Birkás Péter

Releváns jegyek a képregényfilmekben

A napjainkban igen népszerű, de már az 1900-as évek elején felbukkanó képregény-adaptációkat szemlélve olykor felmerül a kérdés: vajon beszélhetünk-e képregényfilmről mint műfajról? A kilencedik művészet rendelkezik olyan kritériumokkal – állóképben elmesélt történet, papírra nyomott, szöveg kíséri –, amelyek meghatározzák, mit is nevezünk képregénynek. De vajon a képregényfilmek rendelkeznek-e olyan elemekkel, amelyek kimutathatók minden egyes történetben, amelyek alapján állíthatjuk, hogy a képregényekből adaptált filmek igenis saját műfajt képviselnek a mozgókép világában. Képregény-feldolgozások elemzésével igyekszem választ adni arra a kérdésre, vajon az egyes feldolgozások tartalmaznak-e olyan releváns jegyeket, amelyek minden képregényfilmre érvényesek, és amelyek által biztosan állítható, hogy a képregényfilmes zsáner létezik.

Műfaji sajátosságok: zsáner a filmben

A választott filmek elemzését megelőzően érdemes kicsit elidőzni a műfaj fogalmánál, és megvizsgálni, egy-egy film milyen szempontok alapján sorolható be a különböző zsánerek közé.

A műfaj (fr: *genre*, jelentése: fajta, típus) fogalmának elterjedése a XVI–XVII. századra tehető, ekkor használták először az irodalom kategorizálásában és értékelésében. A mozgókép területén azon filmek rokonsági kapcsolatát nevezzük műfajnak, amelyek hasonló történeteket dolgoznak fel, hasonló a konfliktus felépülésének és megoldásának rendje (a dramaturgia), hasonló helyszíneken játszódnak és a formai elemek használatában is megegyeznek. Az azonos műfajba tartozó filmeket az azonos műfaji jegyek – a releváns jegyek – sokasága köti össze (Film- és médiafogalmak, 2002: 125). A western például a filmtörténet egyik legrégibb műfaja, s releváns jegyei jól kimutathatóak szinte minden egyes darabjában. A helyszín a legtöbb esetben – de nem kizárólagosan – az amerikai vadnyugat, hőse a gyakran saját közösségével is szembekerülő, igazságosztó, erős, szabad, se nem jó, se nem rossz ember. A történet általában a polgárháborúban kettészakadt észak és dél viszályát, a nyugati partvidék meghódítását, a telepesek és az indiánok közti ellenségeskedést eleveníti fel alapvető témaként. A western dramaturgiájának jellegzetes elemeit a látványos üldözési jelenet, a szalonbeli csetepaté táncoslányokkal, a pókerjátszmák és a finálében bekövetkező tűzpárbaj jelentik (Film- és médiafogalmak, 2002: 118–119).

A filmtörténet során forgatott filmek nagy többsége besorolható valamely műfaj keretei közé. A legelső zsánerek már a filmtörténet 1910-es és huszas éveiben kialakultak; ilyen a bűnügyi film, a melodráma, a burleszk, a western vagy a horror. A mozgókép nagyipari tevékenységgé válásával a tömegtermelésre berendezkedő filmgyárak a lehető legnagyobb profit reményében futószalagon készítették vagy folytatták a sikeres műfajok egyes darabjait, így a műfajfilmek fogalma napjainkra egybeolvadt a tömegfilm fogalmával.

Az egyes műfajok meghatározó jegyei ellenére nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy úgynevezett tiszta műfaj és az ide sorolható filmek nem léteznek. A zsánerek már a kezdetektől fogva keveredtek és differenciálódtak. Az újabb szubzsánerek megjelenésével (ilyen például a bűnügyi filmen belül a filmnoir vagy a thriller) egyértelműen már nehéz besorolni a filmeket egy-egy kategóriába. A western ugyanúgy keveredik a bűnügyi filmmel *(Az utolsó emberig)*, mint a tudományos-fantasztikum a horrorral *(Jason X)* vagy a melodráma a katasztrófafilmmel *(Titanic)*. Ebből következik, hogy egyes esetekben bizonyos filmek legalább olyan könnyen besorolhatók akár több kategóriába is, mint ahogy más filmek valamilyen oknál fogva egyáltalán nem vagy csak nehezen férnek be egyetlen zsáner keretei közé sem.

Ezen a ponton kerül előtérbe írásom fő kérdése: az egyazon formai elemekből építkező képregények vászonra történő adaptálásuk során – immáron mozgóképpé alakulva – egységes műfajjá állnak-e össze, vagy az alapanyagul szolgáló számtalan műfajhoz hasonlóan (bűnügyi, kaland-, humoros, szuperhős-, sci-fi, westernképregény) filmen is betagozódnak egy-egy zsáner darabjai közé?

A válaszhoz lássunk három olyan képregényt, amely a színes füzetekről átkerült a mozik gyöngyvásznaira is.

Pókember (Spider-Man)

Pókember megszületése 1963-ra tehető, amikor Stan Lee író és Steve Ditko rajzoló közös munkájaként először jelent meg az *Amazing Fantasy* 15. számában. A több mint 40 éve létező képregény jelenleg az 536. számnál tart, de az évtizedek során számtalan további kiadvány is közölte a falmászó szuperhős kalandjait.[1]

A Pókember az 1960-as években feltámadó szuperhős műfaj egyik legsikeresebb figurája, és egyike azoknak a hősöknek, akik merőben eltérnek az 1940-es években kialakult héroszoktól. A Marvel kiadó által indított újabb szuperhős-hullám karakterei már nem voltak olyan tökéletesek, mint Superman, nem voltak olyan gazdagok, mint a Batman alteregóval rendelkező Bruce Wayne. Az új hősök a hétköznapi emberek közül kerültek ki: ügyvéd (Matt Murdock/Fenegyerek), kutató (Bruce Banner/Hulk), középiskolás diák (Peter Parker/Pókember), egyszerű gyerekek és felnőttek (X-Men). Ha akadtak is olyan „szerencsés" karakterek, mint a milliárdos Tony Stark (Vasember), akkor is olyan gyarló tulajdonságok nehezítették az életüket, mint az alkoholizmus. Az új generációs hősök világában nem ritka a szuperképességek hátrányos megjelenítése sem, amikor a hős életét megkeseríti különleges képessége (X-Men: Vadóc, Kűklopsz). A mindennapi élet gondjai ezáltal már a hihetetlen képességekkel megáldott hősöknek is kijártak, akik sokkal közelebb kerültek az olvasóhoz, és pillanatok alatt elnyerték a rajongáshoz szükséges szimpátiát.

Ilyen karakter a Pókembert megszemélyesítő Peter Parker is, akinek a Zöld Manó, Elektró, Oktopusz Doktor és hasonló negatív szereplők mellett meg kellett küzdenie az iskolai kirekesztettséggel, a szerelmi ügyekkel és a havonta rendszeresen befutó számlákkal.

A négy évtizedre visszatekintő hős számtalan animációs szériát és egy négyrészes tévéfilmsorozatot ért meg, ám legnagyobb sikerét – a képregényen kívül – a 2002-ben bemutatott mozifilmmel.

A Sam Raimi rendezésében és Tobey Maguire Peter Parker/Pókember-alakításával készült film egyszerre volt hű és újító jellegű a képregényhez képest. Az adaptáció megtartotta az alapanyag karakter-központúságát és humorát, de emellett változtatott a képregény számos elemén, a főhőst organikus hálóvetőkkel látta el, és a cselekmény egyes részleteiben sem ragaszkodott görcsösen az eredetihez.

Bár a képregény-adaptációk az esetek nagy részében mindig egy sikeres, régóta futó, több tucat vagy akár több száz füzetet számláló képregényt dolgoznak fel, a Pókember esetében a történet (a film fabulája) megegyezik a rajzolt füzetek történetével: feltűnik az új szereplő és összeütközésbe kerül a főhőssel. Első körben a hős általában vereséget szenved, de a második vagy a harmadik találkozás alkalmával már felülkerekedik gonosz ellenfelén, és győz a jó.

A *Pókember* a leginkább egy ember fejlődéstörténeteként értelmezhető, amelynek során rá kell jönnie, hogy a nagyobb erő nagyobb felelősséggel jár. Ez a filozófia a *Pókember*-képregények alapja, amely minden esetben továbbgördíti a történetet, ugyanis a főhős Peter Parker felelősségérzetének hatására bújik újból és újból a pókjelmezbe, tudván, hogy ő az, aki olyan képességekkel rendelkezik, amelyekkel meg tudja óvni az embereket a rajtuk túlnövő veszélyektől.

A főhős személye mellett kiemelt hangsúlyt kap Norman Osborn (a főellenség Zöld Manó civil alteregója) és May néni karaktere is. Peter Parker a jól ismert amerikai sztereotípiák negatív oldalát képviseli: ő nem a mindenki által imádott, bőrdzsekiben járó jóképű futballsztár, hanem az érem másik oldala; a szemüveges, ügyetlen, átlagos külsejű könyvmoly. Petert azonban nem(csak) szuperképességei emelik ki a szereplők közül, hanem átlagon felüli intelligenciája és felelősségérzete is. Ezzel szemben Parker különc szerepe a képregényben sokkal jobban érvényesül, a sorozat nemegyszer hangsúlyozza, hogy jóval a környezete felett áll szellemileg. Zseni és feltaláló egyben, aki saját magának

1 Spectacular Spider-Man, Web of Spider-Man, Spider-Man Unlimited, Spider-Man, Ultimate Spider-Man stb.

gyárt hálóvető szerkezetet és nyomkövető adót, továbbá nagyon sok esetben az általa ismert tudományok segítségével győzedelmeskedik a gonosztevők felett.

A *Pókember*-filmek egyik meghatározó eleme a stilizáció, amely egyaránt tetten érhető a mozi látványvilágában és hangulatában. A film által bemutatott New York-kép erősen szépített. Jól megfigyelhető, hogy a külső jelenetek esetében mindig ragyog a nap, kék az ég, maximum néhány bárányfelhő tarkítja a látóhatárt. Minden kicsit élénk, nyomát sem találjuk a szürke színeknek, a fák zöldek, a taxik rikító sárgák, s bár a cselekmény során hónapok telnek el, az évszakváltozás nem figyelhető meg a környezetben. Az eső is csupán egyszer ered el az egész történet során, de akkor sem az időjárás-változás folyományaként, hanem dramaturgiai fordulatként, elősegítve a csókjelenetet. A Pókember által bemutatott New York-kép tehát erősen szépített (stilizált) a valósághoz képest. A forgatás során nem volt cél a valóság reprodukálása, s a karakter reális környezetbe helyezése. Az alkotók megelégedtek egy idillikus – bár bűnözőkkel tarkított –, a képregény világát hűen visszaadó város bemutatásával.

Fontos továbbá az egyik legősibb formai elem, a lassítások alkalmazása, amely – a stilizációhoz hasonlatosan – kikacsintás az eredetit képező képregény felé. A képregény állóképeinek köszönhetően a rajzolt történetekben az egyes akciójelenetek nagyon jól „megkoreografálhatók", ezáltal az olvasó számára kiválóan érzékelhetők. Ugyanez a filmen nehezen kivitelezhető, hiszen amíg a képregény állóképek segítségével képes megmutatni a szinte láthatatlan dolgokat, a film valós időben nem képes kiemelni ezeket az apró vagy villámgyorsan lezajló részleteket. Valós időben nem, így rendre a lassítás technikájához nyúl, amelynek segítségével képes – ha nem is megállítani, de – „kikockázni" az időt, amivel a képregényhez hasonlatos, az apró részleteket kiemelő, de igen látványos hatást érhet el. Ezt a megoldást jól példázza a *Pókember*-film ebédlős jelenete, a Flash Thompsonnal való összetűzés vagy a Zöld Manóval történő verekedés az égő házban.

Pokolfajzat (Hellboy)

Akárcsak az 1960-as években, 30 évvel később, az 1990-es évek elején is egyre nagyobb lett az igény a képregényen belüli újabb szemléletváltásra. A megnövekedett ingerküszöbbel rendelkező felnövekvő generáció és a sablonba fulladó sorozatokat megunó rajongók mind jobban vágytak az új korszak új hőseire. Mivel a profitorientált – vezető – kiadók nem mertek nagyon kockáztatni, jól bevált paneljaik közé csak egy-két olyan hős (Rozsomák és Megtorló a Marvel-vonalon vagy a Frank Miller hatására darkosabb stílust felvevő Batman a DC-nél) tudott beférkőzni, aki némileg elütött az átlagtól. Ez a hozzáállás és a vásárlók egyre nagyobb igénye a kisebb, független kiadóknak kedvezett, amelyek kapva kaptak az alkalmon, és olyan figurák egész áradatát indították el, akik a Marvel/DC erősen idealista világában nemhogy hősnek, de sok esetben még gonosznak is túl durvák lettek volna.

Ilyen az 1994-ben papírra vetett *Pokolfajzat*, aki külsőleg igen elrettentő, hiszen kétméteres magasságával, lángvörös bőrével, villás végű farkincájával, szarvcsonkjaival és a jobb kezeként funkcionáló szikla-csuklóval nem nevezhető éppen barátságos teremtésnek. Nem úgy belsőleg, hiszen az átlagéletkornál sokkal lassabban öregedő démon/hős nevelőapjának köszönhetően örök gyerek maradt. Imádja az édességet, a cicákat, és a lehető legvéresebb helyzetekben is képes cinikus humorával kommentálni az ellent.

A Mike Mignola által megálmodott karakter az elmúlt 11 évben számos füzet oldalait töltötte be, s bár egy fő vonal felfedezhető az egymást követő történetekben, korántsem olyan lineáris és összefüggő a cselekmény, mint például a *Pókember* esetében. Az egyes történetekre jellemző az epizodikusság. Az író hősét új szituációba helyezi, amelyet a főszereplő annak rendje és módja szerint megold, de mindennek nincs jelentősége a folytatásra nézve, az egymást követő történetek nincsenek szoros kapcsolatban egymással – bár visszautalásokat megfigyelhetünk.

A képregény formailag jócskán eltér az amerikai *mainstream*ben megszokott szuperhős-ábrázolástól. A képek nem plasztikusak, nem lényegük a valóság hű leképezése, sokkal inkább dominál a hangulati tényező, amely már az első oldalaktól magával ragadja az olvasót. Mignola szembetűnő tónuskülönbségekkel dolgozik, és csupán pár vonalból építi fel a képregény világát és szereplőit. A lényeg nem a mindenre kiterjedő részletesség, hanem a színekkel és az árnyalatokkal való játék. A szereplők és a helyszínek kidolgozásában fontos szerepet játszik a fény-árnyék hatás. A képregény karakterei sematikusak és egyszerűek, Mignola gyakran használja ugyanazon elemeket, így a férfi karakterek gyakran hordanak körlencsés szemüveget, és az amerikai képregényekben uralkodó helyzettel ellentétben az alkotó

hanyagolja a túlzott mellbőséget. A történetek gonosz szereplői szintén erős hasonlóságot mutatnak a különböző epizódok során: vagy horogkereszttel sűrűn ellátott megszállottak, vagy számtalan csáppal rendelkező, nyáladzó, humanoid formába nehezen sorolható – szintén H. P. Lovecraft munkáit idéző – szörnyek sorakoznak fel hőseink ellen (Varró, 2004: 50–52).

A *Pokolfajzatot* több mint tízéves történelme során csupán egyetlen számítógépes játék keretében dolgozták fel, egészen 2004-ig, mikor Guillermo del Toro rendezésében a mozikba került a mérsékelt sikereket elérő mozgóképes adaptáció.

A film kevés újdonságot nyújtott a képregényhez képest, hiszen egyes részleteiben – mind a szöveg, mind a képek terén – szinte teljes egészében másolta az alapul szolgáló rajzolt történetet. A „szöveghű" adaptáció alig néhány részletben tért el az eredetitől, amit az ellensúlyozott, hogy a rendező nagyszerűen ráérzett a képregény hangulatára, így a látvány mellett annak atmoszféráját és cinikus humorát is sikerült teljes egészében visszaadnia.

A film fabulája a *Pokolfajzat*-képregény három legismertebb és leginkább összekapcsolódó történetéből, a *Seed of Destruction*ből, a *The Right Hand of Doom*ból és a *Wake the Devil*ből áll össze. A cselekmény egyszerű, könnyen nyomon követhető: kezdésként megismerjük Broom professzort és a gonosz Raszputyint náci csatlósaival együtt, és megtudhatjuk, Pokolfajzat miként került a mi világunkba. Hatvan év elteltével megismerhetjük a titkos szervezetben tevékenykedő Pokolfajzat életét, és a történetbe új szereplők csatlakoznak: John Myers, Liz Sherman és Abe Sapien. Egy akció során megtörténik az első bonyodalom, furcsa lények tűnnek fel, és a csapat nyomozni kezd. Kiderül, hogy ismét Raszputyin és náci társai állnak a dolgok hátterében, s közben felszínre kerül egy szerelmi szál. Egy balul sikerült akciót követően Sapien megsérül, és egy csel következtében meghal dr. Broom. A nyomokat követve a csapat eljut Oroszországba, ahol a negatív szereplők elkapják Pokolfajzatot, és megnyitnak egy átjárót a gonosz isten felé. Pokolfajzat azonban felülkerekedik, és a világ ismét megmenekül, győz a jó, a gonosz elbukik.

A fabulán jól látszik, hogy teljes egészében követi a képregény sematikus történeteit, ám értelmezés szempontjából a film már némileg komolyabb témát üt meg. A *Pokolfajzat* mondanivalója egy kérdésben foglalható össze, ami a film bevezetőjében hangzik el narráció formájában: mi az, ami emberré teszi az embert? A válasz a záró képsorokat megelőzően jut el a nézőhöz: nem az teszi az embert emberré, hogy annak született, hanem az, hogy miként dönt, hogyan alakítja az életét.

A Pokolfajzat egy démon. Emberfeletti erővel rendelkezik, nem árt neki a tűz, és a jobb keze inkább egy sziklatömb, mint csukló. Különlegessége azonban nemcsak ebből fakad, hanem abból is, hogy démon létére az emberek oldalán saját faja ellen küzd, még akkor is, ha célja – eredetileg – az emberiség és a civilizáció elpusztítása lett volna. A filmen legalább úgy érződik a karakter embersége, mint a képregényben: előtérbe kerül a macskák iránti szeretete, a káros szenvedélyek, a cinikus humor, sőt a filmben a főhőst felruházzák az egyik legalapvetőbb emberi érzelemmel, a szerelemmel is.

A valós világképtől eltérő stilizáció a *Pokolfajzat* esetében is jól tetten érhető. A rendező törekedett arra, hogy filmje szinte mindig esti napszakban vagy zárt, természetes fénytől mentes helyeken játszódjon. Ha esetleg mégis külső helyszínen és napközben zajlik a cselekmény, akkor is érződik a komor, színektől mentes, kicsit nyomasztó atmoszféra, amelyben az egyetlen élénk elem a főhős lángvörös bőre. Ezzel a film ismét eltávolodik a valóságtól és inkább a képregény sötétebb tónusú, kissé „darkos" képi világát idézi meg, hangulatkeltő (és -fokozó) célzattal.

Ahogy azt már a *Pókember* esetében is említettem, a *Pokolfajzat* is rendszeresen él a lassítás technikájával, kiemelve olyan pillanatokat és részleteket, amelyek valós időben nem lennének érzékelhetőek. A belassított és néha több szemszögből megörökített pillanatok így visszautalnak az eredetire, ahogy az önreflexió érvényesül akkor is, mikor a főhős a róla készült *Pokolfajzat*-képregényt minősíti.

Asterix

Asterix a francia képregények világszerte ismert alakja. A René Goscinny író és Albert Uderzo rajzoló munkája nyomán életre kelő furfangos Asterix és melák barátja, Obelix kalandjait a *Pilote* című francia hetilap adta közre 1959-től kezdve, kétoldalankénti folytatásokban. A később befejezett történeteket 44 oldalas albumokban a Dargaud kiadó

jelentette meg. Az egybegyűjtött és újra kiadott epizódokat előzetes publikálás nélküli, már folyamatosan albumban megjelenő történetek követték az Albert-René kiadó gondozásában.

Az *Asterix* francia nyelvterületen kulturális jelenségnek számít, népszerűségével egyetlen más képregény sem vetélkedhet. Noha humora jellegzetesen francia (ráadásul rengeteg szójátékkal, utalással operál), számos idegen nyelvre lefordították. A szélesebb francia közvélemény az 1960-as évek közepén figyelt fel rá, és a sorozat ettől kezdve hihetetlen hatást gyakorolt az egész ország gondolkodására, nyelvhasználatára. Noha az alapszituációnak van hiteles alapja és a környezet (az épületek, az öltözködés, az eszközök, a kellékek) akár történelemkönyvben is megállná a helyét, az Asterix valójában az 1960-as évek Franciaországának a természetrajzát adja, ennek a kornak a jellegzetes viszonyait, problémáit, a francia kisember mindennapi gondjait tükrözi vissza. Már az első epizódból egyértelműen kitűnik, hogy Julius Caesar figurája valójában De Gaulle tábornokra, az akkori francia elnökre utal, az 1976-ban megjelent *Obélix et compagnie*-ban kikarikírozott gazdaságpolitikus arcvonásaiban pedig könnyen felismerni Jacques Chirac miniszterelnököt.

A sorozat címszereplője Asterix, a furfangos kis gall, aki mindig túljár az egész országot – egyetlen kis falu kivételével – megszálló római csapatok eszén. Állandóan az övén visel egy kis kulacsot, veszély esetén abból hörpinti fel az erejét megsokszorozó varázsitalt. A legjobb barátja a pocakos Obelix, aki kiskorában beleesett egy kondér varázsitalba, ezért nála állandósult annak a hatása. Idővel csatlakozik hozzájuk Idefix, az apró fehér kutyus, Obelix állandó kísérője.

Adaptációs próbálkozások már abban az időben is születtek az *Asterix* kapcsán, amikor még mindkét alkotó élt. Goscinny és Uderzo barátja, Pierre Tchernia filmrendezõ segítségével többször megpróbálta rajzfilmen is sikerre vinni Asterixet és barátait. Az eredmény többnyire egy kedves és mulatságos animációs film lett, amely csak nagy vonalakban közelíti az eredeti színvonalát. Filmes feldolgozás először 1999-ben készült, mikor Claude Zidi rendezésében Christian Clavier (Asterix) és Gerard Depardieu (Obelix) állt a kamerák elé az *Astérix et Obélix contre César* című produkcióban.

A film fabulája a különböző epizódokból összeollózott történet, amely csak helyenként tér el a képregényből már ismert mozzanatoktól. A cselekmény az alábbiak alapján épül fel: megismerhetjük a szereplőket, Asterixet és Obelixet a kis gall falu összes meghatározó szereplőjével együtt, és rögtön a történet elején belép a képbe a film összes negatív alakja is. A dialógusok segítségével megismerhetjük az előzményeket, így az első bonyodalmak már a film elején, különösebb felvezetés nélkül megjelennek. Tanúi lehetünk a falu és a római helyőrség kapcsolatának, és hamarosan feltűnnek a cselszövők, akik némi ügyeskedéssel ráveszik a falu lakóit, hogy megszerezzék a rómaiak adóját. Mindeközben szerelmi szál lép a történetbe Obelix által, és a római táborban is bonyolódnak az események: Furumkulusz (Roberto Benigni) a gallok varázsfőzetének segítségével igyekszik megbuktatni Caesart, aki meg is érkezik a történet helyszínére. Furumkulusz elrabolja Csodaturmixot, a gall falu druidáját, akit Asterix és Obelix igyekszik csellel kiszabadítani. Mindeközben a varázsfőzet nélkül maradt falu kénytelen szembenézni egy római légióval. Asterix csapdába esik, Furumkulusz megszerzi a varázsitalt, ám a barátság erejének köszönhetően sikerül megoldani a helyzetet, és a falu is megmenekül.

Az értelmezés ebben az esetben is szolgál némi többlet-mondanivalóval. Azon felül, hogy ezúttal is a jó győzedelmeskedik a gonosz felett, a film lényegi „üzenete", hogy némi furfanggal és a barátság erejével le lehet győzni minden problémát, a nyers erő nem mindig célravezető. Mindez tökéletesen idomul a képregény mondanivalójához, amelyben a furfangos Asterix általában eszének köszönhetően – és nem a varázslatos folyadék segítségével – győzedelmeskedik.

A *Pókember*nél és a *Pokolfajzat*nál említett stilizáció – amely ez esetben a képregény látványvilágának filmen való tökéletes leképzése – az *Asterix* filmváltozatában is jól megfigyelhető. Az alkotók egyáltalán nem törekedtek arra, hogy a történelmi hűségnek megfelelő környezetbe helyezzék a cselekményt, így a díszletek, a ruhák és a táj a képregény filmnyelven való megvalósítása, és nem a valóság rögzítése. A kamera sok esetben egy idillikus képet mutat a környezetről, amit nagyszerűen alátámaszt a háttérben látható, emberi kézzel alkotott színes naplemente, a ragyogó égbolt vagy a barátságos, otthonos képet mutató gall falu, amely a valóságban is hasonló módon nézhetett ki, de a film teljes mértékben a képregényt és nem a történelmi ismereteket veszi alapul.

A korábbiakhoz hasonlóan (és a folytatás tekintetében) az Asterix esetében is meg kell említeni a lassítást, amely jelen esetben is a képregényre való önreflexiót képviseli, hiszen alkalmazása nem lenne kézenfekvő. A *Pókember*rel és a *Pokolfajzat*tal ellentétben ugyanis nem az akciók bravúros mozdulatait emeli ki a film, hanem a képregényben

is meghatározónak számító humoros momentumokat: a halpiaci verekedést vagy a rohamozó gall csapatból áradó örömöt és felszabadultságot érzékelteti a valós mozgáshoz képest belassított, képszerű pillanatokkal.

Releváns jegyek

Mint említettem, a mozgókép területén azon filmek rokonsági kapcsolatát nevezzük műfajnak, amelyek hasonló történeteket dolgoznak fel, hasonló a konfliktus felépülésének és megoldásának rendje (a dramaturgia), hasonló helyszíneken játszódnak és a formai elemek használatában is megegyeznek.

A műfaji sajátosságokkal foglalkozó pontban már említett szubzsánerek és a műfajok keveredése miatt a definíció ugyan nem teljesen igaz, hiszen kevés olyan műfaj van, amely egységes formanyelvvel rendelkezik, de a képregényfilmek releváns jegyeinek felfedéséhez mindenképpen megfelelő támpontot biztosít az effajta meghatározás.

A definíció alapján az elemzett három film mindenképpen közös zsánert alkot, szinte teljes egészében megfelelnek a támasztott kritériumoknak. A történet (a fabula) ugyan a tömegfilmek jelentős hányadára érvényes, de a konfliktus és annak megoldása, a helyszín és a formai elemek használata már egyaránt olyan nagy hasonlóságot mutat a *Pókember*, a *Pokolfajzat* és az *Asterix* esetében, hogy bizonyítható: a képregény-adaptációk minden esetben tartalmaznak olyan releváns jegyeket, amelyek által állítható, a képregényfilm, mint műfaj: létezik.

Konfliktus felépülése és megoldás

A három film története ugyan merőben eltér, hiszen a *Pókember* esetében egy szuperképességeket szerző fiatal veszi fel a küzdelmet a bűnözők ellen, a *Pokolfajzat*ban egy démon harcol az emberek oldalán a saját fajtája ellenében, míg az *Asterix* egy apró gallnak és barátjának, Obelixnek az életét mutatja, ahogy falujukat védik a római seregekkel szemben. Ha azonban lecsupaszítjuk ezeket a fabulákat, akkor elmondhatjuk, hogy mégis megegyeznek, hiszen mindegyik történetben a pozitív oldal győzedelmeskedik a negatív felett.

Az effajta leegyszerűsített történet pedig nemcsak az elemzett három műre érvényes, ha ugyanis egy kicsit tüzetesebben megvizsgáljuk a többi hasonló feldolgozást, ott is ugyanezt fedezhetjük fel. A Fenegyerek győzedelmeskedik a Vezér és Célpont felett, Batman megfékezi a Jokert és a Pingvint, Hulk gátat vet apja őrületének, Michel Vaillant megelőzi velejéig romlott ellenfelét és megnyeri a Le Mans 24-et, de még Garfield is elégtételt vesz az állatkínzó tévés személyiségen. A képregény-adaptációk esetében tehát állíthatjuk, hogy hasonló alapokon nyugvó történeteket dolgoznak fel, ám ugyanez elmondható a tömegfilmek 90 százalékára is, így semmiképpen nem említhetjük úgy, mint releváns jegyet.

A konfliktus felépülése és annak megoldása már nem annyira egyértelmű, mint a fabula esetében a jó és a rossz küzdelme, de mindenképpen azonos alapra vezethető vissza. Ha nagyon le akarnánk egyszerűsíteni a kérdést, akkor itt is állíthatnánk, hogy az alapvető konfliktus a jó és a rossz szembenállása, a megoldás pedig a pozitív oldal győzelme a negatív felett, de ennél azért valamivel árnyaltabb a kép a képregény-adaptációk esetében. Az elemzett filmek kapcsán jól megfigyelhető, hogy a főszereplők valamilyen módon kitűnnek az átlagszereplők közül. Ez a különlegesség azonban nem feltétlenül a szuperképességekből, a démoni származásból vagy a csodaitalból adódik, hanem a karakter belső értékeiből.

A konfliktus felépülését a „járulékos" képességek okozzák, hiszen ha Peter Parkert nem csípi meg a genetikailag kezelt pók, akkor sosem kerül szembe a Zöld Manóval, ha Pokolfajzat nem démonnak születik, akkor sosem akarják a világ elpusztítására használni, és Asterix sem kerülne a középpontba, ha nem rendelkezne a csodaitallal. A konfliktus tehát a hősök akaratán kívül bekövetkezett különlegességből adódik, ám magának a konfliktusnak a megoldása már nem ezeknek a képességeknek köszönhető, hanem a belső értékeknek. Pókember nem azért győzedelmeskedik a Zöld Manó felett, mert hihetetlenül erős, hanem mert a felelősségérzete nem engedi, hogy az ő hibájából másoknak bajuk essen. Pokolfajzat nem azért menti meg a világot, mert démoni képességei vannak, hanem azért, mert az emberséget választja a pusztítás helyett. Asterix pedig nem a csodaital hatására győzedelmeskedik a rómaiak felett, hanem mert furfangos észjárásával mindig sikerül kicseleznie az ellenséget.

Mindehhez még hozzátartozik, hogy nemcsak a konfliktus felbukkanása és megoldása mutat hasonlóságot, hanem a dramaturgia további részletei is hasonlók, hiszen a hősnek és a gonosznak találkoznia kell, a pozitív oldalnak előbb el kell buknia, csapdába kell esnie ahhoz, hogy rájöjjön, milyen úton győzedelmeskedhet a negatív felett. A képregény-adaptációk konfliktusa így a szereplők kettősségéből fakad, és mind a felépülésük, mind a megoldásuk egyazon alapra vezethető vissza, így ez a pont megfelel a zsáner támasztotta kritériumoknak.

Helyszín

A képregény-adaptációk nem a hagyományos helyszín-definíció alapján mutatnak hasonlóságot. Nem mondhatjuk ugyanis, hogy a helyszín mindig egy nagyváros, hiszen az *Asterix* helyszíne sem időben, sem térben nem közelíti a várost, ahogy Blueberry hadnagy is a vadnyugaton tevékenykedik, és nem egy metropolisban, hanem egy poros, egyutcás városkában.

A képregény-feldolgozások esetében nem is a helyszín a pontos megfogalmazás, hanem a világ, hiszen az elemzett képregényfilmek esetében – időtől és helytől függetlenül – a valóságtól jelentősen eltérő világokban játszódik a cselekmény. Ezek az adaptációk nem tekintik feladatuknak, hogy a valós világba helyezzék a képregény cselekményét, hanem inkább a képregény világát ültetik be a film cselekményébe, erős stilizációt alkalmazva. A reális világtól való eltérést nem a falon mászó szuperhősök, a démoni eredetű ügynökök vagy a varázsitalt nyakaló gallok jelentik, hanem az elemzések során felsorolt – stilizációból – fakadó eltérések: az idillikus New York, a nagyon szürke, kissé nyomasztó Pokolfajzat-féle világ vagy a meseszerű, nem éppen történelemhű Gallia.

A stilizációt figyelembe véve – amely megfigyelhető más feldolgozásokban is, lásd például Batman – a képregény-adaptációk a műfaji kötöttségeknek megfelelően sajátos, azonos helyszínnel rendelkeznek, még ha ez nem is egy kézzelfogható, konkrét teret jelöl, hanem egy kicsit elvonatkoztatott világot.

Formai elemek

A képregény-adaptációk legszembetűnőbb formai eszköze a lassítás, amikor az egy másodpercre jutó képkockák számát megnövelik, így a normál sebességgel pergő film során a mozgás több fázisát vehetjük szemügyre.

Ahogy az már a filmek elemzése során is szóba került, a lassítás általában a valós időben nehezen nyomon követhető pillanatokat rögzíti és teszi láthatóvá, ezzel másolva a képregények állóképtechnikáját, amellyel bármi könnyedén kiemelhető és megmutatható.

A lassítás azonban nemcsak egy villámgyors mozdulat vagy egy látványos pillanat kiemelésére szolgál, hanem segítségével visszaadható a képregény állóképeivel hasonlatos hangulat, ahogy az megfigyelhető az *Asterix* már említett rohamjeleneténél.

A képregény-adaptációk másik meghatározó formai eleme a digitális technika, amely szinte kivétel nélkül minden alkotásban megtalálható. A képregény jellegzetessége, hogy az állóképek segítségével olyan helyzeteket, szituációkat tud leképezni, bemutatni, amelyek a valóságban szinte kivitelezhetetlenek. Annak érdekében, hogy a film ezeket az elemeket a vászonra ültethesse, szükség van a digitális technikára, amellyel manapság már minden biztosítható és megmutatható. Legyen szó akár az egekig repülő római legionáriusról, a felhőkarcolók között hálóhintázó Pókemberről vagy akár egy nagy, szőrös, narancssárga macskáról. A digitális megoldásoknak köszönhetően ezeknek a filmeknek a formai világa igen intenzív, legyen szó akár a vágásról vagy a legextrémebb kameramozgásról.

A felsorolt elemek és a felhozott példák alapján tehát határozottan állítható, hogy a képregényeket feldolgozó filmek rendelkeznek olyan releváns jegyekkel, amelyek alapján külön zsánerként: képregényfilmként kezelhetjük őket.

Ám ahogy akad olyan vadnyugaton játszódó film, amely nem western, és ahogy az űrhajó jelenléte sem kategorizálja feltétlenül a filmet a *science-fiction* műfajába, úgy a képregényt adaptáló alkotások között is találhatunk olyan filmet, amely nem feltétlenül rendelkezik a műfaji besorolást elősegítő, fentebb felsorolt elemekkel.

A szerzőiség és a műfaj kapcsolata a képregényfilmben

Ahogy a filmkészítésben is megkülönböztetünk műfaji és szerzői filmet, úgy a képregény-kiadásban is megtalálhatók a *mainstream* és az *underground* képregények, amelyek a mozgóképhez hasonlóan abban különböznek egymástól, hogy míg a nagyobb kiadók által futószalagon gyártott művek szinte minden esetben kategorizálhatók egy-egy műfajba (kaland, szuperhős, horror stb.), addig a független, kisebb kiadók egyes füzetei már sokkal nehezebben vagy egyáltalán nem illeszthetők bizonyos zsánerek keretei közé.

Miután sikerült megválaszolni a különböző képregényműfajokat feldolgozó filmek azon kérdését, hogy vajon az adaptáció során egységes műfajjá állnak-e össze, vagy az alapanyagot tekintve kategorizálhatók-e tovább különböző filmes műfajokba, felmerül az újabb kérdés: ha egy olyan képregényt dolgoz fel a mozgókép, amely rajzolt formájában nem illeszthető be konkrétan egy-egy zsáner keretei közé, akkor vajon filmen képes-e megtartani szerzői vonásait, vagy betagozódik a már felállított képregényfilm műfajba?

Tétova tinédzserek (Ghost World)

Mivel a profitorientált filmipar általában olyan képregényeket szeret feldolgozni, amelyek „papíron" már befutottak és töretlen népszerűségnek örvendenek, az *underground* képregények adaptációs aránya igen alacsony, sőt szinte elenyésző. Bár a független kiadók füzetei is képesek nagyobb sikereket produkálni (Art Spiegelmann: *Maus*), ezek az eredmények meg sem közelítik a nagyobb kiadók heti eladásait. Ez alól kivétel Daniel Clowes *Ghost World* című munkája, amely a független képregények között szinte egyedüli módon érte el a százezres eladott példányszámot (Varró, 2005: 36–38).

Clowes képregénysorozata kisvárosi környezetbe vezeti olvasóját, ahol két frissen érettségizett diáklány utolsó szabad nyarát követhetjük végig. Clowes epizodikus jelleget öltő történetei nem festenek túl pozitív képet a világról, főhősei rendre kiábrándító alakokkal futnak össze, miközben saját életük is egyre nagyobb ívben hajlik a kilátástalan jövő üres beteljesedése felé. A többnyire melankolikus hangulatot az író jókora adag szarkazmussal és cinikus humorral oldja fel, amely néhány pillanatra elfeledteti a *Ghost World* realista sivárságát. A valódi vidámságban igencsak szűkölködő cselekményt tovább mélyíti Clowes egyedi, fekete-fehérben is igen minimalista jelleget öltő rajzstílusa, amelyet csak fokoz a különleges, zöld alapárnyalat, amely tovább dagasztja a mű igencsak sajátos hangulatát.

A képi megoldásaiban nem túl kreatív füzet elsősorban életunt hangulatával ragadja meg az olvasót, s valószínűleg ez a momentum volt az, amely az *underground* képregények világában ez idáig egyedülálló módon akkora hatást gyakorolt egy filmkészítőre, hogy belevágott egy széles körökben szinte teljesen ismeretlen, független képregény megfilmesítésébe.

A nem túl termékeny Terry Zwigoff harmadik filmje a *Ghost World,* s a Magyarországon *Tétova tinédzserekre* keresztelt alkotás kapcsán nem is akarta nagyon előtérbe helyezni saját látásmódját, hanem inkább a mű szöveg- és – egyes elemeiben – képhű reprodukálását választotta az adott filmes eszközök által.

Az első és legfontosabb tényező, amelyet az ember érzékel az adaptáció során, az, hogy Zwigoff elvetette a fekete-fehér megvalósítás és a zöld alapszín használatát, és az eredetitől teljesen idegen, rikító színvilágot kölcsönzött a műnek. A szereplők tekintetében viszont már erősen ragaszkodott az eredetihez, így a képregény olvasói rég látott ismerősként köszönthetik az Enidet alakító Tora Birchöt és a Rebecca szerepében megjelenő Scarlett Johanssont.

A *Tétova tinédzserek* fabulája igen hűen követi a képregénybeli megoldásokat, azzal a kivétellel, hogy a film nem azonnal a nyári eseményekbe csöppent minket, hanem tanúi lehetünk az érettségi ünnepélynek. A történet eleinte kisebb epizódokból áll, az első fordulat akkor következik be, amikor Enid szórakozásból felhívja Seymourt, és egy fals találkát követően lassan összebarátkozik a férfival. Ahogy a lány kapcsolata mélyül új ismerősével, úgy távolodik el folyamatosan a barátnőjétől. A történet egy idő után ismét epizodikus jelleget ölt, ahogy Enid céltalanul tölti napjait, és folyamatosan építi le a kapcsolatait. Miután a képzőművészeti egyetemre való bejutás tervei kudarcba fulladnak, Enid megpróbál visszailleszkedni korábbi életébe, de folyamatos sikertelenségeket követően elhagyja a várost.

A film cselekménye ugyan felhasználja a képregényekben olvasható történetek nagy részét, de nem olyan pesszimista módon közelíti meg a dolgokat, mint a rajzolt változat, és a szarkasztikus humor sem kap akkora hangsúlyt, mint

a képregényben. Amíg Clowes sosem tör ki a céltalanságból, addig a film a lezárásban megadja az esélyt Enidnek az újrakezdésre. A film mondanivalója is ebben az irányban változik, hiszen míg a képregény totális kilátástalanságot sugall, a *Tétova tinédzserek* története az alábbi módon összegezhető: az ember képes megtalálni a kiutat, csak rá kell lelni a megfelelő megoldásra és meg kell hozni az elhatározást.

A film a lehető leghűségesebben követi – mind a szöveg, mind a kép terén – az alapul szolgáló *Ghost World*öt, s a rendező csak a történet tartalmát szelídíti saját ízlése szerint, így igazi, szerzői jegyeket nem fedezhetünk fel a *Tétova tinédzserek*ben. Ettől függetlenül a filmet mégis nehéz lenne bármilyen zsáner keretei közé szorítani, főleg ami a korábban levezetett képregényfilm műfajt illeti.

A műfaji behatárolhatóság kritériumainak a film nem tud megfelelni, hiszen a történet szempontjából nem érvényesül „a jó győzedelmeskedik a rossz felett"-megoldás, már csak azért sem, mert a film nem rendelkezik egyértelműen pozitív vagy negatív jelzővel illethető karakterekkel.

A konfliktus felépülése és megoldása terén a *Tétova tinédzserek* szintén nem tagolható be a képregényfilm zsánerébe, hiszen konfliktus ugyan akad a cselekmény során, s az valóban a főszereplő sajátos viselkedéséből és életfelfogásából fakad, de a többi képregény-adaptációra jellemző kettősség nem található meg benne, mint ahogy a megoldás sem olyan egyértelmű, mint a korábban elemzett művek esetében.

A helyszínt – azaz a történetnek helyet adó világ stilizációját – illetően a film már komoly hasonlóságot mutat a fentebb elemzett alkotásokkal, hiszen a rendező (tökéletes kontrasztot képezve az adaptált képregény zöld alaptónusával) rikító színekkel töltötte fel a *Tétova tinédzserek*et. Ennek köszönhetően filmjét kiragadja a valós ábrázolás keretei közül, ezzel sajátos önreflexiót alkalmazva a film felé, utalva arra, hogy nem a valóságot, csupán kamerával rögzített mozgóképet látunk.

Mindezek figyelembevételével a fejezet elején feltett kérdés egyértelműen megválaszolható: az erős szerzői jegyeket mutató *Ghost World* képregény alapján készült *Tétova tinédzserek* a fentebb kifejtett kritériumok alapján – azok többségének hiányában – nem sorolható a képregényfilm zsáner keretei közé.

Műfaj-e a képregényfilm?

A képregényeket és a filmeket egyaránt áttekintő elemzések során a műfaj meghatározásában szereplő kritériumokat követve megállapítottuk, hogy a képregényfilmek a konfliktus és annak megoldása, a helyszín és a formai elemek tekintetében olyan releváns jegyekkel rendelkeznek, amelyek alapján különálló kategóriába, a képregényfilm zsánerbe sorolhatjuk őket.

Mintegy cáfolatként, az utolsó – a műfaj és a szerzőiség kapcsolatát taglaló – fejezetben előtérbe került a *Tétova tinédzserek* című film, amely az erős szerzői jegyeket tartalmazó és az *underground* képregények közül eddig elsőként – és egyetlenként – filmre adaptált *Ghost World* feldolgozásaként csak részben közelített a korábbi fejezetben megállapított képregényfilm műfajhoz. Bár a film rikító színvilággal operáló stilizációját és statikus állóképeit tekintve meglehetősen közel áll a zsánerhez, a konfliktus és a további formai jegyek (lassítás, különleges kameramozgás, speciális effektek) eltérése nem tette lehetővé a kategorizációt.

A műfaji kereteket messziről kerülő alkotás ezen sajátossága az adaptált eredetiben keresendő, amely a képregények világában sem tartozott az átlagos műfajképregények közé. A Terry Zwigoff munkájaként létrejött, az eredetit többnyire hűen követő *Tétova tinédzserek* a képregény szerzői jegyeit – még ha eltérésekkel is – a mozgóképre való adaptálás során érzékelhetően megtartotta. A film a *Ghost World* epizodikusságának mintájára csak nagy vonalakban követi a lineáris történetvezetést, kerüli a műfaji sémákat, és az erős színvilággal operáló – az eredetivel gyökeresen szemben álló, de mégis ahhoz hasonlatos – stilizáció ellenére meglehetősen közel áll a valósághoz. Ezen – az eredetiből fakadó – sajátosságoknak köszönhetően az adaptáció nem sorolható az átlagos tömegfilmek közé, és a zsáner kereteivel való szembenállása is érthetővé válik.

Bár e ponton felmerül néhány további kérdés – például: minden szerzői képregény megtartja-e sajátos jegyeit az adaptáció során? műfaji képregényből készülhet-e művészi adaptáció? – Írásomnak nem célja ezeket feltárni, hiszen a munkám lényegi részét, a bevezetésben is felvetett kérdés képezte: az egyes feldolgozások tartalmaznak-e olyan

releváns jegyeket, amelyek minden képregényfilmre érvényesek, amelyek által biztosan állítható, a képregényfilmes zsáner létezik?

A képregény-adaptációk releváns jegyei megfigyelhetők a főhős karakteréből felépülő konfliktusban, az erős stilizációval dolgozó, a valóságtól elhatárolódó világban és a sajátos technikát (lassítás, látványos kameramozgás, effektek) alkalmazó formai elemekben. Ezzel szembehelyezkedik ugyan a *Tétova tinédzserek*, amely szintén képregény-feldolgozás, de mindez a szerzői és tömegfilm ellentétének tudható be, így a fentebb tett kijelentéseket nem cáfolja, csupán a képregényfilmek egy olyan témakörét világítja meg, amellyel egy másik dolgozat keretében érdemes lenne tovább foglalkozni.

Irodalom

Cashman, Bruce: The Beautiful Captain America. http://www.silverbulletcomicbooks.com/soapbox/103626773674915.htm

Clowes, Daniel (1998) *Ghost World*. Washington: Fantagraphics Books.

Essential Spider-Man. Vol. 1. (1996) New York: Marvel Comics.

Essential Spider-Man. Vol. 4. (2002) New York: Marvel Comics.

Hartai László & Muhi Klára & Pápai Zsolt & Varró Attila & Vidovszki György, szerk. (2002) *Film és médiafogalmak kisszótára*. Budapest: Korona Kiadó.

Gabriel, David Jay: A Brief History of First Amendment Issuesin Comic Books. http://www.nyccomicbookmuseum.org/exhibits/pdf/ComicsCode_paper.PDF

Hellboy: Seed of Destruction (1999) Milwaukie: Dark Horse Comics.

Hellboy: The Right Hand of Doom (2000) Milwaukie: Dark Horse Comics.

Hellboy: Wake the Devil (1998) Milwaukie: Dark Horse Comics.

Kertész Sándor (1991) *Szuperhősök Magyarországon*. Budapest: Akvarell Reklám és Könyvkiadó Bt.

Kubiszyn Viktor: Állókép-birodalom. http://beszelo.c3.hu/04/11/16kubiszyn.htm

Marx József (2003) *A kétdimenziós ember. A játékfilm dramaturgiája.* Budapest: Vince Kiadó.

Sváb József (1991) *Képregényiskola*. Budapest: Akvarell Reklám és Könyvkiadó Bt.

Tóth András György: Francia Vonal – Bandé dessinée. *Filmvilág*, XLVII. évf. 6. sz.

Török Zsuzsa & Balázs Éva szerk. (2004) *Új Oxford Filmenciklopédia.* Budapest: Glória Kiadó.

Varró Attila: Bundás Vénuszok. Guido Crepax rajzmozija. *Filmvilág,* XLVII. évf. 6. sz.

Varró Attila: John Bryne–Mike Mignola: Hellboy – A pusztítás magja (1995) *Mozinet Magazin*, I. évf. 7. sz.

Varró Attila: Daniel Clowes: Kísértetvilág (Ghost World – 1998). *Mozinet Magazin*, II. évf. 1. sz.