

A némaságtól a láthatatlanig Hang az animációs filmben

A film elsősorban mint vizuális médium vált ismertté, nem meglepő tehát, hogy a hang igencsak háttérbe szorult a filmelméletben, annak ellenére, hogy mekkora hatással bírt a filmek dramaturgiai felépítésének evolúciójára. A hang és kép különleges kapcsolata viszont egy szintén alulreprezentált mozgóképes kifejezőeszköznél, az animációnál mutatkozik meg leginkább. Az audiovizuális szerződés, ahogy Michel Chion meghatározta (1990),¹ a hang és kép kölcsönös egymásra való írása és újraírása az, ami az animáció evolúcióját aktívan befolyásolta, és tette azzá a flexibilis reprezentációs eszközzé, amilyként ma ismerjük. Ez az audiovizuális fejlődés pedig bármely mai animációban felfedezhető.

A hang és kép kapcsolata már a film és animáció néma korszakában megjelenik, a teoretikusok közös megegyezésében, miszerint a némafilm soha nem volt néma és a kezdetektől magában hordozta az auditív dimenzió dramaturgiáját. Többen a zene szerepét vizsgálták a korai filmekben, egy a film elkészítése után hozzáadott, lényegében külső hangsáv hatását a narratíva emocionális érzékelésének manipulálásában. Kizárva bármilyen kívülről érkező auditív elemet, mint a vetítéskor zenekar által játszott darabok, Szalóky Melinda a képekbe, a vizuális információegységbe beépített hang dramaturgiát, az általa vizuálakusztikának nevezett jelenséget vizsgálja tanulmányában,² bemutatva, hogy a hang fizikai jelenléte nem szükséges annak percepciójához, hiszen azt „nem akusztikai tulajdonságai révén határozzuk meg, hanem attribútumnak, a hangot kibocsátó

A szerző az egri Eszterházy Károly Egyetem animáció szakos hallgatója. Email: pall_adel@yahoo.com

- 1 Michel Chion: *Audio-Vision*. Columbia University Press, New York Chisester – West Sussex, 1990.
- 2 Szalóky Melinda: Hangzó képek a némafilmben: vizuálakusztika Murnau *Virradat* című filmjében. *Passim*, 2005 (7):2, 165–191.

látható forrás akusztikai kiegészítésének tekintjük”.³ A néző tisztában volt azzal, hogy a képek, amiket lát, nem egy hangtalan világban játszódnak, a hangok hiánya mégsem feltűnő vagy zavaró jelenség, annak ellenére, hogy a való világban az lenne bárki számára.⁴ Ha egy a valóságból ismerős vizuális információ éri a nézőt, mint egy óra mutatójának mozgása vagy lábak ritmusos lépegetése, egy már auditívan eltárolt konvencionális hangot társít hozzá, anélkül, hogy maga a film azt hozzáadta volna. Szalóky elválasztja ennek a jelenségnek a művészi kihasználását, amely szuggesztív képek egymás után való helyezésével vagy más filmes eszközökkel (közelkép, keretezés, kameramozgás) egy egyszerű vizuális hangnak dramaturgiai jelentést ad, hasonlóan Eisenstein asszociatív montázselméletéhez. A vizuálakusztika viszont teljesen megváltozik egy nem létező, a valósághoz nem köthető térben. Az animáció lényegében nem rendelkezik velejáró hanggal, hiszen sokszor a lehetetlent mutatja be. Nem köthetünk valós tapasztalatainkból tárolt hangokat ahhoz a képhez, ahogy egy macska pisztolyából kilőtt golyó táncol a levegőben, majd egy szúnyogot talál el. Hogyan képes mégis a néma animáció megteremteni a hang illúzióját, hogyha nem köthetünk a bizzarr rajzolt képekhez mindennapi hangokat? A válasz az egyszerű, képregényekből átvett vonalakban, szavakban és szimbólumokban rejlik. A későbbiekben először ezt az általam grafikai hangnak nevezett jelenséget fogom elemezni a korai animációkban, mint a Sullivan stúdió *Felix the Cat* sorozata (1919–1936) vagy a Barré stúdió készítette *Mutt & Jeff* (1916–1927) rövid rajzfilmjei, amelyekből mindkettő a filmes hangtechnika megjelenésével és a Walt Disney hirtelen sikere következtében bukott meg.

A húszas évek vége a filmhang lehetőségét hozta magával, amit egyes animációs stúdiók különlegesen használtak fel, rajzaikat a zenéhez kötötték. A második fejezet azt a folyamatot elemzi, ahogyan a hangszeres zörejek megváltoztatták az animációt mint médiumot, mint elbeszélési módszert és mint audiovizuális alkotást. A hangszeres zörejekre való áttérés nem számított általános folyamatnak, viszont egyes stúdiók, melyek közül a legszignifikánsabban a Warner Bros. és az MGM használta ki ezt az auditív stílust, sajátos zenei zörejgyűjteményeket alakítottak ki, amely stúdiójuk névjegyévé vált. Az operából átvett technika miatt,

3 Uo., 169.

4 Rudolf Arnheim szerint maga a nézői tudat, miszerint csak kivetített képeket látunk, „nem lett volna elegendő ahhoz, hogy feledtesse a hangok hiányának érzését, ami kellemetlenül megtöri az illúziót [...] ahhoz, hogy teljes benyomást szerezzünk valamiről, nem szükséges, hogy a benyomás a szó természetes értelmében teljes legyen”. (Rudolf Arnheim: *A film mint művészet*. Boris J. fordítása. Gondolat, Budapest, 1985, 210.)

amely gyakran használta a zenét a cselekmény expresszív szimbolizálására, a korai hangos animációk inkább a videókliphez hasonlíthatóak, mint a hangosfilmhez. A legelső hangos animáció Majer Fleischer *Ko-Ko Song Car-Tunes* sorozatának első része volt 1924-ben,⁵ amely gyakorlatilag feltalálta a ma ismert karaoke gépek képernyőin megjelenő szavakon ugráló labdát. Ebben az esetben a kép és a hang szimultán jelenléte vegyül a már említett tipografikus vizuális hangokkal, és megteremti a zenei hang későbbi fontosságának kezdetét az animációs filmben, annak meghatározó dramaturgiai szerepét a narratívában. Chion a zene (és egyben a zenei zörejek) képre való hatását két kategóriára osztja, amely lehet empatikus vagy semleges. A zene ilyenkor határozottan kifejezheti az emocionális részvételét vagy semlegességét egy jelenetben.⁶ A zenei hang efféle használata empatikus hatással van a képre, hiszen azzal együtt mozog, sokszor meghatározza vagy felveszi a cselekmények ritmusát és hangulatát, egyfajta érzelmi meghosszabbításban vesz részt. A hangszeres zörej használata az animáció szórakoztató jellegét csaknem a tetőpontig fokozta, megváltoztatva a narrációt, egy új műfajjal gazdagította a már amúgy is behatárolhatatlan médiumot. Gondoljunk a Warner Bros. *Loony Tunes* sorozatára, és a látszólag életfogytiglan nyúl vadászásra ítélt Elmer ikonikus lépéseinél hallatszó nagybögő húrjainak rövid pendüléseire az *A Wild Hare* című debutálásában, amelyek hangja annál feljebb mászik a skálán, minél közelebb lopakodik Tapsihoz. Ez különleges szituáció, hiszen olyan cselekményt látunk, lépteket hallunk, amelyek precíz auditív elvárásokat ébresztenek bennünk, tehát a szinkrézis elvárt és elkerülhetetlen. A hatás viszont nem lenne ugyanolyan komikus, ha valós lépéshangokat hallanánk, ahogy akkor sem, ha folyamatos zenei emelkedés illusztrálná a haladását. A komikum tehát a szinkronizálásban bontakozik ki, hiszen ezeknek a hangeffektusoknak többszörösen szükségük van a kép által szolgáltatott vizuális kontextushoz, mint bármilyen más hangnak. A zene magával hozta a ritmust, a repetíciót és a *fokozást*. A későbbiekben ezen zenei jellegzetességeket fogom elemezni a korai hangos animációk narratívájában. A *Loony Tunes* szinte összes kisfilmje a zenei ritmusra építi a narrációt. Disney későbbi filmjei kifejezetten próbáltak az abszurdumot és a valóságot elválasztó vonalon táncolni, ahol többnyire a hangok „realitáshorga”⁷ jelentette az

5 A sorozat első része, a *Tramp, tramp, tramp* ezen a linken tekinthető meg: https://www.youtube.com/watch?v=_wX1_acp53U

6 Chion: i. m., 8.

7 Michel Chion a *reality hooks* kifejezést azokra a már ismert, vagy valósnak hitt hangokra érti, amelyek által a mesterségesen létrehozott, néha zavaró hangokat a hallgató a realitáshoz kötve értheti meg. Uo., 32.

utóbbi jelenlétét, annak ellenére, hogy talán ugyanolyan messze állt a valóságtól, akár a füttyörésző, nyúlékony Mickey Mouse. Mivel a korai hangfelszerelés nehezen mozgatható volt, a hangokat stúdióban vették fel, mesterségesen állították elő *foley* gépekkel.⁸ Az animációhoz csatolt „valós” hang különös kihívást jelent, mivel olyan cselekményeket jelenít meg, amelyeknek legtöbbször ismeretlen a hangzása. A *foley* hangok és rajzolt képek nem egészen egymáshoz illő volta szórakoztatóvá vált, és újból elkerülhetetlenül megváltoztatta a narratíva felépítését, létrehozva saját elbeszélési konvencióit.⁹ A hangeffektusok prioritása az animáción belül nem mozdította el a zenét vagy fokozta le a dialógust, hanem sajátosan az animációhoz kapcsolható audiovizuális összefüggést teremtett. A hang nem csupán az atmoszféra és környezet hitelesítésében vagy a vizuális információ redundáns megszólaltatásában játszik szerepet, hanem dramaturgiai elemként hat. Ezt a jelenséget Chion *hozzáadott érték*ként írja le, miszerint a hang és kép kölcsönösen és többszörösen változtatja meg a másik értelmét. A hang, amely az általa befolyásolt kép következtében megváltozik, végül is visszavetíti a képre egymásra hatásuk produktumát.¹⁰ A hang, különösen a beszéd, témaként is megjelenik a médiumon belül, annak szubjektív érzékelésével együtt. Hogyan képes egy hang szubjektivitását megjeleníteni és azt közvetíteni a nézőnek? A „látott hang” fogalma után logikus, hogy annak ellenkezőjéről is beszéljünk, a „hallott képről”. Szükségünk van a képre, hogy vizualizáljuk a filmet a fejünkben, vagy a hang elegendő egy mentális kép kialakításához? Az *akusztatikus* hangot Pierre Schaeffer elmélete olyan hangként határozza meg, amelyet nem kísér semmilyen vizuális forrás. Ide sorolhatóak a hangoskönyvek, a rádió és a telefon is. Az első művészeti használata a zenében történt, amikor Wagner egy koncerten a zenekart egy földbe vágott mélyedésbe helyezte el a nézők és a színpad között, megfosztva azokat a „néző” legfontosabb érzékszervétől, azokat „hallgatókká” változtatva. A zene vizuális eredetének hiánya annak szemantikus hallgatását váltotta ki.¹¹ A film hasonló módon a misztikum fokozására vagy a nehezen megmutatható képek vizualizálására használja. Míg egy hang alapján nem lehetséges pontosan behatárolni egy tárgy vagy személy fizikai tulajdonságait, egy cselekménysorozat lekövethető

8 A *foley* fogalom Jack Foley nevéhez fűződik, aki a rádióban használt SFX előadásokat animációra illesztette, és dramaturgiai, narratív szerepet csatolt hozzájuk.

9 Paul Wells: *Understanding Animation*. Routledge, Abingdon, 1998, 99.

10 Chion: i. m., 22.

11 Chion a szemantikus hallgatást a hallott hang kódfejtésére érti, amely általában a beszélt vagy kódolt nyelv kontextusában kapcsolódik be (Uo., 28). A jelentés keresése a jelentőben.

a hang kauzális múltján keresztül, ami a felgyorsulás, a csúcspont, majd a lelassulás, elhalás vagy lecsengés. A filmben az akusztatikus szituáció szintén a kép által nyer kontextust, viszont azt nem szinkronban észleljük, hanem vagy egy hamarabb, vagy a hang után mutatott vizuális információ által. Egy képet kísérhet egy jellegzetes hang, amelyet később újravizualizálhatunk, bármikor meghalljuk az azzal asszociált, most már akusztatikus hangot. Ennek egy másik, főleg az animációk esetében való felhasználása, a cselekmény hanggal való befejezése, amely szolgálhat abszurd komikumként vagy megkönnyítheti az intrikus, sok időt és energiát igénylő, esetleg túl sértő látvány mellőzését. Az akusztatikus hang egyben olyan teret feltételez a filmben, amely a képerteren kívül is folytatódik. Ennek megnevezése az *in-the-wings* effektus. A hang nem rendelkezik kerettel, de elkerülhetetlenül a képhez van kötve, amelyet kitágíthat. Azok az akusztatikus hangok, amelyek megelőzik a képet, a lokalizálást akadályozzák meg, amely félelmet és kíváncsiságot kelt, a korábbi képek kontextusában. Az akusztatikus hang másik felhasználása, amikor egy hangot egy jellegzetes képhez vagy szereplőhöz köt a film, és azt később újra játssza anélkül, így a kép a fejünkben jelenik meg újra. Ezt idézi elő a látott mozdulat akusztikus befejezése is, amelyet az animáció sokszor a humor jegyében használ fel. Olyan hangot társít egy ismert mozdulathoz, amire nem számítunk, visszahozva a „váratlant” egy olyan médiumba, amely már minden érzékszervünknek teljes információkészletet szolgáltat.

1. A „látott” és a grafikai hang

A kép által illusztrált, de fizikailag nem jelenlévő hang mindig is jelen volt a némafilmben, és globálisan elfogadott állítás, hogy a „némafilm sosem volt néma”. A „látott” hang jelenlétét két szempontból kell elemeznünk, mivel a némafilm fénykorában ez a fogalom mást jelent, mint a film és az animáció esetében. A legelső filmek és animációk megjelenésekor, a Tom Gunning által az *attrakció mozijának* nevezett időszakban értelemszerűen a képek mozgásának csodája és a médium vizuális lehetőségei domináltak.¹² Ekkor állt talán a legközelebb a két említett médium, hiszen mindkettő a fantasztikumot, a látványt, a formákat hangsúlyozta. Az animáció mint a film technikai alapja jelent meg,

12 Tom Gunning: Az attrakció mozija. A korai film és az avantgárd. In Kovács András Bálint (szerk.): *A kortárs filmelmélet útjai*. Palatinus, Budapest, 2004, 292–304.

hiszen az egymás után elhelyezett fázisképek a mozgás illúzióját keltették. A hang, még a képhez való csatolása előtt, a narratíva és az ok-okozatiságon alapuló képekkel együtt jelenik meg a némafilmben. Ez az állítás nem azt jelenti, hogy az eddigi film kizárólag egy lélegzetelállító látványt mutat egy amúgy süketnéma világban.

A képet kísérő hang

A hang, mivel a valós élet mindennapjaiban körülvesz minket, nem hiányzott a filmből, mert velejárónak, magától értetődőnek tartották, és csak ritkán merült fel annak hiánya.¹³ A néző egyrészt tisztában volt a vetített kép jelenlétével, hiszen maga a médium hiányos valóságot mutatott. Az illúzió teljes elvesztése mégsem következett be, hiszen a kép tartalmazta a hang „esszenciáját”, a részleges vizuális információt, ami elegendő annak akusztikai percepciójához.¹⁴ A vizuális objektumok, mint a lépések, a taps vagy a ketyegő óra, velejáró kanonikus hangokkal rendelkeznek, és még a hangosfilmekben is többnyire észrevehetetlenek. Az „esszencia” művészi értéke viszont a narratívában fontos szerepet játszó hangoknál merül fel, amelyek nem csupán redundánsan terjesztik tovább a filmben bemutatott valóságot, hanem egy másik jelentésre utalnak. Ezt a parafrázist a némafilm egymás mellé állított asszociatív képekkel, stilizált beállításokkal, vagy – ami az animációhoz kötheti és fontos az elemzésünk szempontjából – a feliratokkal éri el.

Az inzertek, majd a képre írt betűk megjelenése végképp bebizonyította a néma képek adott akusztikai dimenzióját, hiszen helyet engedett egy eddig kihasználatlan narratív és vizuális elemnek: a tipográfiának. A némafilmben használt szavak szemantikai *jelentése* kétségtelenül nyelv- és társadalomcentrikus. Ez nem jelenti viszont azt, hogy egy kimondott szó „esszenciája” nem jelenik meg ugyanúgy, akár egy tapsoló kéznél. Tegyük fel, hogy a képen két embert látunk, az egyik kezét szája elé tartja és a másik füléhez hajol, majd egy elmosódó szó jelenik meg kettőjük feje fölött olyan nyelven, amit nem értünk. A szó jelentése tehát nem fogalmazódik meg a fejünkben, nem kapunk fontos dramaturgiai információt. Mégis észleljük, a mozgásból és a betűk jellegéből, hogy

13 A korai filmvetítéseknél az olykor kínos csendet többnyire zenével töltötték ki. Még élő zörejezésre is akadt példa, amelyben egy kisebb csapat a vászon mögött, különböző eszközöket használva imitálta a vetített cselekmények hangját. Mivel ezek a tényezők nem digetikusak, tehát nem részei magának a film médiumának, dolgozatom nem tér ki rájuk.

14 Rudolf Arnheim, idézi Szalóky: i. m., 168.

suttogást látunk, és mentális hallásunk pisszegő, susogó hangot szolgáltatót a képhez, máris megfosztva némaságától, anélkül, hogy látnánk a hang konkrét forrását, követnénk a száj mozgását. A némafilm ilyen módon tud megjeleníteni mentális vagy interperszonális hangokat a néző fejében, médiumának hibrid jellege által. Az írott szó intermedialis kapcsolatban áll a vetített képpel, viszont a két médium határa nem teljesen észrevehető. Az animáció az, ami a grafikai hangot, az írott szót vagy szimbólumot teljesen magába építi, és felhasználja azoknak minden lehetőségét.

A hang és rajzolt kép mint azonos médium?

Miért támaszkodik az animáció az intermedialitásra, jobban, mint a némafilm? A válasz a valóságalap kontextusában fogalmazható meg. Míg a némafilm valós térben mozgó valós tárgyak és szereplők játékának dokumentálása, az animáció nem rendelkezik ilyen konkrét valóság-alappal. Kitalált, teljes mértékben felépített világot mutat be, amely a médium végtelen lehetőségét felhasználva, sokszor a valóságtól teljesen elszakadt lényeket mozgat. Ezek a lények és amorf mozgások pedig értelemszerűen nem rendelkeznek a való világból hozzájuk csatolható akusztikai dimenzióval. A rajzolt kép így elveszíti „velejáró” hangját. Ugyanakkor a médium flexibilitása ezt helyettesíteni képes. A némafilm mediális hibrid jellege által képes volt az írott szót vizuális vagy auditív elemként felhasználni. Mégis, bármennyire elmosódott a különböző médiumok közötti választóvonal, a filmkép maradt a domináns alap, ami-re többnyire támaszkodik a később különböző módokkal *ráillesztett és azzal utólag összefonódó* szó vagy szimbólum. A némafilm a szavakat tehát *palimpszeszt* kapcsolatban használta, „amelynek értelmében minden film olyan ’tekercs’, amelyre újra és újra ’ráírtak’”,¹⁵ és amely egyfajta átlátszósággal bír a két médium között.

A grafikai elem, jelöljön hangot vagy más dramaturgiailag fontos információt, nem része a filmezett valóságnak, tehát korlátozottak a képességei. A „grafikai” jellemzőt azért használom, mert nem csupán az írott szó irányából közelítem meg ezeket az elemeket. Beletartoznak ebbe a csoportba a vonalak, szimbólumok, punktuációk és más kifejezőeszközök is, melyek közül a némafilm nagymértékben az írott szót használta fel. A grafikai elemek a némafilm már velejáró hangjainak *részletesebb*

15 Pethő Ágnes: *Műzsák tükre. Az intermedialitás és az önreflexió poétikája a filmben.* Pro-Print Könyvkiadó, Csíkszereda, 2003, 36.

és tágabb illusztrációjában segítettek, mintsem az akusztikai dimenzió teljes létrehozásában, ahogyan az animáció használta őket.

A szöveg, ha belegendolunk, nem más, mint grafikai elem. Ugyanúgy papírra íródik, sokszor kéz által, akár egy rajz. A betű tehát egy rajz, amihez univerzálisan elfogadott konkrét jelentést társítottunk, a szó összetevője, amely valamit jelöl.¹⁶ Feltételezhetjük tehát, hogy az írott szimbólum egy a rajzból kiinduló médium, akárcsak az animáció, ami több rajz gyors, egymás utáni szemlélése. Ezt bizonyítják Fleischer *Koko the Clown* animációi, amelyek rendszerint egy toll képével kezdődnek, ami írni kezd a papírra, míg az lassan át nem alakul egy bohóc rajzává.¹⁷ Nem csoda, hogy az animáció a szavak és szimbólumok teljes leltárát használatba vette, megteremtve a „velejáró” hang rajzolt változatát. Mivel gyakorlatilag ugyanaz a manipulálható, kihúzható, nagyítható és *dinamikával* rendelkező grafikai elem, akárcsak az animációban megjelenített szereplő vagy tárgy, az írott szimbólum a rajzolt valóság része, azzal egyenrangú jelentéssel bír. Írásom nem fogja részletesebben elemezni a korai animációkban megjelenő „beszédbuborékokat”,¹⁸ kizárólag a néma animációban megjelenő hangok eredetének kontextusában említem meg őket.

A grafikai hang eredete

A grafikai hang a képregényekben jelent meg először, viszont a mozgás hiányában csak részlegesen tudott utalni egy zörej vagy hang jellegzetesség jelenlétére. A képregény, ellentmondva a médium mozgási hiányosságának, egyszerre használhatta a tipografikus és grafikai elemeket a hangulat meghatározására, narratív „hídként” és a hang implikációjára.¹⁹ Hasonló módon adott egyfajta statikus dinamikát a szavaknak

16 A betű itt fogalomként, grafikai elemként értelmezhető. A betű alakja és társított jelentése kulturálisan behatárolt, de a *betű*, bármilyen nyelven is, de ugyanazt a nyelvet megalkotó komponenst jelenti univerzálisan.

17 Fleischer animációi kimondottan alapoznak az intermedialitásra, a rajzok sokszor az öt rajzoló ember „valós” világában is mozognak, a rotoszkóp feltalálásával. Ez figyelhető meg az *Out of the Inkwell* (1918–1929) sorozatában.

18 A korai animáció a dialógust szinte teljesen a némafilmből megszokott konvencióval használja. Az inzert sokszor eltakarja az egész képernyőt, akár a filmben, vagy egyenesen a szereplők szájából jelenik meg, viszont a jelenet pár képkockáig teljesen mozdulatlaná válik a szöveg elolvasásának könnyítése érdekében.

19 Ilyen szempontból a formákba rajzolt szövegek ugyanazt a szerepet töltötték be, mint az inzertek a némafilmben. Egyszerre közvetítettek dialógust vagy narrációt, és segítettek a következő jelenetbe való észrevétlen átcúszásban.

és az azokat tartalmazó formáknak. Gondoljunk a szúrós buborékba írt POW vagy BANG szóra, ami két verekedő szereplő között jelenik meg. A forma és a szó egyaránt fontos a hang kifejezésében. A hangutánzó szó magával hordozza a hang alapjelrendszerét, míg a tüskés formájú buborék annak hirtelenségét és erősségét hangsúlyozza. Együtt alkotnak egy kezdetleges grafikai hangot. A kettő nem feltétlenül jelentené ugyanazt a hangot a másik hiányában. Egy másik példa egy buborék, ami a PFFT szót tartalmazza. A szó körüli forma jelentősen megváltoztathatja az utánzott hang érzékelését. Ha egy tekeredő, csavarodó, áttetsző formában jelenik meg a buborék, a levegő fáradt kifújásával asszociálhatjuk, hogyha viszont egy tüskés buborékban látjuk, jelentheti a nevetés sikertelen visszafojtását vagy egy ironikus hangvételi pöffentést. Hasonló módon ábrázolható a hang ereje is, hiszen alapvetően a nagy és vastag betűket a hangossággal asszociáljuk, míg a teljesen kisbetűkkel írt szöveget vagy a szöveg zárójelbe helyezését a halkabb, suttogászerű hangokkal társítjuk. A grafikai hangot a képregény leginkább a csapódáshangok illusztrációjára használta, hiszen azok nyomatékosítása volt a legfontosabb ahhoz, hogy az olvasó érezze a képek és az azok által jelölt világ belső dinamikáját.

Az animáció ezt a részben a képregény által megalkotott vizuális hangot ugyanúgy terjeszti ki, akár a film a fényképet: hozzáadva az idő dimenzióját. Az időbeliség lehetővé tette a hang kauzális múltjának rajzos kifejezését. A hang elindul, eléri a csúcspontját, majd lecseng. Ennek a három pontnak az egymástól való távolsága az, ami meghatározza a hang térbeli elhelyezkedését, időtartamát és nyomatékosítását. Ugyanezt az animáció képes megmutatni mozgással, transzformációval (mint a nyújtás vagy a méret változtatása) és textúrával. A hangot illusztráló grafikai elem sokszor válik annak sajátos, másodlagos forrásává. Paul Terry *Mouse's Bride* című animációjában egy pihenésében megszakított öregember döbbsen néz, majd rándul meg a lépcsőn lecsúszó, majd az orra előtt felrobbanó „HELP” szavakra.²⁰ Ebben az esetben a hangot érzékeltető jel válik a másodlagos hang forrásává, ami a robbanás. A tüskék hirtelen nőnek, majd tűnnek el, ami a hang gyors lecsengését illusztrálja. Az elsődleges hang, maga a kiáltás, nem rendelkezik ebben a képben az eredeti forrásával, bár később megtudjuk, hogy a felső emeleten fürdő macska kiabál.

A betűk és szimbólumok szereplőként mozognak, gyakran akár még személyiséggel is rendelkezhetnek, ami az általuk illusztrált hang érzékelését is nagymértékben befolyásolja. A forma a némafilmben a

20 A *Mouse's Bride* ezen a linken tekinthető meg: <https://www.youtube.com/watch?v=fknb6Xynz10&t=161s>

hang meghatározója, hiszen nélküle nem létezhet, csak homályos mentális elképzelésként. Egy csukott szemű szereplőről csak akkor tudjuk, hogy horkol, ha légzésével a „ZZZ” betűk röppennek ki az orrából, majd vissza, addig csak az alvást feltételezzük, ami grafikai hangelemek nélkül kínosnak és természetellenesnek tűnik. Ez gyakran használt hangutánzó grafikai elemnek számít, hiszen nyelvtől függetlenül ugyanazt az akusztikai információt közvetíti. A betűk mérete és ösvénye, valamint a képen töltött idejük meghatározhatja a hang fizikai alaptulajdonságait. Például egy szó, miután elhagyja forrásának pontját, elnyúlhat vagy visszatartanhat a falról, létrehozva a visszhang percepcióját.

A grafikus narratíva

A hangutánzó szavak nyilvánvalóan könnyebben megszólaltathatóak, mint a szimbólumok, az animáció mégis az utóbbit kedveli jobban. Az üteskor megjelenő csillagok vagy a hanghullám formáját követő vonalak konvenciói a korai animációkban jelentek meg, inkább a dinamika hangsúlyozásaként, mint a hang dimenziójának konkrét megjelenítéseként, viszont a kettő elválaszthatatlan egymástól. Majdnem elválaszthatatlan. Az audiovizuális szerződés mentális hallásunk által akkor is jelen van, ha a kép nem tartalmaz hozzáadott hangszalagot. A hang természete szerint hamarabb, könnyebben és nyomatékosabban rögzül az agyunkban. A hang elemnek viszont a kép nélkül nincs meghatározható narratív jellegzetessége a filmben. Ez nem jelenti azt, hogy ha nem látjuk a hang forrását, annak nincs értéke. A hangnak, mivel nem rendelkezik saját kerettel, szüksége van a kép kereteire. Chion állítása szerint, ha a képen kívüli hangtól eltávolítjuk a képet, amin kívül van, akkor már csak egy hang marad, hely és dramaturgiai megkülönböztetés nélkül.²¹

A korai animációk a bizarr grafikai elemekkel külön korszakot alkottak. Mivel struktúrájuk először nem a film klasszikus elbeszélésmódjára támaszkodott, hanem a „grafikus narratívára, amely elsősorban a felületért, a ritmusért és a vonalakért vállalt felelősséget”,²² mindenekelőtt tartották a rajzolt látvány, tehát a mozgás sajátos mikronarratíváját. A mikronarratíva elemei hasonlóak a klasszikus narratívához, viszont a nyugalmi állapot, a kibillenés és a tetőpont után nincs további szakasz.

21 Chion: i. m., 40.

22 Pat Power: Ludic Toons: The Dynamics of Creative Play in Studio Animation. *American Journal of Play*, 2012 (5):1., 22–54, 40.

Az ütközést kifejező grafikai elemek igencsak kevés figyelmet kaptak a filmelméletben, mivel az általános tévhit szerint szerepük nem változott megjelenésük óta. Ennek ellenére három elkülöníthető felhasználási módot fedezhetünk fel. A korai animációk mind a *rubberhose* figurákat mozgatták, azokat a szereplőket, akik mintha csontok nélkül, csövekhez hasonló testtel mozognának. Ezek a mozgások többnyire azt gátolták meg, hogy az egyik pontból a másikba való haladás ne tűnjön statikusnak vagy monotonnak. Egy figura gumyszerű végtagjai rendkívüli flexibilitást engedtek meg az animátornak, és részben ezt bizonyítja a korai animációban népszerű alakváltoztatás. A *rubberhose* animáció csak a dinamika illúzióját teremtette meg, viszont nem rendelkezett egységesen felismerhető fizikai törvénnyel. Egy egyszerű sétaciklus és egy fallal való ütközés között nem volt fellelhető formai különbség. A becsapódást és annak hangját jelölő vonalakat, csillagokat és köröket ennek a hihető dinamikának az illuzórikus megteremtése érdekében használták. Így ahelyett, hogy egy nyúlékony gumimacska érintené meg puhán a földet, csapódást látunk, amivel annak hangját asszociáljuk a *Felix in Hollywood* jelenetében, ahol a stúdióból kidobják a macskát, és az ütközéskor vonalak szállnak a levegőbe.²³ Hasonló módon jelölik – egy másik animációban ugyanebből a sorozatból – annak a dinamikáját, ahogy egy csillagász fejbe üti a macskát a *Futuritz*-ben egy baseball ütővel.²⁴ A mozdulatot egy hullám csillag illusztrálja, amiből a csillagász egyet elkap, és megvizsgálja. Az ehhez hasonló grafikai elemek tehát multifunkcionális szerepet töltek be.

Amikor Disney megalkotta *Az animáció 12 alapelvét*,²⁵ amely a mai napig fennmaradt és használt, ezeknek a grafikai ütközésjelölőknek a szerepe megváltozott. Ironikus, hogy a realizmus megközelítése a mozgás fizikai szabályainak eltúlzásával érhető el. Disney az akkori filmeket tanulmányozva jött rá, hogy mozgás közben egy test formája látszólag megváltozik, elmosódik. A 12 alapelv első pontja ennek nyomán jött létre, miszerint egy rajzolt figura gyors mozgás közben megnyúlik, becsapódáskor

23 A *Felix in Hollywood* ezen a linken tekinthető meg: <https://www.youtube.com/watch?v=7eSE5hzIyIo&t=369s>

24 A *Futuritz* ezen a linken tekinthető meg, utólag hozzáadott hanggal: <https://www.youtube.com/watch?v=rtpjDurm7k8&t=120s>

25 A megnevezést Ollie Johnston és Frank Thomas (a Disney animátorai) írta le először 1981-ben, de már a 30-as években elterjedt. „Az animáció esszenciájává vált az átmozdulás az egyik rajzból a másikba” (Frank Thomas – Ollie Johnston: *The Illusion of Life: Disney Animation*. New York, Walt Disney Productions, 1981, 49.).

pedig szétfolyni látszik. Később tevődött hozzá az előkészítés és a másodlagos mozgások pontja, ami figyelembe veszi a mozgás előtti és utáni folyamatokat. A rajzok a fizika szabályai szerint kezdtek mozogni, saját tömeggel és realisabb mozgással rendelkeztek. Egy mozdulat eleje, tetőpontja és becsapódása tehát hangsúlyozottan elkülöníthetővé vált. A korábban dinamikát kifejező vonalak és szimbólumok így a hang illusztrációjának szerepét vették át. Az *Oswald the Lucky Rabbit* (1927) sorozatban már megfigyelhetően használják az összenyomást és szétnyújtást. Oswald esésekor kissé szétnyúlik, így érezzük az ütközés dinamikáját, annak hangját viszont a gyorsan elröppenő csillagok jelölik a *The Ocean Hop* című animációban.²⁶ Ugyanúgy halljuk az őt ünneplő emberek szájának csattanását, mikor megnyeri a versenyt, a csókok helyétől kipattanó vonalak által. A csattanást érzékelnénk a hozzájuk adott grafikai elemek nélkül is, hiszen az egerek szája megnyúlik, majd hirtelen összenyomódik, a hangot viszont azok adják a képhez. Hasonló grafikai elemek a mai napig jelen vannak a rajzfilmekben, inkább az eredet felidézéseként, a konvenció megtartásaként, hiszen most már sem a hang jelölésére, sem a dinamika fokozására nincs szükség. Ily módon követhetjük a dinamika illúziójának megteremtésétől a hangi dimenzió illusztrálásáig a grafikai elemeket, amelyeknek szerepe szimbolikussá vált a hangosfilm globalizációjának köszönhetően. A *Steamboat Willie* (1928) megjelenése után a becsapódási hang kétféle felhasználásáról beszélhetünk, melyek közül mindkettő jelentősen befolyásolta az animáció narratíváját.

2. A hangszeres zöreje

A némafilm zenés konvenciói a legnagyobb lenyomatot talán az animáción hagyták, ami a hang megjelenésével folytatta, sőt újraértelmezte a képeket kísérő zenét. Mivel a korai hangtechnika nehezen mozgatható és körülményes volt, az animációk hangjait stúdiókban kezdték felvenni, kizárva a valós külső hangokat. Disney, miután alapjaiban életszerűvé tette a rajzolt figurák mozgását, dinamikát és tömeget adva azoknak, a hangvilág kifejező erejével találta szemben magát, amellyel a realizmus közelebbi célnak tűnt. Első hangos animációja, a *Steamboat Willie* (1928) már valós zörejeket is használ, viszont nagymértékben ritmusos, muzikális módon, zene formájában. A *Silly Symphonies* (1929–1939) sorozata

26 A *The Ocean Hop* ezen a linken tekinthető meg: <https://www.youtube.com/watch?v=2f1tn2ljVKY>

a zenét és a muzikalitást centrális elemként kezelte. A hang megjelenése az animációban és a filmben ugyanazt a műfajt helyezte előnybe: a musicalt. A zene hirtelen vált egyszerre fontos kifejezőeszközzé és a narratíva fő elemévé. Talán nem túlzás, hogy egy rövid időre a kép alkalmazkodott a hanghoz, nem pedig fordítva, ahogy manapság megszokott. A *Mickey Mousing* Carl Stalling zeneszerző munkája alapján jött divatba.²⁷ Disney olyan tendenciát indított el az animációban, ami kizárólagosan zenei eszközöket használt a hangvilág megteremtésére. Ez a zene már nem csupán kísérő, illusztráló szerepet töltött be, ahogyan a legtöbb kritikus kezeli, hanem aktívan részt vett a történetben, manipulálta a narratívát és az animáció ritmusát. Megjelent a hangszeres zöreje, ami megváltoztatta a médium belső dinamikáját, később megalapozva az animáció és a rajzfilm fogalmának végleges elkülönítését.

Az animációs hang univerzuma

A valós képhez talál a valós hang, mivel mindkettő közel áll a realitáshoz. Az animációban viszont a valós hangok sokszor nem találhatnak a képekhez, ezért azokat teljesen más módon kell megalkotni, ami furcsa megfigyeléshez vezet. Az animáció hangjai új, mesterségesen megalkotott valósághoz alkalmazkodnak, másik *dimenzió* részei, ahol pontosan meghatározott helyet foglalnak el. Például figyeljük meg a szél hangját bármilyen mai film és animáció kontextusában. A filmben valós szelet vesznek fel, míg az animációban MacDonald egyik gépezetét használják, amely feltekert szövetet húz végig egy farúd alatt. Mindkét hang, sajátos kontextusában, valósnak hat, pedig egymás után hallgatva feltűnő különbségekkel rendelkeznek. A második hang „animációs”, olyan kanonikusan elfogadott effektus, amelyet örökre a rajzolt képpel kapcsolunk össze gyakori használata miatt, míg a másik csak egy szeles napra emlékeztet. Egyes hangoknak nincs szükségük az animáció képére, hogy a hallgató felismerje a kettő kapcsolatát, azokat akár bekötött szemmel a rajzolt képhez kötjük. Gondoljunk a lovak patáinak kattanására. Az animációkban ezt egy félbevágott kókusszal érik el, amelyet ritmusosan csapnak egy szilárd felülethez, megteremtve a másodlagos valóság lovainak hangját,²⁸ olyan hangot, amely magasabb és közelebbi,

27 A Mickey Mousing azt a jelenséget írja le, amikor a szereplő és a zene teljesen egyszerre mozog. Szórakoztató, olykor gyerekes jelleget kölcsönöz a rajzfilmnek.

28 A különböző kanonikussá vált hangok megteremtését maga Jimmy MacDonald mutatja be Michael Bonifer 1984-es dokumentumfilm-sorozata, a *Disney Family Album* negyedik részében.

mint a valós hang. Az animáció kanonikus hangjai szinte mind Jimmy MacDonald érdemei, hiszen hangeffektus-módszereit a mai napig használják, és hamar áterjedtek más stúdiókra, amelyek a valós hangokat vitték bele animációjukba a zenés zörejek helyett. Ezek a hangeffektusok könnyebben illeszkednek az animációhoz, mint a valós hang, és ez csak az egyik eset, amelyben a mesterséges valósabbnak tűnik, mint maga a valós. Ilyen a *pontos szinkronizáció* (hard sync) effektus is, amely minden típusú mozgóképnél használatos.²⁹ Az animációban használt megalkotott hangok tehát kulturális és történelmi háttérrel rendelkeznek, egész saját, felismerhető univerzumot alkotnak az animációs stílustól függetlenül, és bár felismerhetően *nem* igaziak, pontosan így találnak tökéletesen bele az animáció valóságába. A hang figuratív értéke magában nem specifikus, a néző számára nem olyan fontos a valós zörejt itt, mint a szinkronizációval elnyert realitás vagy a valószerűség tényezője, amelyet a konvenciókból nyer.³⁰ Ezekre a hangokra így sokkal nagyobb hangsúly eshet, de szerepüknek listája sokkal hosszabb, mint gondolnánk. A hang megváltoztathatja egy rajzolt kép időbeli, térbeli és dramaturgiai irányát, sőt, meghatározhatja a narratíva egészét. A következőkben a hang ezen fizikai vagy az érzékelést manipuláló hatásait fogom elemezni a képhez csatolva, kortárs animációkkal példázva.

A hang *temporalizálhatja* a képeket. A képek sorozata nem mindig feltételez időbeli lineáris sorrendet, de az azokhoz szinkronizált hang a következetesség percepcióját kelti.³¹ Mivel egy viszonylag statikus kép manipulálható és megfordítható különösebb információvesztés nélkül, egy hang pedig meghatározott szakaszokkal rendelkezik (elindul, eléri a csúcspontját majd lecseng), amelyeknek felcserélése folyamán elveszne az auditív információ, ő veszi fel a lineáris idő megteremtésének szerepét, összekötve az egyébként fragmentált képeket. Ezt figyeltem meg *A vörös teknős* (*La Tortue Rouge*, Michaël Dudok de Wit, 2016) egyik első jelenetében, amelyben az elhagyatott szigeten élő kisebb állatok képei ugrálnak a szemünk előtt. A különböző képeket időben a folyamatos tengerhullámok csapódásának és a szélben rázkódó leveleknek a hangja köti össze és ad reális érzetet a környezetnek. Érezzük itt, hogy a képek

29 A *hard sync* azt a hang-kép összekapcsolást írja le, amikor a kettő teljesen szimultán van jelen. A valóságban, mivel a fénysebesség meghaladja a hangsebességet, hamarabb látunk, mint hallunk bizonyos történéseket (Robin Beauchamp: *Designing Sound for Animation*. Elsevier, Burlington, 2005, 8). A kettő pontos szinkronizációja már egy a néző által elvárt tapasztalat, így ironikus, hogyha valósan időzítjük a hangot a képhez, az valótlannak hat.

30 Chion: i. m., 23.

31 Uo., 13.

egy helyszínrészei, és valós időben léteznek. Ez a *szonikus ragasztó* (sonic glue),³² és általában a moziban minden mikrofonból szól, megteremtve egy valós, akusztikus teret, amely, bár 2D képhez kapcsolt, részesévé teszi a nézőt/hallgatót a bemutatott világnak. A temporalizáció másik formája figyelhető meg *A vörös teknősbéna*-ban, amikor a partravetett férfi a vízbe ugrik, a kép viszont a szirtról egyből a vízben úszó férfire vág, kihagyva a vízbe való becsapódást, amit viszont a hang szolgáltat. A felkészülő mozdulatokból és a környezetből kikövetkeztethető cselekményt csupán auditív formában kapjuk meg, mégsem tűnik fel az időugrás vagy a természetes linearitás megtörése. Az animáció gyakran használja ezt a megoldást felismerhetetlen időkihagyásként, amellyel többször hetekig tartó animációs munkát spórolhatnak meg.

A hang egyben *vektorizálhatja* a képet, annak egy meghatározható dramaturgiai célirányt szolgáltatva. Itt jelenik meg a hangszerek zöreijéből kölcsönzött, a második fejezetben hosszabban kibontott auditív *fokozás* az animációban. Valós zöreikkel viszont ez semmilyen szempontból nem utal a humorra, és sokkal visszafogottabban használja a vizuális fokozást a feszültségkeltésre, és a hangszerek rajzfilmekkel ellentétben rendelkezik ütős tetőponttal, ami legtöbbször a csend vagy egy becsapódáshang, esetleg a kettő valamilyen kombinációja. *A vörös teknősbéna* vihar előtti jelenetében például nyugodt tengerpartot látunk, amelyet egyre erősödő és fluktuáló sirálytömeg hangja kísér. Egy ideig az értetlenkedő szereplőket figyeljük, akik felnéznek, és meglátják a szinte felhőt alkotó sirályokat, melyek hirtelen elrepülnek, és csak a tenger mély morajlását hagyják maguk után.

Csend az animációban

A „csend” helyes használata igencsak nehéz az animációban, hiszen teljesen statikus kép gyakorlatilag nem létezik, mivel az egyszerű rajznak, hibának tűnik egy olyan médiumban, amelyben a legnagyobb hangsúly a mozgásra, a dinamikára tevődik. Egy filmbe bevágott statikus kép nem olyan feltűnő, mint az animációban, ahol inkább mondanánk azt, hogy technikai hiba miatt megakadt a kép. A hang sajátos temporális dinamikával rendelkezik, hiszen mozgást sugall, mivel ez az a fizikai tényező, ami létrehozza, a csend tehát csak ezeknek a mozgásoknak a kontextusában és előfeltételezésében teremthető meg. A nagy auditív dinamikával rendelkező képek után egy alapzaj, vagy

32 A fogalmat Beauchamp használja a kontinuitás csupán hang általi megteremtésére, és a fizikai határok elmosásának illúziójára. Lásd Beauchamp: i. m., 68.

egy amúgy eddig észrevehetetlen, halk zörej diegetikus csendként hat, Bresson állítását bizonyítva, miszerint a hangosfilm tette lehetővé a hihető csendet, amely impressziója nem csupán a hang hiányából ered, csak kontextus és bizonyos szintű preparáció jelenlétében születhet meg. A diegetikus csend és a mikroritmussal telített „statikus” kép kombinációja az animációban tehát különösen nagy drámai tetőpontot szolgáltathat egy jelenetnek.³³ A kettő együttműködését figyelhetjük meg egy másik animációs jelenetben, amelyben egy férfi bambuszerdőn keresztül lépked, és az alapzajul szolgáló bogarak zümmögését hirtelen a csendes szél váltja fel. Az ilyen hangok, a bogarak vagy tárgyak rezgései, amelyek a zenei *tremolo* jellegét utánozzák, különösebb exponenciális változás nélkül képesek megteremteni a feszültséget, hisz magukon belül fluktuálnak. A változás, a magas és mély frekvenciák hirtelen helyváltoztatása a hallgatót nyugtalan állapotba helyezi, és feltételez egy pillanatot, amikor a kellemetlen hang egyenetlenség véget ér. Drámai tetőpontot, majd annak lecsengését, „megnyugvását” vetíti előre. A *WALL-E* (Andrew Stanton, 2008) hasonlóan használja a csendet, amelynek felvezetését egy becsapódási hang fejezi be. A piros lézert kergető Wall-e egyre hangosodó morajlást hall, amelyet egy hatalmas, atmoszférába berobbanó, majd földet érő rakéta hangos földre érkezése követ, megteremtve a csúcspontot, amelyet értelemszerűen halk lecsengés követ, csak a kis kövek mozgását halljuk. Ennek a szekvenciának a hangvilága egyben meghatározza egy test méretét, távolságát és magát a teret, ezalatt pedig dramaturgiai szekvencia-tetőpontot hoz létre.

Az auditív tér

A hang tehát a *tér* és az abban elhelyezkedő elemek *fizikai tulajdonságainak* meghatározója is lehet, persze sokkal limitáltabban, és inkább bizonyos sztereotípiákra támaszkodva, mint a kép. A tér fizikalitását meghatározó hangok különböznek egy hely alapzajától, ami folyamatos, hosszú hang. Ezek azok a kisebb hangok, amelyek megalkotnak egy úgynevezett *auditív teret* (auditory setting), amelyek belakják a már ambient hangok által behatárolt helyszínt és annak méretet, időbeliséget, és a megalkotott világban belül egy konkrét elfoglalt helyet

33 Mikroritmusnak számít a levelek apró mozgása, a füst vagy köd szélben való mozgása, az eső és a víz felületének fluktuációja. Az animáció gyakran él ilyenfajta apró mozgásokkal, hogy egy állókép ne tűnjön műszaki megakadásnak.

adnak.³⁴ Például hogyha egy fürdőszoba az izzólámpa hangja által behatárolt, az auditív teret a víz csepegése vagy csövekben való időszakos csorgása határozza meg. Az említett *WALL-E* jelenetében olyan teret képesek meghatározni a hangok, amit nem is látunk, hiszen a porfelhő eltakarja szinte a képernyő egészét, mégis tudjuk, hogy valami belépett az atmoszférába, megállapíthatjuk hozzávetőlegesen a méretét és sebességét, amelyet a morajlásból és az egyre nagyobb kövek földhöz csapódásának hangjából következtethetünk ki. A hang meghaladja a képkeret már létező határvonalait, amelyek már a kép előtt léteztek, és azután is ott maradnak, miután a kép eltűnik. Az auditív keret nem létezik, csupán a helye, hangereje befolyásolható. A hangnak a kép teremt helyet, azt magához vonzza. Ezeknek az auditív teret életre keltő hangoknak a forrása sokszor nem egyezik meg a képen elfoglalt helyükkel, a néző mégis úgy érzékeli, mintha onnan jönnének, függetlenül a hangszórók helyétől és méretétől (ugyanazt a lokációt köttjük a hanghoz, hogyha a hangszóró a vászon háta mögött van, és akkor is, ha fülhallgatón keresztül kapjuk). Hogyha egy elefántot látunk a képen végigmenni, a hang mintha vele együtt mozogna, annak ellenére, hogy annak fizikai forrása egyáltalán nem változtatja a helyét. A hang és a kép tehát elválaszthatatlanul összekötött elemek, de kapcsolatuk apró változtatásával vagy egy bizonyos kulturális kódhoz való kötésével manipulálható az egész filmnézési élmény. Megállapíthatjuk tehát, hogy az animáció hangjai külön dimenzióhoz tartoznak, amelyen belül időben meghatározott valós teret képesek megteremteni, és képi mozgás hiányában szolgáltatják a kellő narratív információt egy kifejtet irányába haladva. A különböző hangeffektusok emellett teljesen beépülhetnek magába a narratívába, amely az animáció kerekein belül kissé másképp fejlődött az idő folyamán, mint a filmnél, és sokszor igényli a hang magyarázó képességet. Az egyes, az animáció által használt narratív stratégiákat Paul Wells³⁵ sorolta fel, amelyeknek legalapvetőbb funkciója a narratív idő lerövidítése. A következőkben a hang szerepét fogom elemezni a felsoroltak közül a fontosabb, releváns narratív stratégiák kontextusában.

Hang az animáció narratív stratégiáiban

Az animáció egyedi narratív eszköze a *metamorfózis*, a képek szabad manipulálása, torzítása, megváltoztatása. A metamorfózis képessége

34 Chion: i. m., 55.

35 Wells: i. m., 68–90.

olyan folyékony átkötést jelent a képek között, amely szinte teljesen megelőzheti a vágást, hasonlóan az álomhoz. A metamorfózis ellentmondhat a logikus következményeknek, és meghatározhat egy kiszámíthatatlan linearitást, legyen az időbeli vagy térbeli,³⁶ megfosztva a képet a vizuális lokalizálás lehetőségétől. Itt kap nagy hangsúlyt a hang temporalizálása és térmeghatározása, amely vagy segít a képeket egyfajta realitáshoz kötni, vagy teljesen más, auditív képzeletvilágot szolgáltatni egy már amúgy is álomszerű szekvenciához. Ezt figyeltem meg Don Hertzfeld kísérleti animációjában, az *It's Such a Beautiful Day* (2012) címűben, amely egy beteg elme valóságba való kapaszkodásának kísérletét mutatja be, egyszerű vonalfigurákkal és fragmentált képekkel. A sötét képen három foltban jelenik meg három, egyszerre mozgó alakzat, amelyet a háttér vagy a rajzolt tér teljes hiányában nem köt más össze, mint az auditív tér. Egy másik képen egy teljesen nyugodt sétát látunk, ahol a narrátor szövegébe hirtelen robbanás szól bele, a kép elsötétedik, és hangeffektusok sokasága tölti el a fülünket, csapódások, morajlások, autózaj, amelyhez néhány kihagyott képkocka után egy a földön vonagló ember képét kapjuk, amely rohamszerűen változtatja az alakját. Nem látjuk, hogy mi történik, de a hangok által elindított képzelet ugyanolyan fragmentált képeket vetít a fejünkbe, mintha az animáció mutatta volna meg nekünk.

Egy másik narratív eszköz a *tömörítés*. Az animáció leginkább rövid formátumban készül, így nagy mennyiségű narratív információt kell beleprézelnie pár percbe. A tömörítést a filmben is használt elliptikus vágással is elérhetik, amely az olyan mozdulatokat rövidíti le, amelyek nem szolgáltatnak új vagy fontos narratív információt. Ez újabb időbeli és képi szakadást jelent, amely a filmben a konzisztens, befogadható háttér miatt nem olyan feltűnő, mint az animációban, ahol a háttér esetleg absztrakt, vagy csak néhány vonalból tevődik össze. Itt is szükség van tehát a hang által szolgáltatott kontinuitásra, amelyre megint jó példa *A vörös teknős* vízbe ugrós jelenete. A tömörítés másik formája, amelyet az animáció hangsúlyosabban használ, a *komikum elnyelése* (comic elision), vagyis „egy olyan komikus eseményekből álló szekvencia, amely egy önmeghatározó szerepet tölt be, a vizuális, verbális vagy hangai komikum időzítését használva”.³⁷ Ez a narratív módszer azt az időperiódust rövidíti le, ami eltelhet a viccre való felkészülés és maga a vicc között, amelyben a leggyakrabban használt vizuális eszköz a fokozás és a repetíció. Ez azért fontos, mert minél hirtelenebb, váratlanabb egy vicc, annál nagyobb a komikum hatása, a váratlant pedig a várható kontextusában érzékeljük a legjobban. A hang gyors felfogási ideje segít ennek az időperiódusnak

36 Uo., 69.

37 Uo., 76.

az összetömörítésében, auditív pontuációkkal, amelyek segítenek egy gyorsabb kép vagy nehezen meghatározható testek összeütközését hang által vizualizálni a néző fejében. Ezek a tömörítő narratív módszerek, mint a metamorfózis, a különböző szimbólumok és metaforák használata, a szinekdoché³⁸ vagy a fizikalitás³⁹ sajátos megteremtése, mind a kellő narratív információ lerövidítését szolgálják, a médiumot minél csapósabbá, hirtelenebbé és dinamikusabbá alakítva az idő folyamán. A hang általános feladata ezeknek az időbeli tömörítéseknek a kompenzálása, azokat észrevehetetlenné tenni vagy ellenkezőleg, kiemelni, újabb auditív tömörítések által. De milyen lehet a hang szerepe az animációban, amikor az egész történet a hang és a kép furcsa kapcsolatán alapul, és nem csak kiegészítő szerepet tölt be, hanem egyenjogúan meghatározza a narratívát?

A beszéd újraértelmezése

Több animáció a zörejeket és a konstruált zajokat az elbeszélés közép-pontjává alakítja, kiemelve azoknak egy már említett, másik „animációs” realitáshoz való kapcsolatát. A mozgókép alapján véve egy verbo- és vokocentrikus médium, míg az animáció nagyobb mértékben támaszkodik a nonverbális kifejezőmódra. Ennek ellenére az animáció, bár alap hangvilágában tényleg nem feltétlenül épít emberi beszédre, más szempontból igencsak verbocentrikusnak tekinthető: a témájában. A szó és az emberi hang más hangokkal való helyettesítése az animáció történetében meghatározó téma, mivel maga a médium a nem létező megteremtésével foglalkozott már megjelenésekor. A dialógus háttérbe szorítása, de mégis előtérben való imitálása visszatérő animációs eljárás, és míg ez teljesen elfogadható mint bármely rajzolt világ része, a filmben csak az avantgárd és a kísérleti film használja a szintetikus dialógus ezen formáját.⁴⁰ A dialógus alatt itt egyszer-

38 A szinekdoché folyamatán keresztül a narratíva naturális haladása és domináns tartalma egy képbe tömöríthető össze, csak egy részt mutatva az egészből, amely tartalma egyszerre határozható meg az egész kontextusában, és nyer új jelentést, különválasztva az egésztől. Ennek használatával az egész egy része is válhat személyiséggel rendelkező szereplővé (Wells: i. m., 80). Ebben az esetben a hangnak nincs megkülönböztethető szerepe.

39 A fizikalitás az animáció különleges figyelme a tárgyak vagy figurák anyagának legkreatívabb használatára. Azt is mondhatjuk, hogy a fizikalitás a rajzolt metamorfózis életre keltése, és funkciójuk megegyezik.

40 A szintetikus párbeszéd zörejekkel és zavaró tényezőkkel keverve használ fel már ismert kommunikációs módszereket (reality hooks), és olyan kitalált nyelvet hoz létre, amelyben fellelhető a logikus struktúra, de hiányzik az értelem belőle (Chion: i. m., 32).

re értem a diegetikus, szereplők által beszélt mondatokat, és a nondiegetikus narrátor zörejekben való megjelenítését, magának a történetnek a nézővel való kölcsönös beszélgetését.

A szintetikus párbeszéd első formáját fedezhetjük fel Robert Cannon és John Hubley 1950-es animációjában, a *Gerald McBoing-Boing*ban,⁴¹ amely egyszerre használ zörejeket a beszéd helyettesítésére, és parodizálja a verbocentrikusságot és annak szerepét a humor megteremtésében. A történet egy kisfiút mutat be, aki beszéd helyett különböző hangeffektusokat használ kommunikációra, amely egyszerre szolgáltatja a narratívát és a hang-kép váratlan kapcsolatának a humorát. A hangok mind tipikusan „animációs” jellegűek, ami magából a címből is hallatszik, és az első hang, amit Gerald szájából hallunk, a rugózás jellegzetesen animációhoz kötött *boing* hangeffektusa. A humor és a paródia ezeknek az animációval asszociált, eltúlzott hangoknak egyszerű gyerekbeszédhez való hozzákapcsolásából ered. Hasonló módszert látunk a kommunikáció parodizálására Michaela Pavlatova *Szavak, szavak, szavak* (*Reci, reci, reci*, 1991) animációjában,⁴² amelyben az említett szavak intertextualitást nyernek a velük asszociált szóviccek és hangok által. A verbális humor vizualitása és hanggal való összekapcsolása ritkán van jelen egy időben az animációban, amely inkább vagy az egyikkel, vagy a másikkal játszadozik, olyan poént adva a nézőnek, ami nincs előre megmagyarázva. Pavlatova filmjében viszont a hangok és szóviccek kellően kapcsolódnak össze, amikor egy idős hölgy a férjével egy asztalnál írógéphangon beszélget, amíg az kétségbeesetten jegyzetel. Egy másik tipikus mondás az „elefánt a szobában”, amelyet az animáció egy növekedő, egyik fülből a másikba hangosodó morajlással lépkedő elefánt képében illusztrál. A hang itt újradefiniálja a képet, hiszen egy felfújott, lufiszerű elefánt a semmin lépkedve ad ki nehéz lépéshangokat, arra utalva, hogy egy elszuttogott pletyka hangosabb, mint gondolnánk.

Az animációban a narrációt helyettesítő zörejek furcsa módon jelennek meg egyes alkotásokban, ahol helyenként csak egy szót helyettesítenek, máshol pedig egy külön történetet mesélnek el. Ez megint csak kapcsolható a szóviccek intertextuális jelenlétéhez. Egy animáció használhatja például egy kacsa hangját, amikor figyelmezteti a szereplőt egy felé repülő tárgyra, rájátszva az angol „duck” kifejezésre. A szóvicc, bár általában nyelvhez és kultúrához kötött, létezik globális kontextusban

41 A *Gerald McBoing-Boing* ezen a linken tekinthető meg: <https://www.youtube.com/watch?v=Zpl0KRFdj1E&t=60s>

42 A *Szavak, szavak, szavak* ezen linken tekinthető meg: <https://www.youtube.com/watch?v=gd5tJcvnGUo>

is, illusztrálva a közhellyé vált metaforákat, az elcsépett közszólamokat, azokat szó szerint értelmezi, ugyancsak parodizálja a nyelvet és szavakat mint elsőrendű kommunikációs eszközt. „Mihelyt figyelmünk egy metafora anyagosságára irányul, a kifejezett gondolat komikussá válik”.⁴³ A vizuális interpretáción túl, egy már szavakból álló kifejezés auditív újraértelmezése a szó szerinti vizualizációnak újabb komikus réteget szolgáltat, a rajzolt világ részévé emeli, így már nem csak egy szólás felidézése. Az animáció hasonló módon értelmezi újra a narrációt, a történetet magát különböző hangokkal, és bár a tradicionális narráció is igencsak népszerű, megmutatja nekünk, hogy a nyelv nem kötelező a történet elmondásában, inkább kisegítő eszköz, amely olykor még nélkülözhető is. A hangok általi újraértelmezés az animációban erősen köthető a szubjektum jelenlétéhez, mentális képeket hozva létre. A zörejek jelenlétében tehát nincs szükség az explicit linearitásra, legyen az időbeli vagy térbeli, a szavak érthetőségére vagy a realizmus kényszerére, sőt a *képre* sincs explicit igény.

A hang szubjektivitása

A „valós” hang tehát rengeteg aspektusát változtatta meg az animációnak, amely olyan konvenciórendszer alkotott, hogy egyes hangeffektusok elválaszthatatlanok a médiumtól, ami pedig szinte elválaszthatatlan a szubjektív álomtól. Az animáció narratív tömörítése szinte észrevehetetlen a hangok által szolgáltatott kinyújtással, amelyek még az ember legfontosabb kommunikációs eszközét, a nyelvet is újraértelmezték. A felsorolt filmes példák, *A vörös teknős*, a *WALL-E*, az *It's Such a Beautiful Day* és még a könnyedebb hangvételi *Gerald McBoing Boing* is erősen észrevehető szubjektív világot mutat be, amelyhez a kép és a hang is egyaránt alkalmazkodik. A kettő különleges szerződése szükséges egy álomszerű narratíva létrehozásához, ahol a mentális hangoknak helyettesíteniük vagy színesíteniük *kell* a narratívát, a nézővel folytatott beszélgetést. A szubjektum átéléséhez tehát elengedhetetlen az azt belakó hang, mert a csupán szavak és képek által beindított képzelet hiányos, fragmentált képet szolgáltat, és nem sokban különbözik egy képeskönyvtől. A szubjektív hang az, ami ezeket a képeket átélhetővé, időben meghatározottá és valóssá változtatja.

43 Henri Bergson: *A nevetés*. Kriterion Kiadó, Bukarest, 1992, 127.

3. A „hallott” kép

A grafikai hangelemek megteremtették a néma animációk dinamikáját, majd sajátos hangvilágát, életre keltve az olykor a fizika törvényein kívül létező rajzolt alakokat. Bebizonyítottuk, hogy a hang jelenléte nem feltétlenül szükséges annak mentális percepciójához amíg látjuk a képet, és a mindennapokból szerzett akusztikai információkat csatoljuk hozzá. Az a logikus kérdés következik mindezek után, hogy képes-e a film és az animáció megfordítani ezt a különleges folyamatot? Hogyha láthatjuk a hangot, lehetséges-e, hogy halljuk a képet? A következőkben ezekre a kérdésekre próbálok válaszolni, és mindezt elemezni a film, majd az animáció sajátos kontextusában.

Az akusztatikus hang

Az előző fejezetben kifejtettem az „animációs” hangok univerzumát, és azt állítottam, hogy nem szükséges látnunk semmilyen képet ahhoz, hogy a hangok alapján tudjuk, egy animációról van szó. Ez az állítás az akusztatikus hangokra is kiterjeszthető. Az *akusztatikus* hang olyan hangot jelent, amelynek a forrása láthatatlan vagy meghatározatlan, és visszavezethető egészen Pitagorász iskolájáig. A szó magában „hallgatókat” jelent, akik a filozófus beszédét egy függöny mögül hallgatták. Pitagorász a függönyt arra használta, hogy hallgatóinak figyelme ne a fizikai megjelenésére, hanem a szavaira és azok értelmére összpontosuljon. A modern technológia ezt a fajta hangot általánossá, megszokottá tette, hiszen a mindennapokban körülvesznek minket az olyan kommunikációs eszközök, amelyek mind akusztatikus hangokkal töltik be az életünket. Ilyen a telefon, a rádió, a hangoskönyv is, hiszen egyiknél sem látjuk a hang eredeti forrását, csupán az azt továbbító eszközt. Az akusztatikus szituáció, Brian Kane meghatározásában megváltoztatja a hallás folyamatát, mivel elszigeteli a hangot az „audiovizuális egésztől”, amelynek eredetileg a része. Ezáltal egy kedvező szituációt hoz létre a redukált hallgatásnak, amelyben a hallgató ember a hangot teljesen akusztikus jellemzői alapján figyeli meg, a forrástól és értelemről függetlenül.⁴⁴ Tehát ha a hang percepcióját nem befolyásolja a vizuális információ, képesek vagyunk annak fizikai tulajdonságaira koncentrálni. Az érzékek ilyenfajta elválasztása viszont nem természetes, és különleges koncentrációt igényel,

44 Brian Kane: *Sound Unseen. Acousmatic Sound in Theory and Practice*. Oxford University Press, New York, 2014, 4.

mivel ahhoz vagyunk szokva, hogy a való életben az érzékeink kooperatíván és egyszerre szolgálnak információval. A némafilm ezt a hiányt az első fejezetben említett velejáró hanggal, az animáció pedig a grafikus hanggal pótolta, viszont a látás, a domináns érzékszerv megátolása a hang javára természetellenesebb. Chion szerint az akusztatikus hang éppen hogy megátolja a hang részletes megfigyelését, sőt, általában az ellenkezőjét váltja ki a hallgatóból, akinek az első gondolatai a hallott hang helyét, forrását és okát keresik,⁴⁵ főleg a film esetében.

A filmben használt akusztatikus hang eltér a mindennapokban megszokottaktól,⁴⁶ és ez pont a képi kontextus miatt történik. Egy olyan médiumról beszélünk, amely a vizualitást és a látványt részesítette előnyben már a kezdetektől, így a kép nélküli, csak hangokból összeálló film igencsak ritka, és „filmként” való számontartása is vitatott. A képkeret pedig, amihez a hang elválaszthatatlanul hozzáláncolt, kép nélkül is létezik, és befolyásolja a hangok lokalizálását. A kép keretei, a mozi környezetével járó nézői elvárások és a kollektív álomhatás az, ami megkülönbözteti a kép nélküli filmet egy hangoskönyvtől vagy rádióműsörtől. Történetek kísérletek teljesen hangokból összeálló film elkészítésére, viszont már ezeknek a bemutatási helyszíne is azt sugallja, hogy nem filmként elfogadott alkotások, hanem kísérleti „próbálkozások”. A példák közé tartozik a *The Companions: Sounds for a Lost Screenplay* (Anthony Discenza, 2018), amely egy 20 perces sci-fi, teljesen képek nélkül, a de Young múzeumban. A különböző, egymásra épített hangok egy ambivalens megszállástörténetet mondanak el, amelyhez a hallgatónak a Hamon Tower ablakainak kilátása szolgált bizonyos vizuális keretet. Discenza Chion audiovizuális elmélete alapján alkotta meg „filmjét”, amely az információhiányon alapul, hiszen egy részleges forgatókönyv ihlette. Meglepően a filmes konvenciók itt is nagy hatással vannak az alkotás percepciójára, amelyben még a párhuzamos vágás is fellelhető, ahogy egy autó és egy helikopter zaja élesen váltakozik, azt sugallva, hogy valójában egy üldözés történik.

Az akusztatikus hang szubjektivitása

Az akusztatikus hang, akarattunk nélkül is, beindítja a képzeletünket, a hallott hangokhoz olykor csak egy színt vagy formát társítunk az agyunkban, de mégis vizualizáljuk azt valamilyen mértékben, önkéntelenül.

45 Chion: i. m., 33.

46 Az előző fejezetben említett teret belakó hangok is tekinthetők, meghatározás szerint akusztatikusnak. Ezek viszont csak a hangulatot és a teret határozzák meg, nincs különösebb dramaturgiai funkciójuk, így nem említem meg őket.

A hang alapján történő, megbízhatatlan vizualizációt remekül használja témaként az *Out of Sight* (敲敲, Yu Ya-Ting, 2010) című animáció, amely egy vak kislány alakján keresztül mutatja be az utca hangvilágának szubjektív értelmezését. Az egyik aranyos jelenetben a kislány egy talált faággal koccintja meg egy fémkerítés rúdait. Ezt csak akkor látjuk, amikor hangot ad ki, amely nem egy fémes kattanás, hanem egy xilofon hangjaként jelenik meg. A fadarabot végighúzza a kerítésen a kislány egy kisebb harmóniát alkot, amelyet majd egy tompa kattanás szakít meg, a semmiből pedig ott terem egy téglafal. Az animáció szinte minden hangot a gyerek képzeletének feleltet meg, és nem csak a képek kitaláltak (például egy mélyen hangzó kürt után egy repülő bálnát látunk az égen), hanem a velük járó hangok is misztikusak, bár csak néhány pillanatig maradnak akusztatikusak. Akárcsak a mi fejünkben, a hang valójában csak egy rövid ideig, a megtapasztalás pillanatában marad akusztatikus, hiszen az agyunk gyorsan keres neki valamilyen vizuális megfelelőt. Az animáció tökéletes médium a szubjektivitás és a képzelet kifejezésére, hiszen a film gyakran az akusztatikus hangok vizualizálását csak a néző képzeletére hagyja, amelyet vagy megerősít, vagy éppen ellentmond neki.

Játék a nézői elvárással

Marguerite Duras *L'homme atlantique* (1981) című filmjében próbálta fekete képekkel és hangokkal szaporítani a rendkívül statikus képeket, azokat folyamatos monológ, a megjelenő, majd percekig eltűnő tenger monoton hangja köti össze. Ez az egyik megjelenítési módja az akusztatikus hangoknak, ahogy a film általában használja, amikor meghatározó vizuális információhoz köti a későbbi hangokat. A néző így képes arra, hogy bármikor felidézze a képet a hallott hang alapján, anélkül, hogy azt valójában látná.⁴⁷ A mentálisan felidézett képeket az animáció inkább a becsapódáshangokkal asszociáltatja, az előző fejezetben is említett, egyik képben vizuálisan elkezdett, majd akusztikusan befejezett mozdulatokkal. Ezzel az animátorok egyszerre munkát spórolnak, elkerülik az agresszív, intrikált vagy erőszakos képek megrajzolását, és humort rejtenek el ezekben az amúgy komoly helyzetekben azzal, hogy olyan hangot társítanak a nem vizualizált eséshez, becsapódáshoz, amire a néző nem számít. Ezt figyelhetjük meg például a *Coyote & Roadrunner* legtöbb részében, ahol az üldöző prérifarkas

47 Itt persze a kép felidézéséhez hozzásegítenek a tengerparttal járó sztereotipikus hangok, ami a tenger morajlása, a hullámok csapódása vagy a sirályok hangjai.

mindig lezuhan egy magas szirtról, és az ezt végignéző futókakukkal együtt rajzfilmes csattanást hallunk a valószínűbb hang helyett, ami az állat szétloccsanása lenne. Az animációs hangokkal sokkal kevésbé vagyunk képesek pontosan meghatározni egy mozdulatot vagy történetet, azok magukban ritkán deskriptívek, így a belénk nevelt asszociációkat és az előzőleg vagy utólag szolgáltatott képeket használják az akusztatikus hangokhoz, amelyeket általában a humorhoz vagy feszültségkeltéshez kötnék. Pontosítva, a hanggal járó kép előtt hallott akusztatikus hangok kíváncsiságot, elvárást, esetleg félelmet keltenek, és gyakran használatosak a nyomozós vagy komor hangulatú filmekben, animációkban. A hang forrásának dramaturgiai eltitkolása fenntartja a bizonytalanság érzetét, hiszen minél később kapunk vizuális információt egy hangról, annál több időnk van elképzelni, hogy mi lehet az. A várakozás fokozásában segít az akusztatikus hang újrajátszási időpontjainak rendszerelensége vagy közelítése egymáshoz, illetve a narratíva maga, amely azt sugallja, hogy nemsokára képet kapunk az említett hang mellé.

A kép után, de annak szinkronban való figyelése nélkül hallott hangok hathatnak meglepőnek, humorosnak vagy kényelmesen ismétlődőnek, *redundánsnak*. Ez a hangot egy pontos képpel asszociáltatja, amely az akusztatikus hang hallásakor újra megjelenhet, kisebb-nagyobb különbségekkel a néző fejében.⁴⁸ Az ez alapján kialakuló redundancia megszakítása megint csak vicc vagy drámai fordulat alapja lehet, ahogyan azt a második fejezetben kifejtettem, az animáció rendelkezik a repetíció és a fokozás konvencióival. Példának a *Home on the Rails* (Het Treinhuisje, Paul Driessen, 1981) filmet hoznám fel, amely a monoton mozdulatokra és az ismétlődésre támaszkodik történetében. Egy idős házaspár házán vonatsín megy keresztül, amelyen naponta többször áthalad egy vonat. A néni többször feláll, kinyitja a két ajtót, majd becsukja. A vonat közeledését egyre hangosodó zakatolás és bendzsózene jelöli. Az animáció az ismétlődéssel játszadozik, egyes mozdulatok megakadnak, a szereplők rituális helyváltoztatása szinte teleportációként történik, a mozdulat közepét teljesen kihagyva, amelyet a hang és a nézői elvárás tölt ki. Az ismétlődő bendzsó groteszkül hat, amikor a kapitalizmusba belefáradt férj a sínekre fekszik, majd maradványait a néni robotszerűen seperi fel, miközben csak törött üveget hallunk, pedig nyilvánvalóan más hangokra számítunk. A vonat közeledésének hangjai pedig unalom helyett drámaiságot közvetítenek, amikor a néni nem nyitja ki az ajtót. Ekkor egy becsapódást hallunk, anélkül, hogy bármi változna a lakásban. Ez nevezhető az *in-the-wings* effektusnak.

48 Chion: i. m., 72.

Az in-the-wings effektus viszonylag új kísérleti hangsávhasználat, amikor a hang által a képkereten kívüli világra leszünk figyelmesek, egy nem látható világra, amelynek a keretben lévő kép csak egy részlete, és az akusztikai tér által folytatódik. Ezt az effektust a multitrack teszi lehetővé, és sokszor hangmérnöki döntés eredménye, melyben az „abszolút képen kívüli teret használják ki”,⁴⁹ és használata csak a mostani film kontextusában nevezhető „helyesnek”, hiszen a múltban bizonyos kontinuitási problémákat hozott fel a hang és kép arányának megváltoztatása. Használatát így lecsökkentették, és a többi hang közé keverték, hogy kevésbé legyen zavaró pont a felsorolt kérdések miatt: mi ez, honnan jön, mi adja ki, mit jelent? A kép és a hang tehát egyszerre rendelkezik figyelemelvonó képességekkel, amelyben általában a kép a domináns, de bizonyos hangosabb, erőteljesebb hangok azzal egyenértékűek lehetnek egy filmben vagy animációban, hogyha a képen kívül helyezkednek el. Mivel a hangzási tér nem meghatározott, és sokkal nyíltabb, mint a vizuális tér, a lokalizációja kép nélkül nem pontos. Mivel „a láthatatlan hang mindig meglep, meghökkent, és az egyik legjobb módja a néző manipulálásának”⁵⁰, gyakran használják a váratlan kifejezésére filmben és animációban egyaránt. Az akusztatikus hang rendkívül fontos szereppel rendelkezik a kortárs alkotásokban, amelyek közül több „abba a csapdába eshet, hogy képes megfojtani tárgyát, pontosan azzal a képességgel, amivel reprezentálni tudja azt: nem rendelkezik többértelműségbe vezető kiutakkal, mint a festészet, a zene, az irodalom vagy akár a némafilm”,⁵¹ amelyek mind egyik vagy másik érzék hiányából indulnak ki. A kortárs film tehát, azzal, hogy minden érzékünket a lehető legteljesebben kielégíti, elveszítheti a váratlanságát.

A váratlan újrászületése

Az akusztatikus hang, mivel megfoszt minket a látásától, a váratlanságot képes visszahozni a kortárs alkotásokba, az animáció pedig a vizuális információt tudja eltorzítani, ambivalenssé tenni. A *váratlan* jelző itt egyszerre jelenti a ténylegesen hirtelen, előrevetítés nélküli hangokat, amelyeknek még „arcuk” sincs, és bizonyos mozdulatok befejezését,

49 Uo., 84.

50 Uo., 34.

51 Walter Murch: Stretching Sound to Help the Mind See. *Filmsound*, NYT October 1, 2000. <http://filmsound.org/murch/stretching.htm>, letöltés időpontja 2019. január 17.

amely a nézői elvárásnak mond ellent az akusztatikus hangok által. Az animációk a második felhasználással teremtik meg a meglepetésszerű, olykor groteszk humort, a nézői elvárásokra rájátszva. Ezt figyelhetjük meg Florian Grolig filmje, az *In the Distance* (2015) egyik jelenetében. A film egy magas, lépcsők nélküli épületben lakó ember mindennapjait mutatja meg, ahogy vizet gyűjt az esőből, és horgászbottal a fákról gyűjt ételt. Az első humorosan ható akusztatikus hang a horgászaskor hallatszik, amikor vízben való csobbanásra vagyunk felkészülve, ahelyett viszont a levelek zörgését és ágak törését halljuk, másodpercekkel később pedig egy almát látunk a horgászbot végén. Az akusztatikus hang itt egyszerre áll meg a saját lábán, mint vicc, és jelzi előre a vizuális humort. Egy későbbi jelenetben vihart látunk, amelyet a férfi vízgyűjtésre használ ki, mindeközben villámok világítják meg az épület oldalait. A villámok hangja viszont furcsa módon egyre jobban robbanásokra emlékeztet, a következő jelenetben pedig egy repülő halad el az épület fölött, segélycsomagokat szórva a levegőbe. Így jövünk rá, hogy a férfi a földön dülő háború elől bujkál magas lakásában, amit később egy felmászni próbáló katona képe erősít meg. Az animációban a hang az, ami az információt kódokban adja meg nekünk, a kép pedig segít megfejteni azokat. A kód nem csak a kép hiánya miatt ilyen komplex, hanem a szinkronizáció eltolása, meghatározatlansága miatt is.

A hamis szinkronizációs pont, a váratlanul történő, gyakran akusztatikus hang kifejezője lehet a térnek, a távolságoknak, a mozdulat gyorsaságának vagy időmértékének, ugyanakkor azt manipulálhatja, kinyújthatja vagy összenyomhatja. A hamis szinkronizációs pont sokkal ütősebbnek hathat, mint azok a szinkronpontok, amelyek láthatóan megtörténnek, mivel a hallgatónak a saját képzeletére kell támaszkodnia a kép megalkotásához,⁵² és a saját mentális képünk emlékezetesebb bármely elénk tált képnél. Az *In the Distance* ezt a kinyújtást éri el, amikor a férfi lelöki a felmászó katonát a létrával együtt. A férfit figyeljük másodpercekig, és csak sokkal később halljuk a katona becsapódását, mint ahogy azt elvárnánk, amivel megértjük az épület szinte komikus magasságát. Hasonló hatása van egy olyan esésnek, aminek *nem* halljuk a megérkezését, ellentmondva a fizika törvényeinek és a nézői elvárásnak. Az animáció gyakran él az idő elnyújtásával vagy torzításával, mivel megteheti a mozdulatok teljes megállítást, miközben a hang halad tovább. Ezt figyelhetjük meg bármely *shounen*⁵³ anime verekedés jelenetében, amikor a szereplők mozdulatai lelassulnak, látszólag megfagyva az

52 Chion: i. m., 60.

53 A shounen az anime egyik műfaja, amely tipikusan akciódús, és erős szereplőket sorakoztat fel.

időben, míg hosszú monológok és párbeszédtek telnek el. A hang folyamatossága az, ami miatt ezek a megfagyasztott pillanatok nem tűnnek időbeli megakadásnak,⁵⁴ annak a kinyújtása, meghosszabbítása nem szakítja meg a cselekmény linearitását. Több kortárs animáció ezeket az extrém időbe való beavatkozásokat már paródia tárgyává tette, a többször felhasznált témákkal és vizuális, illetve hangjellemzőikkel együtt.

Az animációban, természete miatt, sokszor fedezhető fel a paródia, a groteszk minősége, hiszen egy egyszerű mozdulat is a paródiáig fokozható, változtatható, hangsúlyozható. A szereplők nyúlékonyak, manipulálhatóak, így egy egyszerű mosoly is paródia tárgyává válhat, amelynek egy animációs hang újabb réteget adhat, legyen az hangszerez zöreje vagy egy gumi nyúlásának hangja. A váratlan hangok nagymértékben befolyásolják az animációk narratíváját, ritmusát és befogadását is, az akusztatikus hangokkal és azok nem konvencionális időzítésével együtt.

54 Több helyen a szereplők szája is mozog minimálisan, viszont a japán animációs stílus nem prioritizálja a szájmozdulatok hanghoz való kapcsolását. A szereplők inkább kinyitják, becsukják a szájukat, különböző betűk megformálása helyett. A beszéd képi akadozását a hang folyamatossága miatt nem vesszük viszont észre.