikai „fogyatékoság” és a megrajzoltság teremtő erejéből táplálkozó, elemi kreatív potenciál.”¹⁷

¹⁶ Valérie Cools: *The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga*, Image and Narrative : Online Magazine of the Visual Narrative, 2011.11.01., 64. old.
<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/126>

¹⁷ Pusztai Beáta: *Képregény + film = rajzfilm? A japán rajzfilm a médiumközi adaptáció hálójában*, Apertúra. Film - Vizualitás - Elmélet, 2012. nyár, <http://apertura.hu/2012/nyar/pusztai-kepregenyfilm=rajzfilm>

A *Scott Pilgrim*ben csak olyan helyen nincs háttér, ahol már zavaró lenne, mivel elvonná a figyelmet, holott a szerző épp a karaktereket akarja kiemelni, és nem elrejtteni. Az esetek nagy többségében a mangákra jellemző háttéreffektekkal találkozunk. Ilyen például a villámló háttér a csatajeleneteknél vagy az elmosódó buborékok, amelyek a romantikus, megható részekhez illő benyomást keltenek az olvasóban. A legérdekesebb azonban az olyan háttér, amelybe valós fényképek, elmosódott, lebutított verzióját illesztik (3. ábra). Ez gyakran használt elem a mangáknál is. Általában a realiztikusabb mangáknál használják a környezet megelevenítésére. Ez az az eszköz, amellyel kiemelhetjük a rajzokat saját környezetükből olyasmivel, ami idegen a saját világától. Ebben a képregényben csak elvétve használják ezt a háttérmegoldást. Egyetlen funkciója, hogy a városias képben a képernyők vagy poszterek helyét vegyék át, talán azért, mert ezek a jelenségek egy valóságos városképben is sikerrel ragadják meg a járókelők figyelmét.

A kép és a szöveg vizuális kapcsolatának egyik része a buborékok alkalmazása. Természetesen többféle buborékot használ a szerző, ezek a helyzetnek és a szövegnek megfelelően idomulnak a szereplők mondanivalójához, mimikájához és a helyzethez. Az esetek nagy többségében kerekdedek, azonban ha a szereplő kiabál, akkor éles tüskés szélűvé válnak. Ha valami félelmetes, horrorisztikus dologról van szó, a buborék csöpögős lesz, amely tipikusan az ilyen műfajú filmek attribútuma. A háttérben található szöveg nagy része hangfestő szavakból áll. Ezek nagy része jelentéssel bír, vannak azonban olyanok is, amelyek pusztán hangutánzó betűhalmazok. A magyar fordítás érdekessége, hogy a legtöbb, jelentősebb háttéreffektet lefordították, azonban a túl nagy, túlságosan a képbe ágyazott szöveget néhol angolul hagyták, ezzel pedig a képregény élvezhetőségének vetettek gátat. Ezek a szövegek idomulnak a panelekhez, sok esetben maga a képregény-rajzoló alkotja meg, és nem előre legyártott betűtípusokat használ - így válik szerves részévé a képnek. Funkciója, hogy felerősítse a fekete-fehér, kétdimenziós képek vizualitását.

Ami újdonságnak számít a betű-kép kapcsolatok képregényes történetében, a hely, idő és berendezés jelölések használata. Szinte minden egyes helyszínt és időváltást feliratoz a szerző, nemcsak pusztán megállapítások ezek, hanem néha megadják a helyszínek alaphangulatát is (3. ábra). A legtöbb esetben a távítól a közeli felé haladunk ezeknél a váltásoknál, így az épületek felirataiból is rájöhetnénk a helyszínekre, azonban a megjelölésekkel még színesebbé teszi a szerző a művét, ugyanakkor gyorsítja az olvasási tempót, mivel nem kell olyan jelek után kutatnunk, amelyek segítik a felismerést, valamint a felhőtlen alaphangulatot is fenntartják. Ezek néha videójátékra emlékeztető betűtípusokkal vannak felírva.

Adaptációk

1. Film

A képregény sikerén felbuzdulva egy filmadaptáció¹⁸ is készült a történetből. Mind a hangeffektek, mind a képhatások is ügyesebben kivitelezettek, különleges hangulatot teremtenek a filmben. Épp azt akarja elérni, amit maga a manga is: hibriddé válni. Ám nem manga és film közötti átmenetként, hanem anime és film közöttiként. A beépített hangfestő elemek közelebb állnak a digitális létrehozottsághoz, azonban tagadhatatlan, hogy animés illetve mangás eredettel rendelkeznek. A legtöbbször előforduló elem, amivel igyekeznek minél jobban a képregény által teremtett atmoszférát megidézni, az idő- és helyszínjelölő feliratok. Ezeket nagyrészt úgy használják, mint a képregényben, amikor is a távolítól a közeli felé haladva jutunk el az aktuális helyszínekre. Egyes jelölő szövegek úgy helyezkednek el, mintha a környezet szerves részei lennének (4. ábra). Míg a képregényben egyértelműen elválasztható a kettő, a filmben speciális effektként érzékelt helyszín jelölő feliratok, akár ténylegesen a helyszín részei lehetnek a valós térben. Ez azonban még nem jelentené a képregényes jelenlétet, hiszen egyre több film él ezekkel a paratextusokkal. A legfeltűnőbb és leginkább képregényes, animés médiumra a hangfestő, hangutánzó szavak emlékeztetnek. Ezeket próbálják a háttérbe integrálni azzal, hogy elhalványítják őket, azonban az élszereplős filmek esetében nem tudják teljesen a háttér részévé tenni ezeket (5. ábra). A befogadó számára zavaró lehet ezek jelenléte, hiszen nem tapasztalt még ilyesmit, így nem is tudja hova tenni ezeket. A háttér vagy pedig az előtér részének tekintse-e ezeket, esetleg a kettő közötti térbe tartozónak számítanak? Ezt nehezíti, hogy bizonyos esetekben a hangulathoz, cselekményhez illő képek ezek (dobhasználat közben villámjel vagy csók közben táncoló szívek), amelyeket a szereplők elhessegetnek vagy épp összetörnek, de ezek csak pillanatnyi résztvevői a filmnek, az esetek nagy többségében nyomtalanul felszívódnak. A harci jeleneteknél a gyors, heroikus mozdulatsorokat a mangás mintára a szereplők mozdulatainak sebességét kihangsúlyozó vonalakkal emelik ki (6. ábra). A használat miatt a szereplő konkrét mozgását lelassítják. Ezt a fajta effektust egyes eseményekre való ráközelítésnél is használják.

¹⁸ Scott Pilgrim a világ ellen: <http://www.imdb.com/title/tt0446029/> (2012.12.22)

Azoknál a visszaemlékezős jeleneteknél, amelyek Ramona és az exei kapcsolatáról szólnak a képregényben sötét háttérben vannak a képek. Itt is hasonló megoldást választottak, de nem minden esetben. A panelek "bemozognak" a képre, valamint a benne található szereplők rajzok fekete-fehérek, amelyeket animációval láttak el. Csak Ramona haja olyan színű, mint amilyen épp a múlt mesélése idején a lányé is (7. ábra). Azzal, hogy így emelték ki, egyrészt a fontosságát akarták hangsúlyozni, másrészt a hajszín nem illik a visszaemlékezéshez. A szereplők mozdulatai túlságosan lassúak, és igyekszik elhatárolni magát a filmtől. A hét gonosz ex közül, az elsőnél és a harmadiknál mutatják be így a múltat. Többek között azért, mert a többi exnél módosították a történetet, ami sokszor a múltra is vonatkozik.

Az első álombéli rész esetében a sötét keret zsugorodik és a kép külső része is halványabb, ezzel jelzik, hogy Scott épp álmodik. A második esetében a keret folyamatosan eltűnik, és csak a képsorok közötti lassú áttűnés, valamint a háttérben felcsendülő zene utal arra, hogy a cselekmény a főszereplő elméjében játszódik (8. ábra).

A csatajeleneteket nemcsak háttéreffekttekkel teszik képregényszerűbbé, hanem a gyors vágásokkal, valamint bizonyos esetekben a képernyő cikk-cakkos megosztásával is, ami a panelszerűségekre utal (9. ábra). Valamint a képregényes időben a logikai ugrásokat, a cselekményről cselekményre való átmenetet is a gyors vágásokkal hangsúlyozzák ki, ami miatt rejtélyes gyorsaságú szereplőket tárnak a befogadó elé.

Mindenképp több hangsúly van a látványon, semmint a szereplőkön. A színészek épp ezért sarkítva hozzák az általuk alakított figurát, legalábbis Scott esetében egyes jellemvonások túlságosan felnagyítottakká, míg mások halvány jelekké válnak.

Egyes helyzeteknél a hangot is háttéreffekt mintájára használják, ugyanis nem aláfestik az adott cselekményt, hanem plusz jelentéstöbblettel támogatják meg az aktuális történetet.

A videójáték-elemek ebben az adaptációban is igen fontos szerepet játszanak, sőt, sokkal hangsúlyosabb szerepet kapnak, mint a képregényben. Knives Chau és Scott kapcsolatában narratív értelemben is szimbolikus jelentéssel bír egy konkrét videójáték, valamint a harcok folyamán a legtöbb szöveges- és hangeffekt is ezt idézi fel a befogadóban. A képregényes hatás támogató jelleggel bír. Ez azért is lehet így, mivel a képregények mozdulatlanságával ellentétben a videójátékokban a mozgás a médium szerves része.

Az élőszereplős film ugyan igyekszik megidézni a képregény hangulatát, ám ez csak részleteiben sikerül, sok esetben a háttéreffektek dinamikusságot és színt visznek a megjelenítésbe, azonban az esetek többségében felesleges vizuális kódokkal traktálják a befogadót. Egyes esetekben a képregényes áttünéseket nem sikerül működőképesen a valóság talajára állítani, és az eredmény visszatetszővé válik. Egyértelművé válik, hogy a hangsúly a vizualitáson van és nem a történéseken vagy a szereplőkön. A korlátozott befogadási idő miatt nem tudják kifejteni teljes mértékben a képregényben színre vitt szereplők közötti finom mozzanatokot. Emiatt a színészek is csak elnagyolva jelenítik meg a szereplők jellemvonásait, ebből következik, hogy a történet több szempontból is csak töredéke a képregényben kibontakozó eseményeknek. Míg a képregény rajzolásának stilizáltsága miatt csak az elbeszélésből tudjuk egyes szereplők nemzetiségét, addig az élőszereplős film nem tud ettől elvonatkoztatni, amivel önkéntelenül is lekorlátozza azoknak a szereplőknek a számát, akikkel együtt érezhetünk.

A mű különlegessége, hogy megidézik benne a manga atyjának tartott Tezuka Osamut. Igaz, a mangában ez nem ismerhető fel azonnal a stilizált ábrázolás miatt, viszont a filmben egyértelművé válik Tezuka legismertebb hősének, *Astro Boy*¹⁹ az alakja.

2. Animáció

Mint említettem, a *Scott Pilgrim* nem számolhatott azzal, hogy anime készül belőle, ennek ellenére, Kim és Scott múltjából készült rajzfilm animációs változat is, mivel ez kimaradt a filmből, de utalnak rá.

A *Scott Pilgrim vs. The Animation*²⁰ meg sem közelíti a japán animék színvonalát. A mozgások darabosak és merevek, a hangeffektek és a képhatások a mangás eszközöket keltik életre. A karakterek hangját pedig a film szereplői adják. Az animáció hibáját nem foghatjuk a képregény stílusára, hiszen ahogy animés példák (*One Piece*²¹) esetében is, a stilizált ábrázolást is könnyed, egyenletes mozgással lehet megjeleníteni. Az animáció a film mintájára használja az effekteket és a hanghatásokat. Próbálkozik a mozdulatról mozdulatra történő pillanatot panelekbe bontva ábrázolni, elnyújtva ezzel a harc kulcsfontosságú pillanatát. Az összehatás közel sem olyan hatásvadász, mint a filmben, és a képvilágba integrált háttéreffektek is jobban belesimulnak a megjeleníteni kívánt világba.

¹⁹ Astro Boy: <http://www.mangaupdates.com/series.html?id=1661> (2012.10.04.)

²⁰ *Scott Pilgrim vs. The Animation*: <http://www.youtube.com/watch?v=BitByGeWGxU> (2010.08.13.)

²¹ One Piece: <http://www.mangaupdates.com/series.html?id=33> (2012.12.06)

Konklúzió

„Igen, tényleg egy hibridet akartam létrehozni. A saját kiindulási pontomból akartam megközelíteni a japán mangát.”²²

Ez sikerült is neki, hiszen a *Scott Pilgrim* a mangás alapfelállásokból kiindulva, saját kulturális jegyeivel, szemtelen hanyagságával, a nyugati világ fiatalságának gondtalan nemtörődomségével kiforgatja a japán mangákra jellemző kliséket, és megújítja a nyugati képregényvilágot. Az alkotás összességében egyedi hangulattal és cselekménnyel bír, amely igazán kellemes olvasmány mindkét világ fogyasztói számára.

A képregény felhasználja a fiatalok körében népszerű elemeket. Nem akar ugyan elmélyült és bonyolult magyarázatokba bocsátkozni a történet egyes kérdéses részeit illetően, így a befogadó csak sejtheti, valójában mi is húzódik a háttérben. Ugyanakkor nem is ígéri, hogy teljesen racionális történettel szórakoztat minket.

A *Scott Pilgrim* c. képregény működőképesen olvaszt össze olyan jellemzőket, vizuális és narratív elemeket, amik eddig különféle médiumokban hódítottak. Ezeknek a médiumoknak a közönsége egyre közelebb kerül egymáshoz, így az igényeik is átfedésekkel élnek. A japán animés-mangás világban is megjelentek már a videójátékokkal operáló alkotások, ám ezek csak a történet szempontjából voltak újítók, a vizualításban nem alkalmaztak olyan frappáns és humoros eszközöket, mint a *Scott Pilgrim* képregény készítője.

A japán mangákra jellemző nonverbális jelek és pontosan beazonosítható vizuális stílus, amely ennek az országnak volt a kizárólagos attribútuma. Amiről azt hihettük, hogy csak a japán közegben, kulturális szimbólumokkal átítatott történetben tud teljes mértékben érvényesülni, azt sikeresen húzták rá egy nyugati történetre. A mangák vizuális nyelvezetének újszerű környezetbe helyezése, és annak másféle felhasználása a keleti világ számára is megnyithat olyan kapukat, amelyek ennek a médiumnak a fejlődését eredményezheti. Ahogy a japán kultúra ezen termékei sem táplálkozhatnak mindig a saját szellemi termékeikből, úgy a nyugatiak sem. A manga és a comics működőképes hibridje lehet az egyik módja annak, hogy a rendelkezésükre álló eszközökkel egyre összetettebb vizuális szimbólumrendszert alkosson meg. Emellett fontosnak tartom, hogy ezek az alkotások illeszkedjenek a fogyasztói

²² Bryan Lee O'Malley Talks 'Monkey Manga' with the Men Who Influenced 'Scott Pilgrim'[Exclusive], interjú(2011.07.14.)

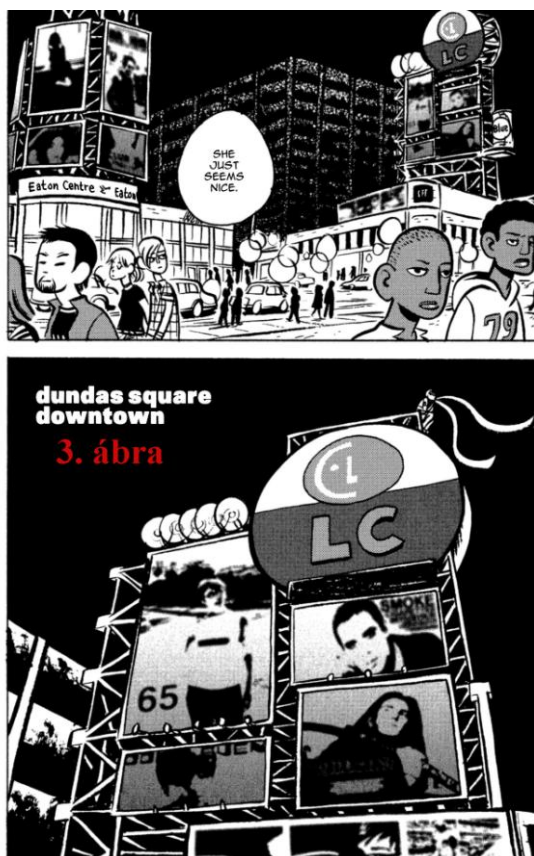
célcsoport igényeihez, életkorához. A képregény médiumának számítani kell rá, hogy nem csupán szórakoztató funkciót kell betöltenie. Minél képlékenyebb a megszólítani kívánt célcsoport, annál fontosabb, hogy pozitív hatással legyenek rájuk. Az internet jelenségének köszönhetően a kultúrák egyre közelebb kerülnek egymáshoz, a különbségek elmosódnak, és olyan hibridek jönnek létre, amelyek többféle fogyasztói rétegnek is megfelel. A Scott Pilgrim a hibrid mangák előfutára. Maga a képregény nem tökéletes, azonban rengeteg lehetőséget rejt magában, amelyet a szemfülesebb alkotók a javukra fordíthatnak.

Azt ugyan még ebből a példából nem lehet megjósolni, hogy a nyugati és keleti világ mégis milyen mértékig fog egymás felé közeledni? Meddig fog ez tartani? Számítani lehet-e a kettő összeolvadására? Csupán azt, hogy ezek a kezdeményezések jó alapok lehetnek a kulturális szakadékok áthidalására is.

Bibliográfia:

- *A mangák világa (Monde du manga)*, francia dokumentum film, 52 perces, írta és rendezte: Hervé Martin-Delpierre, MTV1, 2009.10. 28. 22:25-23:20 Duna TV
- Bryan Lee O'Malley: *Scott Pilgrim*, Fordította: Somogyi Péter, Nyitott Könyvműhely, 2005., 1-6. kötet.
- Bryan Lee O'Malley: *Scott Pilgrim*, Oni Press, 2004, 1-6. kötet
- Bryan Lee O'Malley Talks 'Monkey Manga' with the Men Who Influenced 'Scott Pilgrim'[Exclusive], interjú(2011.07.14.),
<http://www.comicsalliance.com/2011/07/14/bryan-lee-omalley-manga/>
- Fusanosuke Natsume: *Pictotext and panels: commonalities and differences in manga, comics and BD, Comics Worlds and the World of Comics: Towards Scholarship on a Global Scale* (series Global manga Studies, vol. 1.) edited by Jaqueline Berndt, International manga Research Center, Kyoto Seika University, 2010.09.26., 37-51. old.
- Pusztai Beáta: *Képregény + film = rajzfilm? A japán rajzfilm a médiumközi adaptáció hálójában*, Apertúra. Film - Vizualitás - Elmélet, 2012. nyár,
<http://apertura.hu/2012/nyar/pusztai-kepregenyfilm=rajzfilm>
- Scott McCloud: *A képregények felfedezése*, Fordította: Bánföldi Tibor és Kepes János, Nyitott Könyvműhely, 2007.
- *Scott Pilgrim A Világ ellen* (Scott Pilgrim vs. The World), színes, amerikai film, 112 perc, 2010., rendezte: Edward Wright, forgatókönyv: Michael Bacall, Edgar Wright
- Valérie Cools: *The Phenomenology of Contemporary Mainstream Manga*, Image and Narrative : Online Magazine of the Visual Narrative, 2011.11.01.,
<http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/126>

Melléklet







8. ábra



9. ábra



10. ábra