

Teri Silvio

## Animáció: az új performancia?

**Absztrakt:** Az 1950-es évek és az 1990-es évek között számos tudományterületen kidolgozták a performancia trópusát, ezáltal lehetővé téve az identitások megkonstruálásának az összehasonlítását a rituálék, a munka és a mindennapi élet mimetikus megtestülésén keresztül. Manapság, amikor az animációt a digitális médián keresztül remediálják, a tudósok és a különféle típusú online közösségek résztvevői egyre inkább az animációt használják a világegyetem/világon történő emberi fellépés trópusaként. Ez az esszé megkísérelti összefoglalni a különféle tudományágak legújabb kutatásainak a felismeréseit az általános animációs modell felvázolásának céljából. Először bemutatja az animáció néhány olyan tulajdonságát, amely lehetővé teszi a társadalmi, technológiai és pszichikai struktúrák közötti kapcsolatok létrehozását, majd annak néhány módozatát szemlélteti, ahogyan az animáció és performancia modelljei egymásra hatnak a kortárs szubkulturális gyakorlatokban.

**Kulcsszavak:** animáció, performancia, remediáció, médiaideológiák, technológiai kultúrák

---

Forrás: Animation: The New Performance? *Journal of Linguistic Anthropology* 20(2) [2010.]: 422–438. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2010.01078.x>. Hungarian translation © *Replika*. A fordítást az eredetivel egybevetette és lektorálta: Bodó Csanád.

Mi, akik valamiképp annak a félárnyékában élünk, amit Roland Kelts (2006) a „Moebius Strip of Japanamerica”-nak nevez, azt vesszük észre, hogy manapság mindenféle animált karakterek vesznek körül minket. A mozivásznon és a számítógépeink képernyőjén táncolnak, az asztalunkra ülnek, hogy ne legyünk egyedül a munkában; bevásárlóközpontokba, múzeumokba és repülőterekre invitálnak minket; megjelennek a hitelkártyáinkon, a mobiltelefonunkon és a laptoptáskáinkon fityegnek; apró kis fa-, műanyag- vagy szőrös lábukon rohannak át a Broadway színpadán, valamint regények és tudományos esszék oldalain. Az elmúlt húsz évben, különösebb felhajtás nélkül, az animáció a posztindusztriális világ hétköznapi életének a mindenütt jelenlevő részévé vált.

Az animáció elterjedését számos tényező elősegítette: nevezetesen a digitális technológiák fejlődése, az úgynevezett tartalomipar vagy a kreatív iparágak növekedése Észak-Amerikában, Európában és Ázsiában, valamint az áru és a munkavállalók növekvő nemzetközi áramlása. A bennünket körülvevő animációk nagy része közvetlenül a digitális technológián keresztül jön létre – például a számítógéppel generált karakterek, amelyek mindenféle számítógépes és online játékokat, valamint a Pixar Studio éves kasszasikernek számító produkcióit népesítik be. A digitális átvitel DVD-n keresztül lehetővé tette a globális közönség elérését a régebbi, analóg animációs formáknak, például Miyazaki Hayao kézzel rajzolt celluloid alapú animációjának és az Aardman Stúdió gyurmaanimációjának. Az ipari struktúrák és marketingstratégiák, amelyek a videó animációt a képregényekkel, játékfigurákkal és más kötött termékekkel kötik össze, az amerikai és japán szórakoztató iparágak közötti párbeszédéből születtek meg, és így terjedtek el az egész posztindusztriális világban (Allison 2006; Jenkins 2005; Kelts 2006).

Az animáció és az animált karakterek elterjedése nem pusztán a számítógépes technológia és a globális kapitalizmus szerkezeti átalakulásainak metszéspontjának hatása vagy tünete. Az animáció azért is népszerű, mert produktív trópuszt kínál az ezen a metszésponton keresztüli gondolkodáshoz. Ebben az esszében azt állítom, hogy az animáció a digitális média, illetve a kreatív iparágak fellendülésének a korában létező trópusként hasonló potenciált rejt, mint amit a performanscia rejtett magában a sugárzott média és a szolgáltatóipar fellendülésének a korában.

Abban a korszakban, amikor a popkultúránkat az emberi ikonok – filmsztárok, rocksztárok, televíziós személyiségek – uralták, a performanscia a népszerű esztétikát a társadalmi (gazdasági, politikai, nyelvi, rokonsági stb.) struktúrákkal összekapcsoló központi koncepcióként jelent meg. Az akadémikusok az animáció elemzésekor a performanscia fogalmára támaszkodhatnak és támaszkodnak is. A manga és az anime fogyasztását, különösképp az animált karakterek rekonstruálását a *cosplay*-ben (azaz „Costume Play”) gyakran a szubkulturális identitások performanciájának tekintik. Maguk az animátorok azt állítják, hogy ők „mindössze nagyon félnék színészek”.<sup>1</sup> De ha animációs karakterről beszélünk, vannak olyan esetek, amikor a performanscia fogalma nem megfelelő. Amint arra Hastings és Manning (2004) is rámutatott, a performanscia fogalma olyan szorosan kezdett kötődni az önidentitás kifejezéséhez, hogy hajlamos volt elvonni a tudományos figyelmet arról a tényről, hogy sok beszédaktus valójában „az alteritás aktusa”.

---

1 Kyle Balda animátor, aki a Pixar, Industrial Light and Magic, valamint más nagy stúdiók karaktertervezőjeként és animációs felügyelőjeként dolgozott, a 2009. október 30-án a Taipei Fine Arts Museumban tartott előadása során így írta le magát.

A performanciakutatáson belül a performancia fogalmának a megtestesült mimézis gondolatához való erőteljes kötődése elfedte az animációt mint önmagában is tanulmányozásra érdemes cselekvést. Más szóval a performancia fogalma hajlamos elrejteni az ontológiai különbséget az animált karakterek és az őket létrehozó, használó és velük kapcsolatba lépő emberek között. Megfelelünk a rejtelmes „élet illúziójáról”, amely ezeket a karaktereket vonzóvá teszi, a materialitásuk és a képzelet sajátos keverékével és diffúz ágenciájukkal.<sup>2</sup>

Ezek a gondolatok a saját kutatási tapasztalataimból származnak. Disszertációm alapvetően a performancia antropológiájának területéhez tartozott – az 1990-es években terepmunkát végeztem a nemek határait átlépő performancia gyakorlásáról a tajvani népi operában, és arról, hogy ez a gyakorlat hogyan befolyásolta azt, ahogyan a színésznők és rajongói, valamint a tágabb értelemben vett tajvani társadalom életre hívják a nemi szerepeket a „színpadon kívül”, valamint, hogy miként gondolkodnak ezekről. De amikor 2002-ben elkezdtem terepmunkát végezni egy népszerű videós bábműsorsorozat gyártóival és rajongóival, folyamatosan azzal találtam szemben magam, hogy a performancia fogalma nem hasznosítható. Arra jutottam például, hogy a szokásos kérdések, amelyek részletes történeteket és magyarázatokat szültek az opera színésznői és azok rajongói részéről – olyan kérdések, mint: „Hogyan kerülsz a karakterbe?” –, egyáltalán nem voltak értelmezhetők azoknak a rajongóknak, akik bábkarakterek bőrébe bújtak a *cosplay* során.

A *Perform or Else: From Discipline to Performance* (Performálg, különben: felügyelettől a performanciáig) című könyvben Jon McKenzie azt állítja, hogy

a performancia az erő/tudás rétege, amely az Egyesült Államokban a huszadik század végén alakult ki... a performancia az lesz a huszadik és huszonegyedik század számára, ami a felügyelet volt a tizenharmadik és tizenkilencedik századnak (McKenzie 2001: 18).

Miközben azt gondolom, hogy McKenzie foucault-i, történelmi elemzése a performanciadiskurzus erőhatásairól igen célratörő, úgy vélem, hogy az animáció (eddig) általános elterjedtsége a 21. században gyanakvóvá tehet bennünket ezen erőhatásoknak a jövőbe történő kivetítését illetően. Azt állítom, hogy már látjuk az animációnak az emberi cselekvés alternatív modelljeként való megjelenését a világban, amely hasonlóan a performanciához és a felügyelethez, a szó minden értelmében lenyűgöző. Itt szeretnék összehozni néhány fogalmat, amelyek a tudományágak és diskurzusok széles skáláján megfogalmazódnak, és olyan animációtípust javasolok, amely a performanciához hasonlóan segíthet az új kapcsolatok felépítésében a pszichológia és a szociológia, a művészet és a közgazdaság, a technológia és a kultúra között. Nem azt javaslom, hogy az animációnak úgy kellene a performancia helyébe lépnie, mint amennyire a performancia lépett a felügyeletébe. Sokkal inkább, akárcsak a felügyelet és a performancia esetén, a performancia és az animáció keresztezik és kiegészítik egymást. Valamennyit egyszerűen a másik egyik változatának tekinthetjük, de heurisztikus eszközként történő elkülönítésük lehetővé teszi számunkra, hogy a posztindusztriális körülmények olyan aspektusaira összpontosítsunk, amelyek egyébként elkerülnék a figyelmet.

---

2 Amint arra Manning is rámutat, a babák és az automaták állnak Jentsch 1906-ban a kísértetiesről (*unheimlich*) alkotott, Freudot megelőző elméletének a központjában (Manning 2009: 323, 5. lábjegyzet).

Ennek az esszének az első részében történetileg kívánom kontextusba helyezni a performanciát mint elméleti koncepciót, valamint körvonalaizni azokat a kapcsolatokat, amelyeket a hatalom/tudás különböző területei között létesít. A második részben tisztázni szeretném az animáció és a performansza különbségeit, és javaslatot tennék néhány olyan megoldásra, amelyekkel az animáció új kapcsolódási pontokat teremthet az emberi élet különböző dimenziói között a 21. században. Végül néhány arra vonatkozó példával fejezem be, hogy miként járulhat hozzá az antropológia az animáció mint produktív trópus kidolgozásához, áttekintve azt, hogy a performansza és az animáció hogyan fonódnak össze az egyes kulturális gyakorlatokban.

### A performansza paradigmája

A performanciakutatás története azt az 1950–1970-es években fokozatosan kialakuló tudományágat állítja középpontba, amelynek létrejötte során a társadalomtudományok, a filozófia és a színháztudomány kutatói a performansza, a dráma és a teatralitás trópusait kezdik használni a társadalmi interakció leírására (az antropológiában Erving Goffman, Milton Singer és Victor Turner különösen fontos szerepet vállaltak ennek a trópusnak a kidolgozásában).<sup>3</sup> Úgy gondolom, hogy az egyik feltétel, amely ezekben az évtizedekben elérhetővé tette a társadalomelmélet számára a performanciát mint trópusot, az a tény, hogy a színházi performansza akkoriban a Bolter és Grusin által „remediálásnak” nevezett folyamatban volt Észak-Amerikában és Nagy-Britanniában. Bolter és Grusin remediáláson „az egyik médiumnak a másikban történő reprezentációját” érti (1999: 45), amikor egy új technológia „valamely más média technikáit, formáit és társadalmi jelentőségét sajátítja ki magának, és versengeni próbál vele, vagy megkísérelti újraformálni azt a valóság névében” (Bolter és Grusin 1999: 65).

Az 1974-ben, a televíziós műsorok áramló szerkezetéről elsőként publikált munkájában Raymond Williams kvázi melleleg állapította meg:

[a] világ legtöbb részén a televízió elterjedése óta a drámai performansza olyan nagy léptékű és intenzitású volt, amely az emberi kultúra történetében példa nélkülinek számít... Valószínűnek tűnik, hogy az olyan társadalmakban, mint Nagy-Britannia és az Egyesült Államok, a nézők többsége egy héten vagy hétvégén több drámát néz, mint amennyit bármely korábbi történelmi időszakban egy év vagy egyes esetekben egy élettartam alatt néztek volna meg (Williams 1990: 59).

Amit Williams a dráma alatt ért, az alapvetően kitalált karakterek életre hívása valós emberek által kitalált narratívákban. Azaz, amit Williams észrevett, az a színház televízió általi remediálása volt.<sup>4</sup>

Ha a színház televízió által remediálása a drámát mindenütt jelenlévővé tette, akkor annak átalakítása új reflexivitást hozott maga a színház számára is. A színház televízió általi

3 Ezen történet összefoglalásához lásd McKenzie (2001: 33–38).

4 Ez a folyamat természetesen a filmgyártással kezdődött, és a televízió a film révén nagyban remediálta a színházat. Fontosnak tartom azonban Williams megfigyelését, miszerint a televízióknak nagyobb mértékben sikerült a (remediált) színházi performanciát az iparosodott világ mindennapi életének részévé tenni, mint a moziknak.

remediálása egy bizonyos „valódi nevében” – a naturalizmusának a naturalizálásával – az avantgárdban sokakat provokált a színház valóságának az élszerűségbe történő áthelyezése, pontosan arra, ami elveszett a televízióba való átültetés során. A társadalmi interakció és a rituálé performanciaként történő újradefiniálása, amelyet olyan szerzők dolgoztak ki, mint Goffman és Turner, a színházstudomány és az antropológia közötti párbeszédéből fejlődött ki a szappanopera és a sitcom, Grotowski és a San Francisco Mime Troupe korában. Nem meglepő, hogy ezek az elméletek a színházi szempontok alapján határozták meg a performanciát, amelyek a televíziótól való különbözőségéről szóló viták során jelentek meg – a tér felhasználásáról, az interaktív kommunikációról, a színész testének materialitásáról, a színész és szerepe közötti látható résről, a forgatókönyv kontra improvizáció viszonyáról, a társadalmi reprodukció kontra társadalmi átalakulás kapcsolatáról.

A performanciakutatás tudományágként akkor intézményesült, amikor a New York-i Egyetem 1980-ban bevezette a Performance Studies képzési programot. Az alapító Richard Schechner által a performanciának „restaurált viselkedésként” való definiálása segített összehozni a különféle diszciplináris megközelítéseket, és megszilárdította a performancia megtestesüléssel és mimézissel való asszociációját.

Az 1980-as és 1990-es évek során a performancia paradigmája új irányokba fejlődött a posztstrukturalista elmélet hatására. Judith Butler *Problémás nem* (Gender Trouble, 2007 [1990]) című könyve a performancia gondolatát az identitáshoz kötötte, és a kulturális performancia korábbi antropológiai fogalmait kapcsolta össze Lacan tükör-stádiumának modelljével annak alátámasztásához, hogy az ember mint biológiai lény nemi identitásokat ölt magára a mintájául szolgáló szerepek (téves) felismerésének és (mindig hiányos) mimézisének ismételt cselekvései által. Butler modellje kiutat jelentett annak a problémának az elkerülésére, amit a feministák Beauvoir óta felvetettek – nevezetesen, hogy a nőt diszkurzív módon csak a negativitás határozhatja meg mint nem férfit –, miközben elkerüli a biológiai esszencializmust azáltal, hogy amellet érvel, hogy performancia performatív az austini értelemben. Butler tehát azt állítja, hogy a férfiaság és a nőiesség megtestesített performanciája nem csupán a már létező társadalmi szerepeket testesíti meg és reprodukálja, hanem idővel megkonstruálja a férfi és a női identitás kategóriáit. Azok a jelenségek, amelyeket Austin „sikertelen” nemi performanciáknak hívna (mint például a drag), magukban hordozzák annak lehetőségét, hogy láthatóvá tegyék azokat az ideológiákat, amelyek engedélyezik a „sikeres” nemi performanciákat (pl. biologizmus).<sup>5</sup>

McKenzie megjegyzi, hogy Judith Butler után a Performance Studies gyakorlatilag szinonimája lett a Gender/Queer Studiesnak az amerikai tudományos életben. Ez nem pusztán azért van, mert Butler maga a nemi identitásra fókuszál, hanem azért is, mert az Egyesült Államokban és az Egyesült Királyságban nagy volt az átfedés a queer identitáspolitikai mozgalmakban a performanciakutatás képviselői és az aktivisták között, a nyilvános performanciát pedig nagy sikerrel vette át fő taktikaként az ActUp, a Lesbian Avengers és sok más aktivista csoport.

<sup>5</sup> A performanciát (egyfajta cselekvés) és a performativitást (a nyelv jellemzője) gyakran tévesen keverik össze. A kettő közötti kapcsolat pontos jellege központi probléma mind a queer kutatások, mind a nyelvészeti antropológia szempontjából. Lásd Parker és Sedgwick (1995) és Hall (2000).

Ugyanebben az időszakban a performancia kifejezést buzgón ültették át az üzleti világba is, például a mindenütt jelen lévő „alkalmazotti teljesítményértékelések” és a részvényesek szervezeti „teljesítmény” iránti követeléseik miatt. McKenzie azt állítja, hogy ebben a diskurzusban az austin-i performativitás mint hatékonyság fogalmát felváltja a performancia és a hatékonyság összevonása. Az „üzletiperformancia-menedzsment” támogatói számára a performancia fogalma hangsúlyozza a munkavállalói ágenciát, de amint arra McKenzie rámutat, a „proaktív” fellépés paradox módon ugyanazokkal a következményekkel jár, mint a fegyelmezetlenség a régebbi korokban.

Úgy gondolom, hogy ez a két asszociáció, a performancia és a nemek, a performancia és a szervezeti vagy munkavállalói hatékonyság között, összekapcsolódik; mindkettő az amerikai gazdaság szerkezetátalakításával függ össze. Az 1980-as és az 1990-es évek olyan időszak volt, amikor a tradicionális amerikai gyártás visszaesett, a szolgáltatói, az információs és a csúcstechnológia ágazatainak felemelkedésével egyre nőtt a munkaerő feminizációja – az otthonon kívül munkát végző nők aránya jelentős növekedést mutatott, a hagyományosan „női munkának” tekintett munkaágazatok bővültek és az egyre nőtt a kereslet a „női” készségek iránt számos középosztálybeli munkakörben. Az első olyan munkavállalók, akik munkájukra kifejezetten „performanciaként” tekintettek (természetesen a hivatásos szórakoztatók után), a rózsaszín galléros ágazatból érkező nők voltak. Arlie Hochschild klasszikus tanulmánya a légitársaságok utas-kísérőiről (*The Managed Heart* [Az irányított szív], 2003 [1983]) kimutatta, hogy ezek a nők a munkájukhoz szükséges „érzelmi munkáról” egyértelműen úgy nyilatkoztak, mint „egy szerep eljátszásáról”.<sup>6</sup> Amint azt Hochschild is megjegyzi, az érzelmi munkát megkövetelő munkahelyek az 1980-as években az Egyesült Államok munkaerőpiacának leggyorsabban növekvő részét képezték. Más szavakkal: a performanciakutatás a nemi identitást mint performanciát ismerte el, ugyanakkor a szociológia a nőiesség (és egyes esetekben a férfiasság) performanciáját a munkaerő fontos szempontjaként ismerte el a deindusztrializálódás világában.

Összegezve, a performanciamodellel a médiatechnológia fejlődésére és a gazdasági szerkezetátalakításokra adott válaszként alakult ki, ugyanakkor ezekben a szerkezeti átalakításokban részt is vett. Úgy gondolom, hogy az animáció implicit modelljei már ugyanezt a funkciót töltik be a számítógépesített, posztindusztriális társadalmakban. A következőkben megpróbálom explicitebb módon bemutatni ezeket a modelleket.

### Animáció: meghatározások

A performanciakutatást követve hadd kezdjem az animáció hozzávetőleges meghatározásának az összetételével, amely hatékonyan beépítheti a művészetekből, az antropológiából és a pszichológiából vett megközelítéseket. Mindezen megközelítések megőrzik az animáció etimológiai értelemben vett értelmét valamilyen mértékben, amely szerint „életet lehelnek” egy dologba, de ezek mindegyike kissé másképpen határozza meg az „életet”.

<sup>6</sup> A nyelvészeti antropológián belül külön említést érdemel Deborah Cameron telefonos ügyfélszolgálaton dolgozók nemi meghatározottságú performanciájáról szóló tanulmánya (Cameron 2000) – *A Journal of Linguistic Anthropology* szerkesztői megjegyzése.

A hivatásos animátorok és művészetkutatók szempontjából az animáció elsősorban médiumként definiálódik. Az animáció (vagy „anime”) kifejezés leggyakoribb használata egy film vagy videó műfajára utal, és az animáció tudományos teoretizálása túlnyomórészt a film- és médiatanulmányok keretében zajlott. Az animációt ebben az értelemben az „élő szereplős” filmgyártással vagy a televízióval szemben határozzuk meg, és magában foglalja a celanimációt és a számítógéppel generált animációt (mind 2D és 3D, mind a filmekben és a játékokban), valamint a technikák széles választékát, mint például gyurmaanimáció, stop-motion, kivágható papír animáció és így tovább.

A filmművészet az animáció történetét a vizuális művészetek – különösen a rajz, a festészet és a fényképezés – remediálásának a szempontjából írja le (az animációban is dolgoznak hanggal, de mint általában a filmművészetben, meglepően keveset). Az animáció történetét olyan eszközökön keresztül lehet nyomon követni, mint például a sztereoptikon és Muybridge fényképei, Alan Cholodenko (2007) pedig ezen technológiatörténetre alapozó érvelést ad arra, hogy az egész filmgyártás valójában animáció, mivel a film maga technológia, amelynek elsődleges hatása a mozdulatok illúziója, amelyet a mozdulatlan képkockák gyors egymásutánisága hoz létre.

De a filmgyártás csak egyike az újabb animációs eszközöknek, és az animáció művészi definíciójának ki kell terjednie az összes olyan régebbi médiumra, amelyet a filmgyártás animációja remediál – például a történet-tekercsek és a képregények, valamint a bábszínház minden formája: marionett, kesztyűbáb, rúdbáb, árnyékáb és így tovább. A bábművészek és bábművészeti kutatások az élő színházzal szembeni animációt a „performáló objektumok” jelenlétével határozzák meg, amelyek nemcsak a bábokat, hanem a maszkokat és az automatákat is magukban foglalják (Proschan 1983). Összegezve: az animáció művészeti meghatározása (beleértve a médiatudományt is) a technére, a technológiák és készségek skálájára összpontosít, amelyeket az „élet illúziójának” létrehozására használnak.

Ahhoz, hogy a „kulturális animáció” olyan antropológiai koncepciójával rukkoljak elő, amely Singer „kulturális performanciájához” hasonló feladatot tölthet be, engedjék meg, hogy először, ahogyan azt a performanciakutatás is tette, a vallás antropológiájához forduljak. Ahol az ősi kulturális performansia vallási rituálé volt, az ősi kulturális animáció az ikonok, képmások, talizmánok és isteni erővel bíró természeti tárgyak felruházása, amit Victoria Nelson „az anyagba »lelket lehelés« gyakorlatának” nevez (2001: 30). Az antropológián belül az animáció legjobban megfogalmazott elmélete valószínűleg Alfred Gell (1998) elemzése arról, hogy a szent tárgyakat miként ruházzák fel saját ágenciájukkal – mind a formai tulajdonságok révén, amelyek elvontan ábrázolják a személyiség kulturális fogalmait, mind pedig a velük való emberi interakció révén. Az ajándéknak mint az én objektumba beágyazott részének a Mauss általi teoretizálása, valamint Marxnak az áru fétiséről szóló elmélete egyaránt értelmezhető az animáció antropológiai modelljének a nyíltan vallásos szférán túli kibővítéseként.

Ha a performanciakutatás Lacan tükör-stádiumából veszi a pszichológiai modelljét, az animációkutatások inkább az objektumkapcsolatok elméletére irányulnának. Judith Butler számára Lacan tükör-stádiumának a leírása azt a modellt mutatja, amellyel az egyének társadalmi szerepeket, különösen a nemi szerepeket testesítik meg. A tükör-stádiumban, amikor a csecsemő először látja a tükörképét a tükörben, tévesen ismeri fel a képet idealizált énként, és megpróbálja saját mozdulataival irányítani azt, amit lát.

Butler modelljében az egyének egész életük során folyamatosan félreismerik a külső képeket mint idealizált éneket, és a szokásszerűvé váló mimézis folyamatos cselekedetein keresztül testesítik meg a nemet és más szerepeket, bár, a csecsemő koordinálatlan mozdulataihoz hasonlóan, mindig megghiúsul a képzeletbeli eszmény rekonstruálása a performanciáik által.

Winnicott átmeneti tárgyának koncepciója lehetővé teszi az animációról mint kiegészítő univerzális pszichés folyamatról való gondolkodást, amely ugyanolyan fontos a szocializáció és az egyéni fejlődés folyamatai számára, mint a performancia, és elválaszthatatlan azoktól. A korai csecsemőkorban az anyának/másiknak az énbe történő introjekciója, valamint az én kivetítése az anyára/másikra gyakorlatilag nem különbözik egymástól. Winnicott (1971) szerint a gyermekek csecsemőkorukban általában átmeneti tárgyakhoz kötődnek – ezek gyakran takarók vagy plüssjátékok. Az átmeneti objektum egyszerre „én” és „nem én” a gyermek számára. Ezek a tárgyak a gyermek fejlődésének fontos részét képezik, szép lassan hozzászoktatva őt ahhoz, hogy az anya és a világ, amelyet „az anyához el a gyermekhez”, függetlenek a gyermek saját vágyától.

A performancia (pl. zsaruk és rablók, beöltözés) és az animáció (pl. játékbabákkal, plüssjátékokkal, Matchbox-autókkal stb.) valószínűleg egyaránt egyetemes formái a gyermeki játéknak. A játék mindkét formája létezik abban a térben, ahol az „én” és a „nem én” egye-sül. Az ennek eredményeként meghatározott „Play” Winnicott szerint alapvető fontosságú a kreativitás emberi képességének fejlesztésében nemcsak gyermekkorban, hanem az egész élet során. Ha Butler Lacan-olvasata a performanciát a környezet introjekciójaként értelmezi, akkor az animáció pszichikai elmélete az én környezetbe vetítésére összpontosít. Mindkét esetben az átmeneti tér az, ahol az én és a világ közötti határok találkoznak, ahol ezeknek a határoknak az átlépésére sor kerül, és ahol rekonstruálódnak.

Mindezekre a megközelítésekre támaszkodva ideiglenesen a lehető legszélesebb körben definiáljuk az animációt mint az emberinek tartott tulajdonságok – élet, hatalom, ágencia, akarat, személyiség és így tovább – kivetítését az énen kívülre, az érzékek környezetébe az alkotás, az észlelés és az interakció révén. Ez a kivetítés, valamennyi emberi kifejezéshez hasonlóan, médiumot tesz szükségessé, így az animációantropológia céljaként tekinthetünk az animáció technéjének összehasonlító kutatására – a művészetben, a vallásban, a mindennapi életben. Remélhetőleg ez a meghatározás nemcsak a kulturális gyakorlatok széles skáláját fedi le, az animizmustól a robotikáig, hanem hangsúlyozza az ehhez hasonló gyakorlatok elemzésének fontosságát az antropológiai projektben, amely az emberi és a nem emberi meghatározásának, valamint az én és a világ megtapasztalásának különbségeire irányul.

### Remediálás és reflexivitás

Úgy tűnik, hogy a digitális animáció elérte első aranykorát, amelyet a filmgyártás az 1930-as években, a televízió pedig az 1950-es és 1960-as években ért el. Ebben az új médiatechnológiák, bizonyos műfajok és formátumok felhasználásának bizonyos módjai standarddá válnak, és az ipari szerkezet egyre inkább stabilizálódik. Akárcsak a filmgyártás és a televízió esetén, a mainstream meghatározása a digitális médiában is mindjobban

az egyre növekvő valóságűség és az immerzív hatások irányába mutat. Ez különösen nyilvánvaló az animált filmgyártásban és játékban, ahol a minél inkább életszerű képek (részletesebb texturálás, finomabb mozgás, 3D) létrehozásának célját a Pixar Studioshoz és a Blizzard Entertainmenthez hasonló nagyvállalatokban magától értetődőnek tartják.

Ahogy az 1930-as vagy 1960-as évek avantgárd előadóművészei és teoretikusai megkérdőjelezték a klasszikus hollywoodi filmgyártás és a televíziós dráma naturalista konvencióit az élő színház és a rituálé nem realista elemeinek hangsúlyozásával, a kortárs avantgárd animátorok és az animáció elméleti szakemberei a korábbi animációs technikák reflexív hatásait hangsúlyozzák (olyan hatásokat, amelyek nem voltak szándékosak, és csak a legújabb animációs stílusokkal való összevetés során váltak nyilvánvalóvá).<sup>7</sup>

Brecht óta az avantgárd előadóművészek és teoretikusok a színész és a szerep kettősségére összpontosítottak. Judith Butler azt állítja, hogy az ilyen reflexivitás valójában e kettő ontológiai hasonlóságát fedi fel – azt, hogy a színész „valódi” társadalmi énje ugyanannyira a megtestesült, mimetikus performanscia eredménye, mint a színpadi karakter. Az avantgárd bábművészek és a bábművészet elméleti szakemberei a bábművész és a báb kettősségére összpontosítanak, ám az önreflexív bábművészetet inkább az emberi létezés központjában lévő antinómiákként tárják fel – a test és a lélek, a manipuláció és a szabad akarat, az objektív valóság és a szubjektív képzelet között.

A technológia és az ontológia kapcsolatát vizsgáló, egyik legnagyobb befolyással bíró animátor Oshii Mamoru, japán auteur-rendező. Oshii életműve (különösen a *Ghost in the Shell* sorozat) az emberi és a nem emberi természetet vizsgálja sűrű narratívák útján egy jövőbeli világról, amelyben az emberi lelkeket „meghekkeli” a média/tárgyak széles köre – mechanikai testek, protézisek, bábok, maga a kibertér. Oshii sokféle tudományos elméletet idéz a művészetében (az egyik karakterét például Donna Haraway után nevezte el), és az animáció trópusának legizgalmasabb tudományos kulturális kontextualizációi és kidolgozásai Oshii munkájának kritikai tanulmányaiból származnak (például Bolton 2002; Brown 2008; Orbaugh 2008).

A virtuális világok és közösségek etnográfiaja egy másik olyan hely, ahol az animáció antinómiáit vizsgálják, és ahol az animáció predigitális technológiai eredményes modelleket szolgáltatnak az avatárok és a mediált társadalmi terek ontológiájáról való gondolkodáshoz. Paul Manning (2009) Tom Boellstorffnak a *Second Life* nevet viselő alkotásáról szóló kritikájában és a virtuális világokat érintő legújabb tanulmányaiban azért támaszkodik a prágai iskola és az orosz modernista bábművészet elméleteire (pl. Bogatyrev, Meyerhold), hogy alapot teremtsen annak összehasonlítására, hogy miként konstruálnak a különböző technék mediált ént, és miként húznak meg határokat a képzelet és a valóság között. A következő részben szeretném kibővíteni ezt a munkát, hogy felvázoljam az animációnak néhány olyan jellemzőjét, amely hatására az animáció különösen jól működik a kultúráról való gondolkodás trópusaként a globalizált számítógépes technológia világában.

---

<sup>7</sup> Így például Thomas Lamarre (2009) a rétegelt, változó képsíkoknak azt a hatását látja, amelyet a legtöbb japán anime elkészítéséhez használt animációs állvány technológiája eredményez, mivel alternatívaként szolgál a legtöbb mozi célpontlítás perspektivizmusához, amelyet Paul Virilio a militarizmushoz kapcsol – ezt az ajánlást Lamarre meglátása alapján tudatosan magukra veszik olyan szerzői animátorok, mint Miyazaki Hayao és Anno Hideaki. A változó, rétegzett síkok perspektívája Lamarre szerint lehetővé teszi a kevésbé erőszakos és hierarchikus interakció vízióját az én és a környezet, az emberi és a nem emberi között.

Bár a performancia és az animáció számos módon fedik egymást, kiemelkedő különbség a kettő között az alkotó(k) és a karakter(ek) viszonya (Kaplin 2001). A performancia során, legyen szó színházi performanciáról, a rituálé performanciájáról vagy az én performanciájáról a mindennapi életben, egy test egyszerre csak egy szerepet képes betölteni. Léteznek a bábművészetnek olyan formái, amelyekben egy bábművész szólaltat meg és manipulál egy karaktert, de az ilyen esetek ritkák. Jellemzőbbek az olyan formák, mint a wayang kulit, amelyben az egyik bábművész mozgatja és szólaltatja meg az összes karaktert, vagy a bunraku, amelyben több ember felelős egyetlen karakter megalkotásáért. A bábművész-karakter viszony mindkét vége párhuzamot mutat a kortárs digitális kultúrában.

Egyrészt a számítógépes munka, különösen a virtuális közösségekben való részvétel tapasztalatainak számos elemzése rámutat arra, hogy a többszörös szerepek eljátszása igen gyakori élmény. Az amerikai online közösségek párbeszédeiben a „többszörös személyiség” vagy a „személyiséghasadás” trópusát gyakran használják annak leírására, hogy milyen hatással bír a több ablakban történő munka, amely során mindegyikben egyszerre hoznak létre különféle személyiségeket – ezt nevezi Kate Bornstein és Caitlin Sullivan „szétcsapódó” identitásnak (Bornstein 1998: 212–225). Nem véletlen, hogy Bornstein már régóta részese a transznemű aktivizmusnak, és maga is performanszművész. Lehet, hogy az újdonság, az izgalom és a félelem érzése, amelyet sokan megtapasztalnak, miközben több karaktert alkotnak meg az online térben, legalábbis részben azzal kapcsolatos, hogy online fellépésüket performanciának tekintik. Ha az online szerepjátékokra inkább animálásként gondolunk, mintsem performálásként, az segíthet nekünk lokalizálni ezeket a tapasztalatokat helyben és időben. Felvetődik a kérdés, hogy például azok a fiatalok, akik úgy nőttek fel, hogy kommunikációjuk nagy részében az MSN és a mobiltelefonos üzenetek használatára támaszkodtak, vagy olyan társadalmakban nőttek fel, mint például Indonézia, ahol a mester bábművészek befolyásos társadalmi és vallási szereplők, hasonló tapasztalatokkal rendelkeznek-e arra vonatkozóan, hogy több online személyiségük van.

Ugyanakkor a kortárs manga-, anime- és logókaraktereket gyakran inkább a közösségek alkotásaiként ismerik el, mintsem szerzői művekként. Az a tény, hogy sokan hozzájárulnak az élő filmgyártás performanciájához (ideértve a forgatókönyvírót, a rendezőt, az operatőrt, a fővilágosítót stb.), minden bizonnyal a filmgyártás egyik aspektusa, ám a performancia paradigmája alatt nagyon kevés figyelmet kapott. Az animében és a mangában a karaktereket továbbra is szerzői alkotásoknak lehet tekinteni (például Disney és Miyazaki esete), de a rajongók és gyakran számos kutató is úgy véli, hogy ezeknek a karaktereknek saját életük van, mivel számos média és stílus alkotja őket újra a rajongók száza és ezrei által. A médiarajongók a mimeográf korában természetesen megírták a saját történeteiket, és a kedvenc karakterük alapján készítettek illusztrációkat, ám az internet kiszélesítette a média körét, amelyen keresztül a rajongók újra létrehozhatják a karaktereket, és fokozta a képek és narratívák többszörösítését. Az animált karakterek másképpen „tartoznak” a rajongókhoz, mint az olyan megtestesült sztárok, mint például Marilyn Monroe vagy Mick Jagger. És abban a korban, amit Henry Jenkins (2005)

„konvergenciakultúrának” hív, még az eredetileg emberi szereplők által megtestesített karakterek is animált karakterekké válnak olyan értelemben, hogy kollektív művek.<sup>8</sup>

### A karakter mint a multimédiakódok konstrukciója

Roland Barthes a bunrakuról szóló nagyhatású esszéjében közvetlenül az animáció és a megtestesített performansia közötti különbségről beszélt, és a „színház nyugati koncepcióját” úgy definiálta, mint amiben a karakter koherenciáját („a teljesség illúziója”) az emberi test feltételezett szerves koherenciája modellezi. Ezzel szemben a bunrakuban a karakter szétválasztott médiumokból áll – maga a báb, a mögötte és mellette látható szereplők által végzett manipulációja, az énekes hangja, aki a színpad mellett ül, és elmondja a párbeszédet.

A kódok folytonosságának hiánya miatt, a reprezentáció különféle tulajdonságaira kiszabott caesura miatt [...] a színpadon kidolgozott másolatot nem pusztítják el, hanem valahogy megtörik, barázdálják, eltávolítják a hang és a gesztus, a test és a lélek metonimikus továbbadásától, amely csapdába ejti a színészeinket (Barthes 1982: 54–55).

Sok kutató ezt a barázdáltságot olyan jellemzőnek tartja, amely a bábművészetet általánosan meghatározza, Steve Tillis pedig a bábművészet formáit a „bábu három jelrendszerének” technológiája és stílusa alapján osztályozza: tervezés, mozgás és beszéd (Tillis 1992: 118).<sup>9</sup>

Az a kérdés, hogy ennek következtében a bábművészet a kifejezés egyedülálló formája lenne, vagy pusztán egy, valamennyi performanciát jellemző kódrendszer révén megvalósuló különösen „tisztá” példa a karakterkészítésre, igazán komoly problémának minősül a prágai iskola szemiotikusai, Otakar Zich és Petr Bogatyrev közötti vita óta, amelyre az 1930-as években került sor. Scott Cutler Shershow (1995) kimutatta, hogy ez a vita megoldhatatlan, mivel elkerülhetetlenül a dráma és a bábművészet ideológiai társulásaira, a magas és alacsony kultúra szembeállítására korlátozódott. Az animáció antropológiája megőrizheti azt az alapvető felismerést, miszerint a megtestesült performansia és a médiabarázdált animáció közötti különbség fontos, de azzal a kérdéssel is foglalkozhatna, hogy miért fontosabb etnográfiai, mintsem filozófiai problémaként tárgyalni. A speciális animációs gyakorlatokra tehát a tágabb „médiaideológiák” mikrokozmoszikus megvalósulásaként tekinthetünk (lásd Gershon 2010). Így például tovább tudnánk lépni Barthes öntudatos orientalisztikájának kritikáin, hogy megkérdézzük, hogyan beszélnek a japán művészek és a közönség a bunraku és a kabuki közötti különbségekről, és hogyan kapcsolódhat ez a diskurzus a japán személyiségfilozófiához.<sup>10</sup>

8 A karakterek együttesen megkonstruált valóságáról lásd Jenkins (1992) és Silvio (2008). Fontos, hogy Jenkins egy játékokról szóló történettel (*The Velveteen Rabbit*) magyarázza, hogy a rajongók miként kapcsolódnak az élő szereplős televíziós sorozatok karaktereihez és világához.

9 Természetesen hozzáadhatjuk vagy kivonhatjuk a jelrendszerek listájához a különböző animációs technéket. A filmgyártás-animáció például magában foglalja a háttérzene, a kompozíció és a keretezés szabványait, a másodpercenként vetített képszámot stb.

10 Christopher Bolton (2002) nagyon hasonló dolgot csinál abban a cikkében, ami arról szól, hogy Oshii miként remediálja a bunrakut a *Ghost in the Shell*-ben.

A különféle médiumok barázdáltságát is a digitális médián keresztüli kommunikáció egyik jellemzőjeként azonosították. Az, hogy a különféle jelrendszerek és médiumok egymáshoz képest hogyan épülnek fel, például az online játékok vagy a közösségi oldalak tervezésekor, elárulhat nekünk valamit a jel kortárs fogalmairól. Manning például azt javasolja, hogy a karakterek hangzásának az összehasonlítása mind a médium (például a Second Life körül, a hangtechnika és a szöveges csevegés bevezetése során kialakult vitákban), mind pedig a regiszterek tekintetében, „a valódi világra vonatkozó saját komplex és megterhelt szemiotikus ideológiáinkkal kapcsolatban árulhat el sokat a hang kategóriájáról, amely oly gyakran a hiteles én fogalmainak a képviselőjévé válik” (Manning 2009: 318).

### Az objektum személy

A performancia paradigmája alapján vizsgálva a régebbi médiarajongói kultúrákat az identitás/identifikáció aktusain alapulónak tekintették. Vagyis a sugárzott média rajongótáborának átmeneti terét nagyrészt az idealizált másik énbe történő interjekciója keretében írták le. Ezzel szemben meglepő, hogy az identitás vagy az identifikáció gondolata mennyire ritkán jelenik meg a digitálisan közvetített szubkultúrákkal kapcsolatos legfrissebb munkákban. A rajongói és az animált karakter kapcsolatát inkább az alteritás, mintsem az affinitás szempontjából kell értelmezni; az animált karakterek nem feltétlenül introjektált példaképek, hanem inkább a vágy pszichésen kivetített objektumai. Az animációs rajongótábor mint fetiszizmus gondolatát leggyakrabban a fiatal, férfi japán manga- és animerajongók vagy az otaku szubkultúrájának teoretizálásában fogalmazták meg.

Az otakukat ritkán írják le úgy, mint akik azonosulnának az animált karakterekkel abban az értelemben, hogy úgy éreznék, mintha a karakter hasonlítana hozzájuk, vagy mint akik a karakterhez szeretnének hasonlítani, vagy úgy tapasztalnák meg a kitalált világot, ahogyan azt a karakter megtapasztalja, bár természetesen megteszik mindezt. De mind a populáris, mind az akadémiai kutatásban az otaku rögeszmés DVD- és figuragyűjteményére tevődik a hangsúly, valamint az erős erotikus és érzelmi kötődésére a karakterek anyagi formájához, ami egyben meg is különbözteti az otakut a rajongótól.

Az otaku fetiszizmus sajátos természetét a *moe* szó foglalja össze, amely utal az animált karakter iránt érzett erős vonzódására vagy ragaszkodásra. A szót általában a „(ki) csíráz(ni)” írásjeggyel írják le, de néha az „éget(ő)” írásjegyet is használják; az írásjegyek homonimák, és a *moe* használata mindkét jelentésre rájátszik. A *moe* lehet melléknév vagy ige. Ez utalhat a rajongók által egy karakter iránti intenzív „égető” érzelmre, vagy annak az érzésnek a rajongóban történő „kicsírázására”. Ugyanakkor a karakter minőségére is utal, azaz a karakter azon képességére, hogy intenzív hatást kelts a rajongóban. Lehet például úgy fogalmazni, hogy „A Sailor Moon annyira moe!” vagy „Nagyon moe-olom a Sailor Moon-t!” vagy „A Sailor Moon-tól moe lettem!”<sup>11</sup> A kifejezést a férfi és a női rajongók különféleképpen használják. Például a tajvani női rajongók gyakran „moe-pontokról” beszélnek, amivel legtöbbször narratív helyzetekre utalnak, különös tekintettel a két férfi karakter (pl. testvérek, tanár/diák) közötti kapcsolatokra, amelyekből új, homoerotikus

<sup>11</sup> Legalábbis így használják ezt a kifejezést Tajvanon.

történetek „születnek” a rajongó fejében (lásd Silvio 2010). Azuma Hiroki (2009) szerint az otaku hajlamos az általa „moe-elemeknek” nevezett dolgokra fixálódni – egy karakter formai tulajdonságaira, például a szobalány jelmezére, kék hajára, macskafülekre vagy selypítésére.<sup>12</sup>

Azuma a digitális technológia felépítésével kapcsolja össze a kortárs otaku fixációját a moe elemekre, szemben a (férfi) rajongók korábbi generációinak a narratívával való intenzívebb elkötelezettségével. Az otaku szubkultúrát az „adatbázis-felhasználás” jellemzi. Azuma szerint például a népszerű TINAMI keresőmotorban „[a]mint a karaktereket létrehozzák, máris elemekre bontják, kategorizálják és adatbázisba regisztrálják” (Azuma 2009: 47). Ez lehetővé teszi az otaku számára, hogy megtalálja vagy ő maga generálja azokat a karaktereket, akik alapvetően egyes moe elemek egyvelegét alkotják.

A moe elemek bizonyos értelemben nélkülözhetetlenek valamennyi animáció számára – ha az embert az érzelm szempontjából definiálják, akkor csak konvencionális jelölők révén lehet kivetíteni őket az anyagi világba. A média barázdáltságából fakadó egyik jellemzője az animációnak, hogy a performancia organikusan integrált jelrendszeréhez képest valamennyi médium jelrendszere egyszerűsítve van (erre gondolunk, amikor azt mondjuk, hogy egy kép vagy előadás „rajzfilmszerű”). Az animáció összehasonlító antropológiájának nemcsak a média közötti kapcsolatokra kellene összepontosítania, hanem az egyes jelek természetére is.

Az animáció számos formájában a speciális formai tulajdonságok a sajátos jellemvonásokat jelentik. Például a hagyományos kínai kézbábművészetben a vörös arc a lojalitást jelzi, a homlok közepén lévő anyajegy kegyes karakterre utal és így tovább. Az otaku animációs technéje attól különleges, hogy egyidejűleg homogenizálja az érzelmeket (az érzelmi reakciók sorát tömöríti a *moe* kifejezésbe), és a szokásos módon alkalmazott érzelmjeleket (moe elemeket) számos médiumon át terjeszti. Ez nyilvánvalóvá teszi az anyagi tulajdonságok és az érzelmi állapotok közötti kapcsolat önkényességét.

Saito Tomaki japán pszichológus azt állította, hogy valójában a fantáziák és a mindennapi szexuális élet közötti különbség jellemzi az otaku (férfi manga- és animerajongó) és a jaoirajongó (nő, aki homoerotikus történeteket ír manga- és animekarakterekről) szexualitását. Azt írja:

Az otaku és a jaoi rajongói olyan mértékben fetisizáltak, amennyire mindannyian azok vagyunk – abban az értelemben, hogy amikor egy tárgyra vágyunk, rendszerint olyasmire vágyunk, ami alapvetően hiányzik. De míg a legtöbben általában nem vagyunk tudatában ennek a hiánynak, az otaku bizonyos mértékben tudatában van annak. Más szóval, rájön, hogy a vágya tárgya nem más, mint fikció (Saito 2007: 237).

Ezt az öntudatos fetisizmust a performancia és az animáció közötti különbség keretében is értelmezni lehetne. Tehát azt mondhatjuk, hogy az otaku és a jaoi rajongói nincsenek annyira tudatában a „hiányosságnak”, mivel egyszerűen nem szerves teljességgént tapasztalják meg a személyiséget.

12 Azuma a Japánban és általánosan jelen lévő posztmodern állapot elméleti szakértőjeként jeleníti meg magát, ám szinte minden elemzése a férfi otakuval kapcsolatos gyakorlatokról szól, figyelmen kívül hagyva a nők megkülönböztetett rajongói gyakorlatait. Azumát itt a digitális animációs kultúra és a kortárs japán férfiaság közötti kapcsolat egyik legkifinomultabb teoretikusaként említem.

A posztindusztriális társadalmak animációjának egyik figyelemre méltó tulajdonsága a cukiság. Míg a cukiság szinte mindenhol a gyermekeknek szánt animációk része, a felnőttek körében egyre növekvő népszerűségét a japán médiatermékek és a karakterjavak globalizációjával társítják.

A japán kawaii ('cuki') esztétikával kapcsolatos kutatások nagy részét a performancia szempontjából határozták meg. Sharon Kinsella (1995) például azt állítja, hogy a fiatal japánok (különösen a nők) körében a cuki identitások megjelenítése a felnőtt társadalmi élethez kapcsolódó fegyelmi korlátozásokra (különösen a háziasszony szerepére) vonatkozó elégedetlenségüket fejezi ki. Ugyanakkor, ha úgy tekintünk a cukiságra, mint az animáció egyik aspektusára, könnyen lehet, hogy a cukiságot azoknak a felnőtteknek a projekciójaként fogjuk látni, akik már részt vesznek az átalakuló gazdaságban.

Mégha a performancia paradigmája abban az időszakban intézményesült is, amikor a szolgáltatói ágazat, különösen a rózsaszín galléros munkakörök kibővülőben voltak, a jelenlegi „új gazdaság” legújabb része az, amit gyakran „kreatív iparnak” vagy „tartalomiparnak”<sup>13</sup> hívnak. Ez persze magában foglalja a manga, az anime és a számítógépes játékok megalkotását, valamint a tervezést, a reklámozást és az engedélyezést, utóbbiak pedig így közelebb kerülnek ahhoz, hogy az animációs modell részévé váljanak.

Az animált rajzfilmfigurák egyik jól ismert felhasználási formája napjainkban azok márkalogóként vagy kabalaként, vállalatok és más szervezetek megszemélyesítőjeként való megjelenítése. Ázsia esetében ez különösen igaz. Például Tajvanon a rajzfilmfigurák által ábrázolt entitások listájára bankok és életbiztosítással foglalkozó társaságok, gázipari társaságok, étteremláncok és snack ételek, elektronikai gyártók és ingatlanügynökségek, mezőgazdasági szövetségek, templomi szövetségek, városi lakónegyedek, a 2010 International Floral Expo és az országos postai szolgálat is felkerülnek. Ezeket a rajzfilmfigurákat úgy tervezték, hogy a szervezet által gyártott termékekhez vagy az általuk biztosított szolgáltatásokhoz és magához a szervezethez egyaránt kapcsolódjanak a fogyasztó pozitív érzései. A branding szemiotikájával kapcsolatos legújabb összefoglaló munkájában Manning azt írja, hogy néhány kortárs brand diskurzusában

a márkák által a fogyasztók életében játszott szerepeken alapuló átfogó társulások tényleges antropomorf tulajdonságokká alakulnak, amelyeket a márkáknak mint holisztikus, organikus, élő, egyre növekvő entitásoknak tulajdonítanak, általuk a fogyasztók közvetlen módon alakíthatják ki a tényleges társadalmi kapcsolatokat (Manning 2010: 36).

Ha az animációs modellben bármi is ekvivalens a büntető hatalommal (performálj vagy különben...!), amelyet McKenzie az üzleti performancia modelljében a hatékonyságban lel fel, akkor az valószínűleg a brandelésre vonatkozó parancsban rejlik. A branding a nem

---

13 A tudományos és az informatikai kutatáson belül vannak olyan területek is, amelyeket animációnak tekintetünk – például a mesterséges élet, a robotika és az ember-számítógép interfész kialakítása. Ezek a területek különösen jelentősek a tudomány szociológiájának és antropológiájának kialakuló területén.

anyagi munkaerő értékét egyértelművé teszi, a tulajdonságokat pedig – jóakarát, elismerés, érzelem – értékesíthető termékekké alakítja. Nemcsak a vállalatok, hanem az egyének és a nemzetek számára is egyre világosabbá válik, hogy a márka az érték és a márkaépítés elsődleges tárháza, ami pedig a világban történő cselekvés előfeltétele.

A performanciakutatás elsősorban a kommunikáció expresszív aspektusára összpontosított – arra, hogy miként hoz létre jelentést a performáló –, nem pedig a performatív cselekedetek értelmezésére. Az animáció egyik jellemzője azonban az, hogy nagy kommunikációs felelősséget ruháznak a befogadóra, és hogy az animátorok és közönségük tisztában van ezzel. Éppen ezért sok animált karakter egyik legfontosabb jellemzője a hiányosság. Ahogyan Koós István, a budapesti Állami Bábszínház munkatársa fogalmaz:

A bábszínpad vizuális ábrázolásában az a legfontosabb, hogy a folyamat befejezése nélkül alapoz meg valamit a néző képzeletében. Egy bizonyos ponton a gondolat nyitott marad, hogy a néző fejezze azt be. [...] Vegyünk egy ismerős példát: a bábok némelyikének nincs szája, ám a nézőnek az az érzése, hogy egy adott pillanatban a báb mosolyog, vagy arcimikáival juttatja kifejezésre az érzéseit (idézi Tillis 1992: 116).

Azok a karaktertervezők, akikkel Tajvanon készítettem interjút, az ilyen jellegű hiányosságot elsősorban a logókarakterek kritikus aspektusának tekintik (szemben az anime- vagy játékkarakterekkel) – gondolkodjunk csak a száj nélküli, szinte üres körre, amely maga Hello Kitty, és egyben a világ valószínűleg legsikeresebb márkakaraktere.

Amint arra Sharon Kinsella (1995) és Inuhiko Yomota (2007) rámutatnak, a tárgyakat és az embereket akkor tekintik cukinak, amikor az ártatlanság és a sebezhetőség tulajdonságait mutatják, amikor szájalom és védelmezés érzetét váltják ki. Ahogy azt Kinsella kiemeli, a cukiskodás egyik paradox tényezője az, hogy sok munkát és előrelátást igényel, hogy a tökéletlenség és a spontaneitás benyomását tudja kelti. Ugyanakkor a cuki rajzfilmfigurák ironiája kissé eltérő. Az ő sebezhetőségük szemiotikus – minél nyitottabbak a különféle hatások kivetítésére, annál cukibbak. Bármilyen hatalommal is rendelkeznek, az a külvilágból, a névtelen tömegből származik.

A logókarakterek sebezhetősége éppen ezért közvetlenül a kreatív iparágak sebezhetőségére utal. A cuki márkafigurák bizonyos értelemben metabrandek, mivel nemcsak a vállalatok elvont entitásának szimbolizálására és elősegítésére törekszenek, hanem magának a brandingnek a sebezhetőségét is megtestesítik – a névtelen, strukturálatlan tömegek kiszámíthatatlan és ismeretlen szívéből való teljes függőségüket.<sup>14</sup>

14 Lásd Allisont (2009) az egyre bizonytalanabb japán gazdasági helyzetnek kitett fiatal munkavállalók sebezhetősége és az animációs iparágat ösztönző ötletes és érzelmi képességek közötti kapcsolatáról. A japán és a tajvani karaktertervezők ezt a sebezhetőséget különösen erősen élhetik meg; ezekben az országokban marketingkutatást (legalábbis egészen a közelmúltig) ritkán végeztek, vagy ha mégis, akkor csak „menet közben”. De még azokban a nagy multinacionális vállalatokban is, ahol a végfelhasználói fókuszcsoporthoz és a közönségi etnográfia szigorúan veszik, az anyagi tulajdonságok és hatások kapcsolatának megismerésére és rögzítésére tett kísérlet egyszerűen csak fokozhatja a szorongást. Érthető, hogy a cuki karakterek globális nagykövetségként fontos szerepet játszottak a japán tartalomipar számára – olyan helyzetekben, amikor a termelők és a fogyasztók kulturálisan távol vannak egymástól, a szemiotikus sebezhetőség fokozódik.

## Performancia és animáció együtt

Eddig eltúloztam a performancia és az animáció közötti különbségeket – a performancia magában foglalja a megtestesülést, az introjekciót, a mimézist és az önazonosságot; az animáció magában foglalja a testnélküliséget, a kivetítést, az alteritást és a tárgyi világot, és így tovább. Ezek a különbségek még elméleti szinten is alig észlelhetők; a gyakorlatban még nehezebb szétválasztani a performanciát és az animációt. Például a kortárs filmgyártásban az élő szereplős filmek tele vannak animált speciális effektusokkal; az emberi megtestesülés kritikus jelentőséggel bír a mozgás rögzítésének folyamatában, amely kulcsfontosságú technika a digitális animációban; ugyanazok a történetek és karakterek folyamatosan átadódnak az élő szereplős és az animált filmek között (a *The Flintstones* és a *Blood: the Last Vampire* élő szereplős remake-jei Rowan Atkinson *Mr. Bean*-jének a rajzfilmes változatai stb.). A következőkben néhány példát szeretnék adni arra, hogy miként lép kölcsönhatásba a performancia és az animáció a szórakoztatóiparon kívüli posztindusztriális kultúrákban, a szubkulturális és a napi gyakorlatokban. Ezekben a különféle helyzetekben a megnyilvánuló szemiotikus és médiaideológiákra összpontosítok, különösen arra, hogy miként épülnek fel a performancia és az animáció közötti különféle interakciók, és hogyan szolgálnak más társadalmi formációk, mint például a nemek, a generáció és az osztály létrehozására.

### Animáció mint az önazonosság konstrukciója

A performancia leglátványosabb területeit, ahol a performancia társadalmi funkciói az animáció révén remediálódnak, valószínűleg az online kommunikáció és a virtuális közösségek felépítése jelenti. Ez nemcsak az animált karaktereket foglalja magában, amelyek révén az emberek interakcióba lépnek az online játékokban, hanem a mindenütt jelen lévő animált emotikonokat, amelyek hatással vannak a mobiltelefonokon és az MSN hálózatokon keresztül küldött szöveges üzenetekre. A virtuális közösségek fejlődésének a tiszta szövegről a szöveg plusz animációra való áttérését „természetesnek” tekintik – ugyanakkor úgy vélem, hogy ezt az impulzust kulturálisnak tekinthetjük, amely a performancia és az animáció interakciójának sajátos hagyományaiból fakad, nem pedig az univerzális emberi természetnek vagy magának a technológiának a jellemzője.

Az olyan online közösségekben/játékokban, mint a *Second Life*, a *Ryzom*, a *Lineage II* vagy a *Final Fantasy*, a résztvevőnek/játékosnak animált karakter segítségével kell képviselnie magát. Az Egyesült Államokban, ahol Kaliforniában a New Age ideológiával együtt fejlesztették ki ezeknek a hálózatoknak a szoftverét, egy ilyen karakter nevét a hindu/buddhista vallási szókincsből vették – avatár, egy istenség megtestesült formája.<sup>15</sup> A bábművészek, mint például Mark Tillis az ilyen avatárokat az új technológiával létrehozott

---

<sup>15</sup> Különös módon az anekdotikus tapasztalataim szerint a tajvani játékosok, akik buddhista/taoista vallási gyakorlattal nőttek fel, nem használják ezt a kifejezést, a játékkaraktereket inkább „karaktereknek” hívják, vagy ezek egyedibb változatainak, mint például „a varázslóm”, „a törpém” és így tovább.

és manipulált báboknak tartják (2001). De a virtuális világok sok más résztvevője, különösen az Egyesült Államokban, az avatárokat az én kifejezésének tartja. Mark Stephen Meadows leírása az identitás természetéről a kibertérben, az *I, Avatar* kiváló példa arra, hogy a digitális animációs modell hogyan kapcsolódik a sajátos helyi performancia hagyományainak remediálásához a játék és a munka területein keresztül. Meadows a Second Life virtuális közösségét és a hasonló online közösségi tereket az 1920-as évek Hollywoodjához hasonlítja. Azt állítja, hogy mindkét közösség hatalmas számú új „bevándorlót” vonzott, akik megpróbálták megélni a fantáziáikat, új identitásokat konstruáltak önmaguk számára, és mindkettőt a tömegkommunikáció legújabb közegében végzett munka hajtotta (Meadows 2005: 7–8). Meadows számára a digitális animáció remediálja a színész remediálását a filmgyártás által. A színész fizikai teste már nem önmagában a kifejezés médiuma, hanem a filmes performancia és az avatár egyaránt ellátja a nyilvános én felépítésének és bemutatásának, valamint a (potenciális) megélhetés megteremtésének a feladatait. Meadows és mások számára az avatár egyfajta lacani tükörképként működik, amelyet a felhasználó elképzel, majd megkonstruál, és amely cserébe át is alakíthatja a felhasználó/előadó öazonosságának élményét is (pl. lásd Dibbell 1998).

Az identitás kifejezéséhez használt másik animált karakter az emotikon. Ami Kelet-Ázsiában az egyszerű billentyűzetszimbólumokon keresztül ábrázolt egyszerű arckifejezésként (pl. a :) a mosolyhoz) indult, mostanra jóval bonyolultabb billentyűzetrajzok kidolgozását eredményezte (pl. (7T) a meglepetéshez), hogy olyan animációs karaktereket egészítsen ki, mint például a tajvani Wan Wan és Onion Head (ezek mára már engedélyezett karakterek, és sokféle papíripari cikken és játékban, valamint digitális képek formájában is megjelennek).<sup>16</sup> Ezeket a karaktereket az egyes tervezők fejlesztik ki, és blogjaikban használják fel szemléltetés céljából, és hogy hatást gyakoroljanak, amikor a mindennapi életüket mesélik el. Mások letölthetik ezeket a karakter-emotikonokat a saját online kommunikációjukhoz történő felhasználás céljából. Ezeket az ábrákat, akárcsak a fent tárgyalt logókaraktereket, rendkívül egyszerűen rajzolják meg, a rajzfilmképeket gyakran dobozba keretezik és felirattal szerepelnek („Hajrá, hajrá, hajrá!”, „Dühös!”, „Boldog!” stb.).

Az emotikon sokkal inkább valamilyen általános érzelem képjele, mintsem egyéni identitás, remediálja a pózt. A konvencionális, megtartott póz kulcsfontosságú része az olyan hagyományos kelet-ázsiai performancia-műfajok struktúrájának, mint a pekingi opera és a kabuki, ahol a póz a karakter érzelmi állapotát tömöríti, és gyakran jelzi a narratív csúcspontot. A megszokott pózok szintén általános módjai annak, ahogy a manga és az animekarakterek érzelmi telítettséget eredményeznek. A Wan Wan vagy az Onion Head emotikonok ugyanazt a funkciót szolgálják, lehetővé téve az egyéneknek, hogy az animáció médiumán keresztül elmesélhessék saját érzelmi életüket.

---

16 Sok, Kelet-Ázsiában jelenleg népszerű, billentyűzettel készült arcrajzot a japán lányok találtak ki kifejezetten a mobiltelefonos üzenetküldéshez (lásd Miller 2004, 2005). Wan Wan karakter-emotikonjai megtekinthetők a blogján: <http://www.wretch.cc/blog/cwwany>. Az Onion Head emotikon az Onion Club blogon került bevezetésre: [http://blog.roodo.com/onion\\_club/archives/cat\\_109038.html](http://blog.roodo.com/onion_club/archives/cat_109038.html).

## Megtestesült performanscia mint önanimáció

A *cosplay* gyakorlata – beöltözés animált karakterekbe – ellentétes irányba történő remediálásnak tekinthető, a digitális animáció megtestesített performanciává való remediálása. A megtestesülés „azonos” gyakorlata azonban nagyon eltérően tapasztalható meg a performanscia és az animáció lencsén keresztül.<sup>17</sup>

Susan Napier amerikai manga és az anime *cosplayerekről* szóló etnográfiája például rámutat arra, hogy ezek a fiatalok hajlamosak a *cosplayt* szerepek eljátszásának tekinteni, olykor még színészi eljárásokat is bevetnek, például a karakter háttértörténetének a megírását ahhoz, hogy könnyebben bújjanak a bőrébe (Napier 2007). Ezzel szemben a bábkaraktereknek beöltöző tajvani *cosplayerekkel* folytatott saját terepmunkám során azt tapasztaltam, hogy a túlnyomó többség úgy látta, hogy a *cosplay* a karaktereket reanimálja úgy, hogy az emberi testet a fatest helyettesíti. Performanciáik elsősorban a fényképekhez való pózolásból álltak, és nem próbáltak karakterben maradni, ha nem volt ott a kamera. Amikor paródiákat mutattak be, gyakran megtartották a bábművészetben a média barázdságát, a szájszinkront és az előre rögzített párbeszédet (gyakran az összes karaktert egyetlen személy szólaltatta meg, mint a tajvani bábhagyományban) (Silvio 2006).

Az emotikonok szokásos pózai számos kelet-ázsiai ifjúsági kultúra performatív stílusának részeként is megjelennek (pl. a cukiság performanciája). Ezen pózok némelyike hagyományosan ikonikus elemeket tartalmaz. Például megeshet, hogy a japán és a tajvani fiatalok egy beszélgetés során az egyik kezük három ujját feltartják, és lefelé mozgatják a kezüket az arcuk mellett. Ez a gesztus azokat a lefelé mutató vonalakat imitálja, amelyeket a mangában a karakter arca mellett húznak meg, hogy jelezzék a szélsőséges stresszt vagy szégyenkezést (///), amelyet a gyakori állítás szerint a lefolyó izzadság ikonja foglal össze – ez a gesztust egy megtestesült érzés már megszokott ikonjának a megtestesült remediálásává teszi. A póz szövevényes utazásai a színháztól a mangába és az animébe, a mangától és az animétől az emotikonokra és a *cosplayre*, az emotikonoktól és a *cosplayből* a mindennapi viselkedésbe azokat a hosszú és folyamatos történeteket tükrözik, amelyekben az emberi színház és a bábművészet, a performanscia és az animáció összefonódtak.

## A performanscia és animáció románca

Az egyik ok, amiért a japán férfi otaku szubkultúra mint a „valódi” animációs kultúra klasszikus példája annyira szélsőségesnek tűnik, úgy vélem, hogy a japán érzelmi munka és programozási munka relatív integrációjának a hiányában keresendő. Ez a két fajta munka a posztindusztriális világban szinte mindenhol megoszlik a nemek szerint, ám úgy tűnik, hogy Japánban a kommunikáció megkönnyítésének szerepe még aránytalanabb mértékben hat a nőkre.

---

<sup>17</sup> Gagne (2008) japán Goth/Lolitas (fiatal nők, akik kifinomult cuki/barokk stílusú ruhákba öltöznek) alanyokkal készített interjút. Ezek a nők állításuk szerint abban különböznek a *cosplayerektől*, hogy valódi énjüket fejezik ki, míg a *cosplayerek* csupán animációs karaktereket utánoznak. Erre tekinthetünk úgy, mint a performanscia és az animáció egymással versengő ideológiai modelljének klasszikus példáját.

Ezek után a *Densha Otoko* (A vonatember) című népszerű online regényt/mangát/filmet a performancia és az animáció egymást kiegészítő egységről szóló ábrándként is olvashatjuk. A *Densha Otoko* történetében egy meg nem nevezett 22 éves „tipikus Akihabara otaku” szerelembe esik egy idősebb OL-lel (office lady), miután megmenti őt egy vonaton erőszakoskodó résztvevőtől. A hős számítógépes technikusként dolgozik egy üzleti vállalkozásnál. Éjszakáit egy anonim online fórumon tölti, ahol a résztvevők csevegnek egymással, és ASCII alkotásokat küldözgetnek egymásnak (rajzfilmképeket, amelyeket a billentyűzet szimbólumaival alkottak meg). Az OL munkájához tartozik a cége külföldi ügyfeleivel való kapcsolattartás. Az angol nyelv ismerete természetesen a nő magasabb státuszának a jele, de az is fontos, hogy munkája megkönnyíti a kommunikációt. A románc lefolyása elsősorban a nőn áll. Ezt az otaku névtelen barátainak virtuális hálózata segíti, és az otakut szó szerint megtanítják arra, hogy hogyan kell viselkedni – hogyan kell eljátszani a barát szerepét, hogyan kell felöltözni és rendelni az étteremben, hogyan kell verbálisan kifejezni az érzéseit. Cserébe az otaku segít a nőnek megismerni a technológiát. A filmben az OL elárulja, hogy számára az egyik leginkább megindító esemény az volt, amikor a kockacukrait piramisba rendezte az otaku – ez egy babaház felhangokkal bíró cselekedet, amelyet animációnak lehet tekinteni; különálló, miniatűr fantasyteret hoz létre a valódi világban annak elbűvölésével.<sup>18</sup>

### Következtetés

Henry Jenkins rámutat arra, hogy a globális szórakoztatóipar szerkezete a közelmúltban elmozdult a „világteremtés” felé – ahelyett, hogy kizárólag filmeket vagy játékokat vagy képregényeket gyártanának, a művészek, társaságok és rajongók hálózatai együttesen termelik azokat a transzmédia-környezeteket, amelyekben a szereplők és a narratívák folyamatosan fejlődnek (Jenkins 2005: 113–122). Ha a televízió remedialása és a dráma mindenütt jelenlévősége a szolgáltatóipar növekedésével és feminizációjával együtt arra ösztönözte a kutatókat, hogy vizsgálják meg a performancia és az identitás kapcsolatát, akkor ez a világgalra vonatkozó tendencia mint népszerű szórakoztatás és munka azt jelzi, hogy időszerű lenne elkezdni az animáció és a környezet kapcsolatának feltárását. A performanciakutatás megtanította számunkra, hogy az „alakítás” nem csupán a valóságtól elválasztott dolog, hanem olyan modell és folyamat, amelynek révén a valódi identitások megkonstruálódnak. Azt javaslom ebben az esetben, hogy elkezdhetjük a szórakoztató médiumnál többre értékelni az animációt mint a performatív (valódi, társadalmi) világképzés lehetséges módját.

Meglátásom szerint ez az esszé első lépésként szolgál az animáció általános koncepciójának mint a világban történő emberi cselekvés egyik modelljének a kialakításában, remélve, hogy az animáció olyan jellegű betekintést nyújthat, amelyet a performancia

---

18 Az egyetlen női művész által készített kereskedelmi verzió, amelyre ráleltem, az Ocha Machiko történet sódzso manga (lányképregény) verziója (Ocha 2006), amelynek a végén a női vezető (aki sokkal fiatalabb, mint a filmben) felfedi hatalmas baba-, karakterfigura- és plüssjátékgyűjteményét az otaku előtt. Saját szemszögükből a nők mind a performancia, mind az animáció során kompetenciákat közvetítenek, mind a munkában, mind a magánéletben, ahelyett, hogy a performancia tiszta modelljét testesítenék meg (lásd Silvio 2006).

koncepciója adott a különböző tudományterületeknek. Megpróbáltam integrálni a performancia és az animáció modelljeit annak érdekében, hogy a performanciakutatás néhány fókuszpontját (pl. identitás, társadalmi reprodukció és társadalmi átalakulás) a digitális technológiai kultúrák tanulmányozásában lehessen hasznosítani, és hogy javaslatot tegyek az animáció néhány jellemzőjének (pl. a média szervezése) a számítógéppel közvetített identitás és közösség új kutatásának lehetséges fókuszaként való felhasználására. Fő célom egy olyan platform felépítése, amely lehetővé teszi számunkra, hogy egyidejűleg felismerjük a digitális technológia terjedésének globális hatásait és a helyi technológiai kultúrák sajátosságait.

A nyelvészeti antropológia itt különösen fontos, mivel az animáció antropológiájának egyik végső célja a médiaideológiák elemzése. A médiaideológiák elemzésének az animációval összefüggésben már saját történelme van. Scott Shershow (1995) és Victoria Nelson (2001) részletes történeti áttekintést írt arról, hogy hogyan használták a bábjátékot a nyugati intellektuális történelem különböző időpontjaiban Isten és az ember közötti kapcsolat metaforájaként, a politikai hatalom működésének modelljeként, a gyermekek és „a nép” egyszerű mentalitásának mutatójaként, a tiszta, nem közvetített szerzőség vagy a manipulált, erkölcstelen fortély modelljeként. Ward Keeler (1987) klasszikus etnográfiaja a wayang kultról feltárja a mester bábművész szerepét a jávai társadalmi életben és szimbólumként egyaránt. Bolton (2002), Brown (2008) és Orbaugh (2008) elemezték, hogy miként használja Oshii Mamoru mind a japán, mind az európai bábok és babák képeit annak feltárására, hogy mi határozza meg az emberi és a nem ember közötti határt.

A jelen esszében megfogalmazott célom, melyben az animációt platformként használok annak az összehasonlító tanulmányához, hogy miként hozzák létre az én és a világ közötti viszonyt, egyaránt magában foglalja az intellektuális történelem hasonló projektjeit, és ugyanakkor magát is aláveti a kulturális és történelmi kontextualizációnak. Az animáció általam használt definíciója kétségtelenül világi, komparativista, és egy latin szó genealógiájára és konnotációira támaszkodik, amelynek sok nyelven nincs közeli megfelelője. A performanciakutatás szerkezetének átalakító mimézisére tett kísérletem kétségtelenül kudarcot vallott, mivel minden mimézisnek ez a sorsa, de remélem, hogy az olvasó engedékenysége árán ezek a kudarcok eredményesek lehetnek.

Fordította Barabás Blanka

### Hivatkozott irodalom

- Allison, Anne (2006): *Millenial Monsters: Japanese Toys and the Global Imagination*. Berkeley: University of California Press.
- Allison, Anne (2009): The Cool Brand, Affective Activism and Japanese Youth. *Theory, Culture and Society* 26(2–3): 89–111. DOI: <https://doi.org/10.1177/0263276409103118>
- Azuma, Hiroki (2009 [2001]): *Otaku: Japan's Database Animals*. Fordította Jonathan E. Abel és Shion Kono. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Barthes, Roland (1982 [1970]): *Empire of Signs*. Fordította Richard Howard. New York: Hill and Wang.

- Bolter, Jay David és Richard Grusin (1999): *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bolton, Christopher (2002): From Wooden Cyborgs to Celluloid Souls: Mechanical Bodies in Anime and Japanese Puppet Theater. *Positions* 10(3): 729–771. DOI: <https://doi.org/10.1215/10679847-10-3-729>
- Bornstein, Kate (1998): *My Gender Workbook*. New York: Routledge.
- Brown, Steven T. (2008): Machinic Desires: Hans Bellmer's Dolls and the Technological Uncanny in Ghost in the Shell 2: Innocence. In *Mechademia 3: Limits of the Human*. Frenchy Lunning (szerk.). Minneapolis: University of Minnesota Press, 222–255.
- Butler, Judith (1990): *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge. [Magyarul: (2007): Problémás nem.]
- Cameron, Deborah (2000): *Good to Talk? Living and Working in a Communication Culture*. London: Sage Publications.
- Cholodenko, Alan (2007): Introduction. In *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Alan Cholodenko (szerk.). Sydney: Power Publications, 13–98.
- Dibbell, Julian (1998): *My Tiny Life: Crime and Passion in a Virtual World*. New York: Henry Holt and Company.
- Gagné, Isaac (2008): Urban Princesses: Performance and „Women's Language” in Japan's Gothic/Lolita Subculture. *Journal of Linguistic Anthropology* 18(1): 130–150. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2008.00006.x>
- Gell, Alfred (1998): *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- Hall, Kira (2000): Performativity. *Journal of Linguistic Anthropology* 9(1–2): 184–187. DOI: <https://doi.org/10.1525/jlin.1999.9.1-2.184>
- Hastings, Adi és Paul Manning (2004): Introduction: Acts of Alterity. *Language and Communication* 24: 291–311. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.langcom.2004.07.001>
- Hochschild, Arlie (2003 [1983]): *The Managed Heart: Commercialization of Human Feeling*. Berkeley: University of California Press.
- Inuhiko Yomota (2007): *Ke Ai De Liliang Da*. Fordította Chen Guangfen. Taipei: Tianxia Yuan Jian.
- Jenkins, Henry (1992): *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. New York: Routledge.
- Jenkins, Henry (2005): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Kaplin, Stephen (2001): A Puppet Tree: A Model for the Field of Puppet Theatre. In *Puppets, Masks and Performing Objects*. John Bell (szerk.). Cambridge, MA: MIT Press, 18–25.
- Keeler, Ward (1987): *Japanese Shadow Plays, Japanese Selves*. Princeton: Princeton University Press.
- Kelts, Roland (2006): *Japanamerica: How Japanese Pop Culture Has Invaded the U.S.* New York: Palgrave Macmillan.
- Kinsella, Sharon (1995): Cuties in Japan. In *Women, Media and Consumption in Japan*. Lise Skov és Brian Moeran (szerk.). Honolulu: University of Hawai'i Press, 220–254.
- Lamarre, Thomas (2009): *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McKenzie, Jon (2001): *Perform or Else: From Discipline to Performance*. New York: Routledge.
- Manning, Paul (2009): Can the Avatar Speak? *Journal of Linguistic Anthropology* 9(2): 310–325. DOI: <https://doi.org/10.1111/j.1548-1395.2009.01036.x>
- Manning, Paul (2010): The Semiotics of Brand. *Annual Review of Anthropology* 39: 33–49. DOI: <https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.012809.104939>
- Meadows, Mark Stephen (2005): *I, Avatar: The Culture and Consequences of Having a Second Life*. Berkeley: New Riders.
- Miller, Laura (2004): Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang and Media Assessments. *Journal of Linguistic Anthropology* 14(2): 225–247. DOI: <https://doi.org/10.1525/jlin.2004.14.2.225>
- Miller, Laura (2005): *Writing Gone Wild: Japanese Girls' Orthographic Rebellion*. Előadás az Asian Digital Cultures konferencián, Institute of Ethnology, Academia Sinica, Tajpei, 2005. július 28–29.
- Napier, Susan (2005): *From Impressionism to Anime: Japan as Fantasy and Fan Cult in the Mind of the West*. New York: Palgrave MacMillan.
- Nelson, Victoria (1971): *The Secret Life of Puppets*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Ocha Machiko (2006): *Train Man: A Shōjo Manga. Based on the Story by Hitoro Nakano*. Fordította Makoto Yukon. New York: Ballantine Books.
- Orbaugh, Sharalyn (2008): Emotional Infectivity: Cyborg Affect and the Limits of the Human. In *Mechademia 3: Limits of the Human*. Frenchy Lunning (szerk.). Minneapolis: University of Minnesota Press, 150–172.
- Parker, Andrew és Eve Kosofsky Sedgwick (szerk.) (1995): *Performance and Performativity*. New York: Routledge.
- Proschan, Frank (1983): The Semiotic Study of Puppets, Masks and Performing Objects. *Semiotica* 47(1–4): 3–44.

- Saito, Tamaki (2007): Otaku Sexuality. In *Robot Ghosts and Wired Dreams: Japanese Science Fiction from Origins to Anime*. Christopher Bolton, Jr., István Csicsery-Rónay és Takayuki Tatsumi (szerk.). Minneapolis: University of Minnesota Press, 222–249.
- Shershow, Scott Cutler (1995): *Puppets and „Popular” Culture*. Ithaca: Cornell University Press.
- Silvio, Teri (2006): Informationalized Affect: The Body in Taiwanese Digital-Video Puppetry and COSplay. In *Embodied Modernities: Corporeality, Representation, and Chinese Cultures*. Fran Martin és Larissa Heinrich (szerk.). Honolulu: University of Hawai'i Press, 195–217.
- Silvio, Teri (2008): Pop Culture Icons: Religious Inflections of the Character Toy in Taiwan. In *Mechademia 3. Limits of the Human*. Frenchy Lunning (szerk.). Minneapolis: University of Minnesota Press, 200–221.
- Silvio, Teri (2010): BL/Q: The Aesthetics of Pili Puppetry Fan Fiction. In *Charismatic Modernity: Popular Culture in Taiwan*. Marc L. Moskowitz (szerk.). New York: Routledge, 149–166.
- Tillis, Steve (1992): *Toward an Aesthetics of the Puppet: Puppetry as a Theatrical Art*. New York: Greenwood Press.
- Tillis, Steve (2001): The Art of Puppetry in the Age of Media Production. In *Puppets, Masks and Performing Objects*. John Bell (szerk.). Cambridge, MA: MIT Press, 172–185.
- Williams, Raymond (1990): *Television: Technology and Cultural Form*. London: Routledge.
- Winnicott, Donald W. (1971): *Playing and Reality*. New York: Routledge.

Teri Silvio

---

Antropológus, Academia Sinica, Institute of Ethnology (Taipei, Taiwan)