

ANIRÁMA

Értekezés az animációs mozgóképművészetről

M TÓTH ÉVA

Konzulens:
OROSZ ISTVÁN

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem
DLA, 2008

TÉZISEK

az *Aniráma* című értekezéshez

Különös helyzetben van a doktori tézisek írója akkor, amikor tárgya egy olyan műfaji kategória, amelynek maga is része. Amikor kutatási területemként a kortárs magyar animációs művészetet választottam, abból a nagyon is önző megfontolásból tettem, hogy e műfaj nagyobb figyelmet és érdeklődést kapjon, hisz vizuális kommunikáció tervezőként naponta kellett szembesülnöm az animációs művészettel kapcsolatos információhiánnyal és tévhitekkel. Szándékosan használok a diplomám szerinti elnevezését annak a sokféle tevékenységnek, amit a civilek számára hol grafikus, hol rendezői, hol art directori munkálkodásunk „termékeivel” próbálunk mi, tervezők megfoghatóvá tenni – többnyire újabb tévképzeteket előidézve –, hisz épp a különböző területeken szerzett tapasztalatok eredményeképpen horgonyoztam le a vizuális kommunikáció azon részterületénél, amelyet impozáns múltja ellenére meglehetősen komolytalan műfajnak vélnék még a művészekkel általában foglalkozó avatott személyek közül is számosan. A jó szándékú elemzők is leginkább elkerülik az animációs mozgóképművészet ingoványos terepét, hisz sokkal „értékesebbnek”, de legalábbis magvasabbnak tűnhet fel a „nagyfilmről” vagy a kortárs képzőművészet jelenségeiről értekezni, mint ugrabugráló egerekről és macskákról, netán kockásfülű nyulakról...

Anélkül, hogy a különböző vonal- és gyurmaállatoknak a műfaj kibontakozásában betöltött felbecsülhetetlen jelentőségű szerepét vitatnám, az animációs művészetben engem is jobban érdekelték egykor azok a művek, amelyek éppen a konvenciókat felrúgva tágitották a műfaji határokat, ugyanakkor, minél többet tudtam meg a nonkomform opuszokról, annál inkább beláttam, a tagadáshoz kívánatos megismernünk, azt amit tagadni óhajtanánk. Pláne, ha e megismerési folyamat közepette feltáruhnak mindama határművészetek, amelyek sajátos természetű műfajunkat inspirálták, befolyásolták, gazdagították, vagy éppen szimbiózisban éltek vele...

Ezért néhány év múltán, amikor már több egyedi filmet készítettem, és az „alkalmazott” tervezői oldalon is némi ismeretre tettem szert, a fejembe vettem, hogy kihasználva a praxisnak köszönhető sajátos nézőpont nyújtotta perspektívát, a magam módján próbálom közvetíteni mindazt, amit a mozgóképművészet ezen ágáról fontosnak vélek elmondani.

Mindenekelőtt azt, hogy van. Aztán azt, hogy vannak mesterek, akik emblematikusan reprezentálják a műfajt. Valamint azt is, mit gondolnak arról, amit csinálnak. Sőt, mit gondolnak arról, amit mások művelnek? De érdekessé vált az is, hogyan vélekednek rólunk és műveinkről a határterületek képviselői. S ahogy a jelen kirajzolódott, kockáról kockára, úgy vált egyre karakteresebbé a múlt, s halványan felrémlettek a jövő ködképei...

Eredeti szándékom, hogy a kortárs és magyar animációs művészet „múzeumát” virtuálisan felépítsem és benépesítsem, kibővült azzal az igénnyel, hogy mindezt az animáció nemzetközi történetének és jelentőségének aspektusából tegyem meg, sőt, lehetőleg a huszadik századi és a kortárs művészetek általános jelenségeivel összefüggésben próbáljam meg majdani olvasóim, nézőim számára bejárhatóvá tenni virtuális panteonomat.

S mivel magam is filmkészítő vagyok, így a film, a speciális dokumentumfilm tűnt a legautentikusabb médiumnak. Az első nekifutás eredménye lett az *Animare necesse est...* című portrészorozat, amely hasonló című könyvvel egészült ki, s amelyet a tanításban azóta is használlok. Tulajdonképpen itt elégedetten hátra dőlhettem volna a doktori tanulmányok szempontjából, hisz a kutatási témához kapcsolódó „mestermunka” elkészült, de éppen e vállalkozásnak köszönhetően az ügyet nemhogy lezárták, de megkezdettnek sem láttam, hiszen mindazt amit elvégezni sikerült, immár cseppnek tűnt a tengerben... Ezért hamarosan újabb dokumentumfilm elkészítésére pályáztam, aminek előkészítési stádiumában szerencsésen elkészíthettem azokat a beszélgetéseket, amelyek vonatkozó részletei az értekezésékként benyújtott anyagban is szerepelnek. A filmhez pedig tovább pályázom, pályázom – ezt a metódust minden mozgóképkészítő ismeri.

Az ügymenet lassú és bizonytalan végkimeneteléből következően valószínűleg könyvvé hamarabb formálódik az anyag, mint a filmmé, vagyis az a mozi, ami elkészül egyszer, az

már egy másik mozi lesz, mint amit elképzelttem, hisz változnak az idők, és mi is változunk bennük... Az értekezés legabbahagyhatatlanabb részei is éppen ezért az aktuális műfaji jelenségekkel foglalkozó részletek, megállapítások, hisz szerencsés módon olyan dinamikusak és érdekesek lettek az utóbbi évek, hónapok animációs történései, hogy a lelkes feldolgozó minduntalan újabb információkkal igyekezne bővíteni gyűjtését, míg nem értekezése kódex-vastagságúvá nem dagadna, és végképp ki nem futna minden határidőből!

Talán nem illendő személyes motivációkról beszélni, egy „Tézisek“ elnevezésű kompendium alkalmával, mindazonáltal elkerülhetetlen, hisz éppen az animációs műfajhoz fűződő nagyon erős kreatív kötődésem az eredője kutatói, elemzői elköteleződésnek. Meggyőződésem, hogy mi, akik műveljük is a műfajt, más súlypontokat érzékelünk, más problémákat látunk, és máshogy értékelünk jelenségeket, életműveket, vagy éppen technológiai változásokat, mint az elméleti szakemberek, épp ezért gyakran elnézőbbek, vagy olykor szigorúbbak vagyunk, más kérdéseket teszünk fel, s esetleg furcsa válaszokat adunk... Sokan közülünk nehezebben, s talán kevésbé csiszoltan fogalmazunk, mint esztéta vagy filmtörténész kollégáink, talán pontatlanok a definícióink, vagy pontatlannak tűnnek, s bizonyára szenvedélyesebbek és elfogultabbak vagyunk, mint kívánatos lenne. Nyilvánvalóan hazabeszélek, amikor e sorokat írom, úgy tűnhet, magyarázom a bizonyítványom, hogy miért is nem maradok a kaptafánál, azaz miért nem csinállok csak filmeket, vagy festek, rajzolok, és kész, miért nem hagyom avatottabb személyekre a szaktörténetet, meg az efféléket? Nos, éppen a fentiek miatt, hisz lényegében a szaktörténet megíratlan, a mérvadó kritika ritka, mint a fehér holló, és az animációról ma is ugyanazok a tévképzetek keringenek, mint tíz vagy húsz évvel ezelőtt, holott a műfaj talán soha nem épült be ilyen intenzíven a mindennapok vizuális jelenségeibe.

Értekezésemet ezért –praktikus megfontolásokból– azzal a szándékkal készítettem el, hogy csakúgy mint első, mestermunkának szánt *Animare...* című dolgozatomat, majdán tanítványaim kezébe adhassam, sőt, minden olyan „civil“ számára informatív olvasmány legyen, aki az animációs mozgóképtörténet iránt érdeklődik. Mozcóképtörténet, és nem filmtörténet iránt, hiszen az animáció tervező- és képzőművészeti, sőt zene- és játékfilmtörténeti vonatkozásai számosak, az animációs film, csupán a műfaj egy részkategóriája, még akkor is, ha csúcscategóriája, és talán a legfontosabb minden egyéb lehetőség közt.

Írásom a fentiek következményeképp nem kinyilatkoztatások és szentenciák sora, hanem új kérdésekre nyitott, folyamatosan bővülő rendszer, az egykori „múzeum“ létrehozásának szándékából az élő enciklopédia felé tartó „beszélgetőkönyv“ a művészetről, az animációs mozgóképművészet szeretetteljes élvezetével élveboncolása ürügyén.

TARTALOMJEGYZÉK

I.	1. ANIMA VÉRITÉ	5
	2. NAGYTOTÁL (Animáció a mozgóképtörténetben)	8
	Fények virradat előtt	9
	Hajnal fekete-fehérben	9
	Előre a múltba	11
	Kartónia kockáról kockára	11
	Absztrakt idők	12
	Disneyland	13
	A filmszalag elszabadul	14
	Magyar képek	15
	Az ártatlanság kora	16
	Háború a Földön	17
	A japán csoda és más illúziók	18
	Jöttek az oroszok...	19
	Európai körsvenk	20
	Túl az Óperencián	23
	Észak-Északnyugat	24
	(Kép)határtalanul	25
	Örök visszatérés	27
	3. ISTENEK ALKONYA	29
	4. KISTOTÁL (Animáció a magyar mozgóképtörténetben)	31
	Előjáték	33
	Határesetek	35
	Boldog világvége	36
	Új idők kezdetén	39
	Status Quo	40
II.	1. KI KICSODA - ÉS MIÉRT ÉPPEN Ő?	46
	Bevezetés és megszólalók névjegyei	
	2. RÁKÖZELEDÉS (Animáció a kortárs művészetek körében)	52
	Teremtéseméletek (Definíció-kísérlet)	53
	Ez (is) csak mozi (Take it easy!)	56
	Pixelparadicsom (Most vagy mindörökké?)	58
	Gesamtkunst (Élet a crossover előtt)	62
	Experanimánia (A nagy kísérlet folytatódik?)	66
	Az elágazó ösvények kertje (Interakciós labirintus)	69
	Szabad ötletek parádéja (A megformált mű felelősségéről...)	72
	A szellem maga (Poroszkáló Pegazus)	74
	Értekezés nyitott és csukott óriáskígyókról (A közönség kódja)	76
	Alkalmazottak (Névtelen hősök)	80
	Játszani is engeddd...(avagy a nevelésről)	83
	Animáció anno (Láthatatlan halhatatlanok)	88
	Egyszer volt, hol nem volt...(a történet)	91
	Kritikátlan zóna (Vagyis: Hol leszen szállásunk?)	93
	Hic et Nunc (A helyzet, ami)	95
	3. ANIRÁMA ENCIKLOPÉDIA	99
	Jegyzetek és irodalomjegyzék	
III.	1. FLASHBACK (Animációközeli írások 2006 - 2000)	106
	2. KÉPES MELLÉKLET	120

ANIMA VÉRITÉ

1997-ben egy derűs, tavaszi napon, mosogatás közben ért a telefonhívás, hogy rövidesen animációs magazinműsort fogok vezetni a Magyar Televízióban. A hírt Jankovics Marcell közölte jókedvűen és kategorikusan, meg sem várva, hogy a habokból kiemelkedve magamhoz térjek. Nyilván arra gondolt, a közléssel nem lep meg túlzottan, hisz kis idővel azelőtt Szemadám György irodájában találkoztunk, ahol az újonnan kinevezett művészeti főszerkesztő a műsor ötletét felvetette az általa összehívott kompetens társaságnak. E kompetens társaság pedig Cakó Ferencből, Jankovics Marcellból, Orosz Istvánból, valamint belőlem állott, s e négy személyből a leghozzáértőbb a témában nyilvánvalóan én voltam, két egyedi filmmel és némi art directori gyakorlattal, valamint a diplomámmal, ami szerint mesterfokozatú vizuális kommunikáció tervező volnék.

Nem is nagyon értettem, hogy kerülünk egy társaságba, de a többiek nagyon kedvesen fogadtak, szóval, örültünk egymásnak. Szemadám mester is elégedetten nézegetett bennünket, majd szívélyes köszöntések után előállt műsorötletével, s hogy lennénk mi tervezett „folyóképe” szerkesztői, minthogy úgylát nyakig vagyunk a szakmában...

Az animációs magazin ötlete valamennyiünknek tetszett, tekintettel a műfaj körüli akkori általános gyanakvásra és főleg hallgatásra, valamint a magas művészetekből hagyományosan számkivetett voltára. A terv az volt, hogy négyen, felváltva szerkesszünk havonta fél órányi műsort, rendezői segédlettel, és hát elvégre magunk is rendezők volnánk, majd csak lesz valahogy... Eddig a dolog rendben is lett volna, nyomban remek ötleteink támadtak, bár az urak megjegyezték időről-időre, hogy ugye a sok utazás, meg a munkák, meg a filmek, és ilyenkor előzékenyen rám néztek... Amely tényből rögtön következtethettem volna a rám váró koordinációs és gyakorlati természetű feladatokra, ám nyertlen két éves voltomat mi sem bizonyítja jobban, mint hogy megerősíteni kívánva, mennyire alkalmas, sőt nélkülözhetetlen személy vagyok e kis kreatív csapatban, képességeimet igyekeztem fitogtatni egyedülállóan eredeti és hihetetlenül friss elképzeléseimmel. A tapasztalt kollégák sűrűn bólogattak, és somolyogtak bajszuk alatt.

Tehát a fordulat, amely a mosogatódézsa mellől a képernyőre penderített, nem ért oly váratlanul, és vállat vonva azt gondoltam, na jó, minimális intelligenciával és közepes jóízléssel bármit, bárhol, bármikor... A problémát maga a műfaj jelentette, vagyis a magyar animációs művészet, mint olyan. Mert a jeles mesterek határozott fellépéséből és az általam elkövetett mozgóképes kísérletekből azt a nagyvonalú következtetést vonták le, hogy otthon vagyok a műfajban, mint hal a vízben.

A hal ez esetben a parton vergődött s remélte, hátha visszadobják, mielőtt nyilvánvalóvá válik, hogy igazából senkit és semmit nem ismer, és a műfajról pedig, nagy általánosságban, nincs túl jó véleménye. Hátha eltekintenek közreműködésétől mielőtt kiderül, hogy az ún. szórakoztató rajz- báb- és efféle filmektől kiütést kap, s az ingerküszöbét maximum Kovásznai vagy Reisenbüchler sajátos opuszai érik el, ráadásul a jelenlevő mesterek világszerte körülrajongott darabjait kritizálja, ahol éri, szemtől szembe, mert az úgy korrekt... Ilyen kérdéseket szokott volt feltenni pl. :

Orosz Istvánnak, A kert című (részben) kollázsfilm készítése közben, a felvevőgép mellett, rosszállón:

-Nahát, kivágod a régi katalógusokból ezeket a csapokat meg kerteket és úgy csinálsz, mintha te rajzoltad volna?

Az elégedetten mosolygó Jankovics Marcellnak, Az ember tragédiája prágai színe elkészültekor:

- Ugye, még nincs rendesen befázisolva?

(A mester homlokát ráncolja...)

Cakó Ferencnek, homok-live show-i sikersorozata idején:

- És nem unod még?

Szóval e sorok írója nem is értette az urak várákozásteljes bizalmát, mindazonáltal igyekezett rendkívüli szakértelmet érzékeltetve vadul gondolkodni, ki mindenképp kell pillanatokon belül és feltűnés nélkül elvergődni gyorssegélyért, hogy időnap előtt ki ne derüljön végtelen és nyilvánvaló alkalmatlansága...

Mindhiába, 1997 nyarának kezdetén már szépreményű animációs szerkesztő-műsorvezetőként kezdtem expressz szakmai kurzusba. A szerkesztőségi megbeszéléseken ugyanis sosem hallott nevek és filmcímek röpködtek, a mesterek számomra ismeretlen munkatársakkal kapcsolatos történeteket emlegettek, értelmezhetetlen poénokon kacarásztak, én pedig bennfentes, ugyanakkor elnéző mosolyokat eresztettem meg, mintha tudnám, kiről-miről folyik a szó, ámde némiképp elhatárolódnék eme gyermekded társaságtól.

Iránymutató szakirodalom alig lévén, a Pannónia Filmstúdió film- és könyvtárában kutakodtam, láthatatlan VHS-kópiákat próbáltam dekódolni és régi folyóiratokból igyekeztem kitalálni, ki, kivel, hol, mikor, hogyan, mit csinált... És telefonáltam, telefonáltam, telefonáltam, mert az Internet még úri huncutságnak számított, és tartok tőle, úgysem találtam volna, amit kerestem, pl. Cseh András filmográfiáját, de még Dargay Attila életrajzát sem, az ifjabb alkotók cselekedeteiről nem is beszélve. Tehát ciki kérdéseket tettem fel barátoknak és kollégáknak, miközben szerveztem életem első riportjait a műfaj élő legendáival, merthogy az urak, természetesen, gálánsan előreengedtek az aknamezőn.

Amikor két év után kuriózumértékű főszerkesztőségünket a köztévéből kiebrudalták, hiába az archívumban rekedt felvételek sokasága, a letörölt kazetták veszteséglistája, már egy különös család tagjának tudhattam magam, amelyben, mindenkinek megvan a maga szennyeje ugyan, és csontváz is üldögél néhány a szekrényben, mégis szerethető család, fel- és lemenőkkel, pátriárkákkal és titkos szeretőkkel, ebből következően zabigyerekkel, és kétes elsőszülöttekkel, hármassikkal és meghökkentő hasonlatossággal bíró kuzinokkal. Vagyis fura mozgóképek sokaságával, melyeket az egyszerűség kedvéért animációs filmművészetnek hívunk.

Mindaz, amit a műfajról megtudtam, különös és talán egyedi tapasztalat eredménye, hiszen sem műkritikus, sem esztéta, sem teoretikus nem vagyok, csupán a familia egy tagja, aki mozgóképeket csinál mint ők, és akit érdekel a családi história. Amely história elég érdekes ahhoz, hogy minél többen megismerjék...



Forgatás (Kubinszky Péter, Bécsi Imre, M Tóth Éva, Orosz István)

NAGYTÓTÁL

Animáció az általános mozgóképtörténetben

FÉNYEK VIRRADAT ELŐTT

A filmtörténet hajnalán egy párizsi úr, bizonyos Émile Reynaud erős felindulásból a Szajnába hajítja praxinoszkóp-színházának kellékeit, a világ első perforált „filmszalagjait”, a világ első animációs mozgóképeivel, melyeket a fent nevezett úr saját kezűleg festett –kockánként- az átlátszó szalagokra. Az elkeseredésre egy vonat érkezése adott okot, amely érkezés oly hatásosra sikeredett, hogy aki látta, fejvesztve menekült előle. A mozdony ugyanis egy kávéházba robogott be a hamar elhíresült Lumière-fivérek jóvoltából, skurból fotografálva, erős illúzióját keltve a várható szerencsétlenségnek...

A szerencsétlenség természetesen elmaradt, a publikum visszamerészkedett a helyére és tovább gyönyörködött a testvérpár élőképeiben, melyeken többek közt ledöntöttek egy falat, reggelizett egy kisbaba, vagy kagylót ástak a népek a tengerparti fövényen. Szóval csupa valódi mozgó képen ámuldozhattak távoli tájakról, különös emberekről, vagy egy híres primadonnáról. A rajzolt, ámde roppant élethűen mozduló vetített történetecskék átmenetileg nem érdekelték a hűtlen közönséget, Reynaud sokéves kísérletezésre épülő vállalkozásának sikere leáldozott, s a krónikák azt írják, szegénységben halt meg, midőn a film diadalmenete világszerte megkezdődött. Más források szerint átmeneti nehézségek után talpra állt, és folytatta működését, de a történet előző verziója lényegesen nagyobb hatású...¹

Akárhogy volt is, Békési Sándor a nyolcvanas években diplomafilmje témájával választotta Reynaud tragikus pályafutását, s Fények virradat előtt címmel műves egyedi filmet készített, re-animálva mintegy a mester szereplőit, illetve bravúros animációval értelmezte a korai mozgóképes szerkezetek működési elvét, kiváltképp a praxinoszkópét.

Persze, ha az élettelen képek, tárgyak lélekkel való „megtöltésére” vonatkozó kísérleteket tágabb perspektívából szemléljük, már Reynaud előtt is történtek próbálkozások, sőt.

Filmtörténészek hajlamosak a tűz lángjánál megmozdulni látszó barlangrajzoktól eredeztetni az animációsfilmet, én nem mennék ennyire messzire, nem voltam ott. Annyi bizonyosnak tűnik, minden esetre, hogy amennyiben a képregény az animációs film meglehetősen közeli rokonának tekinthető, úgy, legalábbis oldalágon, ős-rajzfilmnek tekinthetők a vásári történetmondók rémes históriákat ábrázoló több képre osztott táblái, vagy a templomi üvegablakok biblia-interpretációi, de nem követünk el szentségtörést akkor sem, ha reneszánsz moziként szemléljük Michelangelo teremtés-sztoriját a Sixtus-kápolna mennyezetén, akárcsak a tematikában erősen kapcsolódó Utolsó ítéletet. Még a korabeli cenzúra is afféle Hayes-kódexként² működött, amikor a bábészkodók elől a főszereplők közszemlére tett férfiasságát, miegyebet sebtében odafestett drapériákkal takarta el! Mi volna más, mint hiperszélesvásznú illúzió ez az eredeti színeit visszakapva új életre kelt fantasztikus történet, amit a rossz reprókhöz szokott műtörténészek olyannyira szerettek koszos-poros állapotában, s amelytől –tisztelet a kivételnek-, visszahőkölnek „hatásvadász” újráfényezésével szembesülve. Pedig elég nehéz elképzelni, milyen megfontolásból festette volna visszafogottra Buonarrotti mester éppen azt a művét, amelyet az örökkévalóságon túl valószínűsíthetően szájtátó kortárs csodálóinak is szánt. Tehát nemcsak szélesvásznú, de technicolor³ is, minden bizonnyal.

Az animációsfilm története hasonlóképpen hatásvadász projektek sora, az alkotók ugyanis többnyire exhibicionista kérkedők, akik mániákusan törekszenek közönségük elkápráztatására.

HAJNAL FEKETE-FEHÉRBEN

A valódi filmtörténet hajnalán, a huszadik század első éveiben Georges Méliés ős-scifi-jeiben (pl. Utazás a Holdba, 1902) stoptrükkal változtak holdbéli gombák esernyővé és fordítva, emberek tűntek el hipp-hopp, és a filmszalagot újra meg újra exponálva égítettek rótták gyanúsán zötyögő pályájukat. Méliés bámulatatosan eklektikus vegyes technikájú

mozijában a jelen filmalkotói tendenciái köszönnek vissza: a natúr felvétel folytonosan animációval keveredik, a határok elmosódnak illetve még ki sem alakulnak, valóságos tárgyak festett díszletben folytatódnak és a kényszerűen leszúrt kamera extatikus gesztikuláló, forgó szemmel rohangáló szereplők hadára csodálkozik rá.... Hát, valahogy így kezdődött.

Méliés mozijához a nem kevésbé extrovertált Winsor McCay hűvös, távolságtartó illuzionistának tűnik a tízes évek elején készült, mesterségét szellemesen népszerűsítő „reklámfilmjében”, ahol játékfilmes közegben kelnek életre professzionálisan megmunkált rajzfilmjeinek –és képregényeinek- karakterei. McCay az animációs filmet revü-szereplősei kiegészítésére használta, figuráival „élő” kapcsolatba bonyolódva, előrevetítve mintegy a csaknem száz évvel későbbi interakciós szituációkat. McCay elhíresült „szlogenje”, amellyel finoman igyekszik elrettenteni a konkurenciát, egyik első törekvésnek tűnik a műfaj misztifikálására, a nehézségek nagyságának hangsúlyozására: „Bárki örültet, aki ezernyi rajzot akar készíteni száz láb filmre – üdvözlünk a klubban!” McCay A kis Nemoval (1911) és Gertie dinóval (Gertie, a dinoszaurusz, 1914) „feltalálja” a mozgóképes cartoon-t, 1921-ig tartó animációs pályafutása során kijelöli a műfaj fő csapásirányát, tetszik vagy nem tetszik az absztrakt filmért lelkesedő olyan elhajlóknak, mint jómagam. S habár jelen sorok írója –a nagy magyar kívülállóval, Reisenbüchler Sándorral szólva- kárhozzátja egy s másért Walt Disney-t, Winsor McCay iránti lelkesedése határtalan, mindenekelőtt kreativitása, elegáns stílusa és tökéletes rajztudása nyugtázza le... McCay tehát megágyaz Disney-nek, Fleischernek, mi több, Neppnek és Dargay-nak, a francia Émile Cohl viszont –akit képregényeiről ismertek, mielőtt a mozgókép rabjává vált- az epigrammatikus szerzői filmek előfutárának mondható, habár viccei sutácskák, utalásai némiképp sprődek. Gyufapálcikák, papírkivágások és tárgyak beépítésével készült filmszkeccsei ugyanúgy élőszerplős keretbe ékelődnek mint a fentebb említett McCay-klip, de rajzai redukáltabbak és előszeretettel használ szöveges magyarázatokat is. Munkái, ha döcögösen is, az experimentális animációs filmet előlegezik meg, így tekinthető Háy Ági Különc ura a Cohl-féle pálcika-emberkéék ükunokatestvéreinek.

Cohl, aki kétszázötven rövid animációs filmet készített 1908 és 1921 között, amúgy egy különös filozófiai irányzatot képviselő csoport, az „Incoherents”²⁴ tagja volt, amely irányzat hívei az esztétikai inspiráció elsődleges forrásainak az álmokat, rémálmokat és hallucinációkat tartották... (Szerencsére ezen attitűd semmit sem von le a Fantazmagória vagy a Spanyol holdfény érdekességéből.)

Az angol-amerikai Stuart Blackton keze nyomán pedig a fekete táblára könnyű kézzel felrakott krétarajz-animáció virágzik fel: a kamera előbb a rajzoló kezét követi –akárha egy Cakó Ferenc homok live-show-t élveznénk- , majd a technológia tökéletesedésével már kockáról-kockára fotografált, tárgyakkal, papírkivágásokkal kombinált mókás jelentekeken nevelhetünk. Blackton a szakirodalom gyakorta nevezi az animáció atyjának, hiszen Edison cégének égisze alatt készült korai improvizációi (Enchanted Drawing, 1900) megelőzték a kortársak ténykedését, majd a század első évtizedében készült rajzfilmjei (Humorous Phases of Funny Faces, 1906, Haunted Hotel, 1907) irányt szabtak a kollégák számára. Blackton filmjei természetesen gyökereznek a sajátos revü-műfajban, amelynek lényege a korabeli mulatók közönsége előtt villámgyorsan készülő karikatúra, vicces kommentárral fűszerezve.

A műfaj ezen ága –a táblai improvizáció- a későbbi idők filmhíradóiban is bevált, jeles hazai művelője az első világháború idején Vértess Marcell, aki később festőként vált ismertté Párizsban. (Ami pedig a krétarajz-animációt illeti, a technikának számos követője akad, ld. a későbbiekben a jelen ígéretes fiatal alkotójával, Csáki Lászlóval készült beszélgetés vonatkozó részeit!)

Érdekesség, hogy Blackton igen hamar követőkre talált Európában. A spanyol Segundo de Chomons még 1907-ben, vagyis a Kísértetkastély megjelenésének évében jelenteteti a nagyon hasonló témájú és technikájú Hotel Electrico-t.

ELŐRE A MÚLTBA

Természetesen, felróhatják nekem a korrekt filmtörténészek, hogy ugrálok az időben, akár egy szédült kecske, mert hogy kerülök a filmhíradó közelébe, amikor még említést sem tettem olyan, az animációs filmet megelőző, kamera nélküli mozgóképes kalandokról, mint teszem azt a *taumatróp*, a *zootróp*, *phenakisztozskóp*, vagy az üvegpoarak aljára pingált, s a beletöltött itóka lötykölődésének következményeképp megmozduló gyakorta pikáns képi leleményekről, az *ombro cinema* leírásáról is könnyedén lemondtam, sőt, nem említettem Marey-t az elmés *fotópuskájával*, sem a találékony Muybridge-ot, akinek mozgásfázisokról készült sorozatait rekonstruálva remek fotóanimációkat hozhatunk létre immár házilag, egy szkennelvel és egy számítógéppel. De nem tértem ki magára a *camera obscurára* sem, minden kamerák elődjére, amely képrögzítési technológiát viszont Halász János/John Halas idézi meg kedves moztörténeti parafrázisában (*History of the Cinema*, 1957). Továbbá eszem ágában sincs kitérni egy csomó kedélyes és ámulatba ejtő előzményre, sem a *Bayeau-i kárpitra*, sem *Traianus oszlopára*, melyre való utalás minden valamirevaló, e tárgyból szakdolgozatot író főiskolás írásművében ugyanúgy megtalálható, mint pl. a *Mozgás* című szakkönyv történeti fejezetében (Bartók István). Ugyanakkor nagy szeretettel és nagyrabecsüléssel hívom fel az olvasó figyelmét olyan kiváló –olvasmányos és érdekes!– szakmunkára, mint Kolta Magdolna *Képmutogatók* című, a fotográfia és a mozgókép előtörténetét gazdag illusztrációs anyaggal, sokoldalú, korrekt hivatkozásokkal bemutató könyvére, ill. Gyenes Zsolt kollégám pedagógiai szempontból is hasznos mozgóképtörténeti tanulmányaira.⁵ Jómagam e helyt jobb szeretnék a huszadik és huszonegyedik század kezdetén végigbakugrálni, nem nélkülözve a szubjektív kiszólásokat, akárha a nagy Shakespeare Vilmos szereplője volnék, aki épp a nézővel összekacsintva teszi épületes megjegyzéseit...

Ekképpen bátorkodom a nem kevésbé fékezhetetlen agyvelejű –© Lázár Ervin–, jelenkori brit humanista, Phil Mulloy munkásságát említeni rögvest, aki e sorok papírra vetése idején valószínűleg éppen valamely polgárpukkasztó remeklésén fáradozik, fehér papírra fekete, ordenáré figurákat füstve, amely figurák izléstelen és perverz disznóságokat művelnek az emberiség nagy dolgainak hátborzongatóan röhögtető parabolájaképpen, szóval Phil Mulloyt jelölném ki az experimentális animációs művészet egyik végpontjának –Intolerance, The History of the World, ect.–, míg mondjuk Hayao Miyazaki-t a mesélőszürreális-de-hagyományos típus másik atyamesterének –Chihiro–, és ha a cartoon, akkor Felix, a macska Messmertől és Sullivantól, és ha eklektika, akkor Svankmaier –Alice, Ottóka –, és ha moziklip, akkor George Dunning –Yellow Submarine–, és ha újkori vegyes, akkor Richard Linklater –Waking Life–, és persze Terry Gilliam –Monty Python, és Tim Burton–Halott menyasszony–, ésésésésé....

Előbb utóbb mindenkire sor kerül, ha különös párhuzamok szenvedő alanyaként is.

Ha jól emlékszem, Blacktonnál hagytuk abba.

KARTÓNIA KOCKÁRÓL-KOCKÁRA

Hogy az animációs cartoon gyors iramban termelhetővé és újratermelhetővé váljék, ahhoz mindnekelőtt olyan praktikus technológiára volt szükség, amely az egy filmkép-egy grafika-egy fázis McCay-féle gyakorlatát meghaladva lehetővé teszi az azonos fázisok újbóli felhasználását ill. a vegyes, akár élőszereplős filmkép kialakítását. Szükség volt olyan eljárásra is, amely a mozgás gyors rajzos reprodukálását tette lehetővé, és megkönnyítette a majdani animátorok munkáját. Ezért aztán Earl Hurd erős felindulásból feltalálta a cellanimációs technikát, amely egészen a közelmúltig meghatározó eljárássá vált a műfajban. Az átlátszó celluloid-lapokkal való operálás pedig szélesre tárta a kaput egy olyan Ford-féle futószalag-rendszerű termeléshez, amely lehetővé tette a sorozatok gazdaságos kivitelezését. A nagyipari módszert John R. Bray segítségével fejlesztette ki Hurd, a rotoszkópot pedig Max és Dave Fleischer alkalmazta *Out of Ink* (Tinta Matyi) című élőszereplővel

(Dave Fleischer) kombinált sorozatában 1919-ben.⁶ Az új technológia egyik legfontosabb elemét, a különálló rétegek pontos, stiftes illesztésének módszerét a fentieknél kevésbé ismert Raoul Barré ötlötte ki, aki viszont Pat Sullivan és Otto Messmer munkatársa volt a fentebb említett Felix, a macska-sorozatban a húszas években.

Európában az első világháború visszavetette valamelyest az animációs filmkészítést, az Egyesült Államokban azonban a gyártás zavartalanul folyt, így mire a háború véget ért, a műfaj valóban iparrá vált, jelentős készlettel forgatókönyvekből, szakemberekből és legfőképpen kész filmekből. Nem véletlen tehát, hogy akárcsak a játékfilm esetében, az animációban is Amerika vált a termelés meghatározó tényezőjévé. Termelést mondom, mert ami az egyéb műfaji kísérleteket illeti, továbbra is Európa a kezdeményező, köszönhetően a kontinens pezsgő szellemi-művészeti közegének.

ABSZTRAKT IDŐK

Tehát amíg a tengeren túlon nagy elánnal beindul a szórakoztató rajzfilmek gyártása, Berlinben, mely a húszas években Európa szíve, egész más irányba tart a mozgóképpel, kiváltképp az animált mozgóképpel való kísérletezés. Bár az absztrakt animációs film előzményei az olasz futuristákig nyúlnak vissza, mivel műveik nem maradtak fenn, leginkább a német avantgard képzőművészei által ideológiailag is megtámogatott kísérleti mozgóképek szolgálnak támpontul a filmmel kapcsolatos, nem piacorientált, kizárólag autonóm művészeti szempontokat figyelembe vevő elképzelések megismeréséhez.

Az absztrakt animációs film szerves része a kor képzőművészeti, zenei ill. általános mozgóképművészeti törekvéseinek, s ahogy a szürrealista rövidfilm, sőt játékfilm is kölcsönös oda-visszahatásban van a társművészetekkel, az animációs film, megszabadulva a natura kényszerétől még inkább teret ad az idővel, ritmussal, a fényvel, és a pusztán geometrikus formákkal való játékokra, összművészeti koncepciók manifesztálódására. S mert a film, a Nagy Néma, ezidőtájt mentes a későbbiekben már kényszeres hangosítástól, sok esetben a művészek élőzenei kísérletre vonatkozó instrukciókkal látják el műveiket – s nem csak a szokásos mozigongoristára gondolnak ekkor, hanem nagyzenekar vagy szólóhangszeres művész közreműködésére a vetítés során, ami ugye, napjainkban sem ismeretlen törekvés, még fordítva is „bejön” a dolog, amikor is szimfonikus zenekari előadást követ valamely animációs megoldás kötött vagy improvizatív formában.

Walther Ruttmann, a korai német film kiemelkedő személyisége, aki leginkább Berlin, egy nagyváros szimfóniája című expresszionista filmkölteménye révén ismert a filmmúzeumok és archív DVD-gyűjtemények kedvelői előtt, kifejezetten ilyen, konkrét zenei utasításokkal ellátott kézzel színezett viasz-animációs sorozatot készített (Opus I-IV), amelynek darabjait a vetítéskor maga kísérte hegedűjátékával. Ez a sorozat amorfi alakzatok folytonos átalakulása, a mozgó elemek tánca, zene nélkül is teljes mű, s az eredeti koncepció ellenére időtállóbbnak tűnik a néma verzió, mint a kor –és a rendező!- zenei ízlésétől sokkal inkább függő hangosított anyag. Ruttmann munkássága is tanúsítja a kor alkotóinak sokoldalú érdeklődését a mozgókép minden ága iránt, hisz operatőrként, társrendezőként is közreműködött más kollégák filmjeiben, így a dokumentumfilmzés vitatott politikai és erkölcsi elkötelezettségű, de szakmailag kikezdhethetetlen úttörő nagyszőnye, Leni Riefenstahl Olimpia című filmjének is munkatársa volt. (Aztán útjaik elváltak...)

Az „abszolút film”, mint kategória elképzelése Hans Richter (Ritmus 21, 23) és Viking Eggeling (Diagonális szimfónia) nevéhez fűződik, s programjukhoz fűződik annak a matinének létrehozása, melynek az abszolút filmek fesztiválja elnevezést adták, s tulajdonképpen az 1925. május 3.-i, UFA-beli vetítéssel kezdődött, s ért véget, afféle képzőművészeti akcióként. Eggeling a vetítés után hat nappal meghalt.

A századelő képzőművészete amúgy is meghatározó erővel hatott az egyelőre még konvenciók nélküli új médiumra, a mozgóképre, s az absztrakt filmek készítői igyekeztek távol tartani magukat az irodalmiaskodás, a történetmesélés és általában a narráció kötöttségétől. Az ember nélküli mozi –természetesen- a mai napig szűk célcsoport számára

jelent élvezetet, koncepcionális és formai megoldásai azonban meghatározták a filmmel kapcsolatos stratégiákat és ideákat. Általában véve mondhatjuk, hogy a film születésétől fogva felkínálta az alternatív alkalmazás és alkotói kibontakozás lehetőségét, nem a műfaj belső adottságain, sokkal inkább az alkotói és befogadói kényelmességén, no meg az azonnali piaci sikert követelő filmgyári berendezkedésen múlt, hogy a sémák és panelek igen hamar eluralkodtak mind az animációs, mind a játékfilm iparban. Mindazonáltal az animációs absztrakció határozottan beszűrődött a reklám- és tv-művészetbe, a zenés szórakozóhelyek vizuális közegének kialakításába, a mindenkori design-ba, a főcímek formavilágába, ha csak a legevidensebb területeket nézzük.

A harmincas években már színes filmmel kísérletező, majd a hitlerizálódó Németországból az Egyesült Államokba emigráló Oskar Fischinger (Studie 5-13) művészete a tengeren túl teljesedett ki és vált mértékadóvá. 1936-ban már a Paramount ajánl számára szerződést *Muratti Marches On* és *Composition in Blue* című filmjeiért, amely művek elismerő kritikát kapnak és népszerűvé teszik az alkotót. Érdekes módon Fischinger, a „vizuális zene” mesterének hangosfilmjei elég konzervatív zenei ízlésről árulkodnak, konstruktív, szikáran kreatív vizualitása meglepően viszonyul pl. Brahms vagy Liszt általa megfilmesített műveihez. Mai szemmel nézve elgondolkodtató, miért nem választott korának már ismert, modern zeneszerzőinek darabjaiból, hiszen művészetszemléletéhez sokkal közelebbinek tűnik akár Bartók, akár Cage világa. S hogy az absztrakt és a hagyományos animáció beszélőviszonyba kerülhet egymással azt Fischinger kirándulása reprezentálja Disney műhelyébe, aki *Fantasia* című 1941-es zenés filmjében közreműködésre kéri fel a német mestert.

DISNEYLAND

Nos, Disney! Míg a húszas évek Európájában a művészek olyan különös, besorolhatatlan stúdiókon törnek a fejüket mint pl. Marcel Duchamp az *Anémic Cinema* című absztrakt alakzatokkal festett rotoreliefek⁷ forgására tervezett szürrealista szövegbetétekkel kiegészített mozgóképén, vagy Fernand Léger a tárgyanimációval létrehozott *Mechanikus balettjén*, addig Walt Disney világhódító útjára bocsátja Miki egeret, hogy a következő száz évben legalábbis a rajzfilm emblematikus figurájává váljon, akárcsak alkotója, hisz a Disney-név sokak számára egyenértékű magával a rajzfilmmel.

Willie gözhajó (1928) című fekete-fehér –és immár hangos!- rajzfilmjének sikere nyomán, Disney karrierje feltartóztathatatlanul ível fel.

Stúdiójában készült az első olyan hangos rajzfilm, amelyben előre felvett zenére animálták a szereplők mozgását (*Skeleton Dance/Silly Symphony*, 1929), ily módon sajátos hagyományt teremtve, kép és hang „szoros” megfeleltetésére.

Walt Disney készítette az első ún. egész estés animációs produkciót is, a *Hófehérkét*, amely vállalkozás példaértékűnek bizonyult minden további hosszabb lélegzetű rajz-játékfilm előállításához. Az 1937-ben rögtön speciális Oscar-díjat –még hozzá hét kicsi, törpe-méretű arany szobrocskával kiegészített Oscart- is nyert, a harmincas évek játékfilm dramaturgiáját és ízlésvilágát hűen követő mesefilm óriási sikere megnyitotta az utat a hasonló vállalkozások előtt, s igazolta azon pénzemberek bizalmát, akik hitelt biztosítottak a 720 munkatársat foglalkoztató produkció számára. Disney cége az okos tervezés és munkaszervezés terén is úttörőnek számított, hisz korrekt sztoribord alapján, a vadonatúj Technicolor-eljárást einstandolva, multiplán⁸ trükkasztalok birtokában készültek filmjei. Disney használt első ízben xeroxot, és nagy gondot fordított filmjei jogi és pénzügyi hátterére. Vagyis nem csak kiváló animációs tervező és rendező, de kivételes képességű producer is volt, amely adottságok nem járnak feltétlenül együtt... De hogy az üzleti szempontok milyen mértékben devalválhatják a kezdetben friss, egyedi erővel bíró értéket, sajnos, arra is Disney a legjobb példa, hiszen az évtizedek múlásával filmjei egyre inkább a *Hófehérkében* még csupán bájosan és a korstílusnak betudhatóan jelen levő édeskés giccs irányába tartanak, hogy aztán a tendencia a Disney-birodalom fellegvárá-

ban, Disneylandben teljesejék ki, s az évezred végére már az öreg kontinensen is pazar műanyag tornyokat növeksen...

Érthető ezért a következetes művészi programot képviselő mesterek dühe Disney-vel szemben, aki véleményük szerint elárulta és áruba bocsátotta ezt a sokra hivatott műfajt, az animációs mozgóképművészetet, hogy aztán még a huszonegyedik század kezdetén is azt kelljen bizonygatnia az animációs rendezőknek és szakíróknak, hogy az animáció nem valami gyermekes hülyéskedés, hanem komoly játék, a kortárs művészet egyik legnagyobb lehetősége.

Fentebb hivatkoztam Reisenbüchler Sándor Disney-ellenes kirohanásaira, e helyt megemlítem Reisenbüchler Ecotópia ill. Boldog világvége című műveit, amelyekben a Disney-filmek figurái –Donald kacska, Hófehérke és törpéi- az elkorcsosult ízlésű és önpusztító fogyasztói társadalom szimbólumaiként jelennek meg. Reisenbüchler egy televíziós beszélgetésünkben egyenesen a kultúra tendenciózus szétrombolójaként aposztrofálta Walt Disney-t, aki édeskés giccs-világával szándékosan fedi el a huszadik század égető kérdéseit.

A FILMSZALAG ELSZABADUL

Ha túlzásnak is tűnik a kezdetben vitathatatlanul progresszív amerikai mestert az erendő bűnért felelőssé tenni, tény, hogy szembeállítva például olyan, a társadalmi és művészeti problémák iránt kezdettől fogékony és kézjegyüket soha méltatlanul áruba nem bocsátó művészek ténykedésével, mint a skót származású, majd művészetét Kana-dában kiteljesítő Norman McLaren, valóban elgondolkozhatunk a motivációk és elköteleződések sokféleségén.

McLarent szokás az „animáció poétájának“ nevezni, hisz inspirációit követve –Cohl, Fischinger, sőt Eisenstein!- új dimenziót nyitott a film, mint önkifejezés, mint autonóm műalkotás és mint technológiai lehetőség számára. McLaren nevének hallatán a műfajban jártas közönség számára elsősorban elképesztő muzikalitásról és ritmusérzékről tanúskodó, közvetlenül a filmszalagra festett, karcolt, majd az eisensteini montázs⁹ hagyományait kreatívan alkalmazó rövidfilmjei idéződnek fel, melyeket a harmincas évektől kezdve élete végéig készített, ám a filmbúvárok előtt ismerősek pixillációs, ill. a tánc és pantomimművészet lehetőségeit műfajunk számára messzemenően kiaknázó későbbi munkái is. Ezen előszereplős filmek közül is kiemelkedik Szomszédok című, 1952-ben Oscar-díjat nyert parabolája, mely a hidegháború abszurdítására hívja fel a figyelmet, maximálisan kiaknázva a pixillációban és a tárgyanimációban rejlő groteszk megoldások lehetőségét, fekete humorával mellbevágóan közvetítve az agresszió és a birtoklási vágy értelmetlenségét. Érdekesség, hogy elemzők máig az NFB legvitatottabb filmjének tartják McLaren e művét, az erőszak nyílt és hangsúlyos megjelenítése miatt.

Norman McLaren a National Film Board of Canada meghatározó alakjává vált, szellemisége évtizedekre meghatározta az ott folyó, a társadalmi és kulturális problémák irányában nyitott és azokra reagálni kész szellemi-művészi törekvéseket. A fiatal generáció felkészítésében fontosnak tartotta, hogy azok a mesterek jelen legyenek az ifjú animátorok tudatában, akik a megelőző évtizedekben fontos tetteket vittek véghez a műfajban. A hagyományok tiszteletére és átadására jó példa a tūanimáció orosz emigráns mesterével, Alexandre Alexeieff-vel készített dokumentumfilmje, amelyet az NFB-hez meghívott idős kolléga és felesége, Claire Parker közreműködésével forgatott az ifjú tanítványok, munkatársak körében és közreműködésével.

Alexeieff különleges –és igen nagy türelmet igénylő- tūanimációs filmjein kívül (Egy éj a kopár hegyen, 1933, Az orr, 1965) érdekes kísérleteket folytatott fénypontok ingamozgásra komponált, hosszú expozíciós fázisfelvételeivel, amely kísérletek eredményeit három dimenziós reklámfilmjeiben használta fel az ötvenes években. Talán éppen a különleges technikai eljárásokkal való kísérletezés hozta közös nevezőre McLaren és Alexeieff művészetét, bár az orosz mester sosem vonzódott az absztrakció felé, McLarennel szemben,

aki Új Zélandról elszármazott kortársa, Len Lye attitűdjét kísértetiesen idézve, éppen a nonfigurativitás létjogosultságát igazolta jazz vagy éppen amerikai népzenere készült filmjeiben.

Len Lye 1935-ben Nagy Britanniában a GPO-nál készíti el mértékadóvá vált Color Box című filmjét, amely az első, közvetlenül a filmszalagra animált mozgókép. Itt ismeri meg ezt az eljárást McLaren, hogy aztán maga is minden „rendes“ animációs hagyományt felrúgjon működése során. Pályafutása elején fontos munkatársa volt az önálló munkáiról is ismert Mary Ellen Bute, akivel 1939-ben készítette el a Spook Sport című absztrakt filmet. Munkáiban, mint azt McLaren többször kifejtette, a mozgást, a kockák közti kapcsolatot érezte fontosnak, nem az egyes kockákon megjelenő képeket. (Bátorkodom megjegyezni, hogy ezen koncepció ellenére McLaren minden egyes kockája komponált műalkotás, kép, amely önmagában is élvezhető, erőteljesen közvetíti az egész film dinamikáját, s őrzi a Mester keze nyomát, ily módon azt az elképzelést is alátámasztja, amit e sorok írója vall, hogy ti. minden, ami a filmszalagra kerül, hangsúlyossá válik, tévedés azt hinni, hogy az animációs filmben megúszható a minőség, csupán mert az egyes képek rövid ideig látszanak....)

MAGYAR KÉPEK

Érdekes közös tendencia a második világháborút megelőző éra alkotóinak művészetében, a mozgókép- és képzőművészetben egyaránt, a fénnel, mint anyaggal való kísérletezés, elég, ha a magyar származású Kepes György összetett művészeti munkásságára gondolunk, amelyben animációs képtervek is szerepelnek, vagy a bauhaus-os¹⁰ Moholy-Nagy László ugyancsak karizmatikus művészi személyiségét foglalkoztató vizuális konstrukciós problémákra. Moholy-nak az 1930-32-ben született Fényjáték: Fekete-fehér-szürke című filmje még érinti is műfajunkat, habár nem kockáról-kockára felvéve készült, de az ösztönös gondolkodás azon területét reprezentálja, ahol a sík-, tér- és mozgókép-művészet összetalálkozik, valamely közös művészeti program beteljesítése érdekében. A jelenkori kortárs művészetben persze már közhelyszerű az efféle „crossover“ vállalkozás, a mozgókép ifjúkorában azonban még a rácsoldalkozás frissességével hatnak az alkotók sok esetben mégoly naiv kérdésfeltevései is...

S ha már a nemzetközi porondon bravúrokat produkáló magyar származású mozgóképeszek szóba kerültek, ki más jutna eszünkbe, mint a Marczincák néven gye-rekeskedő, majd Pál György, ill. a harmincas évektől George Pal néven világhírűvé vált, originalitásban és rátermettségben igencsak mértékadó rendező. Pál György Halász János asszisztensként került a reklám és animációs film közelébe Budapesten, majd dolgozott Berlinben az UFA-ban, de világhíres pályafutása a holland Philips-hirdetések direktoraként ívelt fel, hogy Hollywoodig meg se álljon. Pál „puppetoons“ bábanimációs technológiája olyan árnyalt és összetett karakterábrázolást tett lehetővé a kor három dimenziós animációjában, amelyre azelőtt nem volt példa, és amely eljárás azóta is lenyűgözi a műfajban jártas és járatlan embertársainkat egyaránt. De Pál György az animációs művészetben szerzett tapasztalait a trükkökkel gazdagon megspékelt fantasztikus tárgyú hollywoodi játékfilm-produkciókban is kamatoztatta, tervezőként és rendezőként egyaránt. (pl. H.G.Wells regényének, az Időgépnak 1960-as feldolgozása, amely e sorok írójának személyes kedvence, de számos űr-témájú film is őrzi Pál fantáziájának manifesztációit...)

A nemzetközi magyarok közül kiemelkedik Halász János neve, akiről a magyar animáció rövid áttekintésében is megemlékezünk, s akit az angol animáció Korda Sándoraként tisztelt a világ. Halász, Disney-hez hasonlóan remek produceri adottságokkal megáldott tervezőként, szervezőként és rendezőként a pesti Bortnyik-műhelyből¹¹, a magyar Bauhaus-ból indulva néhány év alatt vált Nagy Britanniá sikerágotáivá. Már a második világháború alatt dömpingben készítette az angol kormány megbízásából azokat a propaganda-célú rajzfilmeket, amelyek a polgári lakosságot voltak hivatva lelkesíteni egyrészt a szolidaritásra, másrészt a gazdaság praktikus tervezésére, és még valahányadrészt a győze-

lembe vetett hit megerősítésére. Feleségével, a rendkívül felkészült és tehetséges grafikus-animátorral, Joy Batchelorról létrehozott stúdiója világhírét aztán az Állatfarm stabilizálta végképp, hogy biztos alapot és háttérrel nyújtson a további évtizedekre Halász azon törekvéseinek, melyek az animációs művészetet a népnevelés és az ismeretterjesztés indirekt és direkt szolgálatába kívánta állítani. Törekvéseit jórészt siker koronázta, bár mai szemmel nézve az Autománia 2000 ugyanúgy nem mentes a didaxistól mint a később Kass Jánossal készített kísérleti komputeranimáció, a Dilemma, a Halas and Batchelor filmek hamvas bája mégis a tanító-nevelő szándéknak az animációban rejlő humorral való párosításában rejlik, s ötleteik finom intellektualitása magasan az átlag-rajzfilmek fölé emelik a stúdió produkcióit.

A magyar vonatkozású mozgóképek sorából nem maradhat említés nélkül a cseh-magyar származású mester, Bertold Bartosch 1932-ben készült harminc perces, fametszetek sorára épülő Idea című munkája sem, amely komoly ideológiai, filozófiai problémákkal foglalkozik – mai szemmel nézve kissé didaktikus dramaturgiai kontextusban, amely attitűd viszont abszolút jellemző a korra...

AZ ÁRTATLANSÁG KORA

Ami a korra jellemző tematikát illeti, nem marad le a harmincas években Hector Hoppin és Anthony Gross közös munkája, az Életöröm című egyszerre konstruktivista, expresszionista, ugyanakkor szecessziós vonalvezetésű lendületes rajzfilmje, s különösen érdekes a fentebb említett, a filmszalagra élesben festő mesterek absztrakt munkái mellett ezt a figuratív, történetmesélő, ámde szertelenül szurreális művet látni...

A korai absztrakt filmesek révén persze az embernek akaratlanul is Stan Brakhage jut eszébe, akinek munkássága –különös módon a YouTube¹² jóvoltából táru fel az érdeklődők előtt, hiszen mindezidáig jobbra a szakirodalomból tudhattunk róla ideát, Európában. Az amerikai mester a kétezres évek elején hunyt el, a filmszalagot közvetlenül manipuláló animátorok egyike, aki afféle „szendvicseket“ gyártott két átlátszó celluloidszalag közé préselt növényi-állati részekből, füvekből, virágokból, lepkeszárnyakból. Természetesen ő is festette, nyűtte magát a filmszalagot, festői, igen látványos műveket hozva létre. Ennyit a gép nélküli animáció utóéletéből...

Az absztrakció mellett olyan izgalmas, sem a szórakoztató animáció Disney-féle útját, sem az abszolút film irányába tartó absztrakt vonulatot nem követő, mégis úttörő és jószerével utánozhatatlan –és igen nagy türelemmel megáldott!- alkotók is az animáció végtelen határaitól tanúskodnak tevékenységükkel, mint a távol-keleti árnyshínház-művészet tapasztalatait az animációs filmben felhasználó és továbbgondoló német Lotte Reiniger. Artisztikus, fekete-fehér árnyfilmjei (Achmed herceg, 1926, Papageno, 1935) sok későbbi művészt megihlettek, szelleme ott látszik lebegni a mi Korda Évánk vajang hagyományokat felelevenítő Gunungan című, részben árnykép animációval készített diplomafilmje felett is...

Node a harmincas éveknél maradván vissza kell térjünk az animáció széles körűen ismert vonulatához, a műfaj által életre hívott elasztikus, a természet törvényeit figyelmen kívül hagyó rajzfilmfigurák és alkotók sajátos világához, amelyet a huszadik század végi játékfilmgyártás már-már nosztalgikusan idéz meg a Roger Rabbit és hasonló vegyes technikájú, a klasszikus cartoon fantasztikus tartományába vezető mozikban. Sőt, érdekes módon, a képregény-hősökhöz hasonlatosan, a cartoon meghatározó figurái hús-vér alakban is gyakorta életre kelnek az ezredvég mozivásznán, gondoljunk csak Popeye Robin Williams által megformált alakjára!¹³

De Popeye, a tengerész, akárcsak Betty Boop figurája Max Fleischer ill. a Fleischer testvérek stúdiójában született, amely páros Disney legnagyobb versenytársa a korban. Fleischerék, Disney egész estés Hófehérkéjének sikerén felbuzdulva Gulliver utazásait dolgozták fel hasonló nagyságrendben, és mert minden rendező-producer igyekezett valami technikai újítást is bevetni a nagy közönségérdeklődésre számot tartó vállalkozásoknál,

Fleischerék a már jól bevált rotoszkóp technológia –élőszereplő mozgásának háttérvetítő segítségével történő átrajzolása- mellett, az ún sztereoptikális effektust is alkalmazták, amely az eredetileg kontakt cell-rétegek fotografálására épülő látványt térben elhelyezett előtér-elemekkel, ill. ezen téri elemek oldalirányú vagy körmozgásával egészítették ki, kimozdulva tulajdonképpen a téranimáció irányába. Eljárásukat a Popeye-epizódok felvételekor dolgozták ki, s a Gulliverben utazásaiban (1938) is hasznosították.

A Fleischer Stúdió mellett a játékfilm-iparban megizmosodott filmstúdiók is mielőbb szerették volna bevételeiket a nagy népszerűségnek örvendő rajzfilmekből származó nyereséggel gyarapítani, így akár a Warner Bros., akár az MGM vagy az Universal igyekezett megszerezni a kiváló tervezőket, animátorokat.

1930-ban pl. a Warner Bros. Cartoon Mickey Mouse „utánzatával“, Bosko figurájával kel versenyre Disney-vel. Első sorozatukat, a Sinking in the Bathtube-ot „véletlenül“ éppen Disney egykori animátorai készítették: Harman, Ising és Freleng. A stúdió producerének, Leon Schlesingernek a filozófiája a következő volt. „Minél többet nevetnek a nézők, annál jobb!“ Ezért minden –vidám- rajzfilmjükben volt ún. Warner-dal, és rövidesen Merry Melodies címmel sorozatot is indítottak. A Merry Melodies már színes technikával készült, míg a másik védjeggyé vált sorozat, a Looney Toones fekete-fehér maradt egészen 1943-ig.

Walt Disney ezenközben animációs iskolát nyit, valamint az akkor felfedezett a Plútó bolygó tiszteletére kitalálja Plútó kutya figuráját...

S miközben a civilizált világ hadszíntérré válik, az MGM-nél is megkezdí látványos és végeérhetetlen macska-egér harcát Tom és Jerry, William Hanna és Joseph Barbera első közös produkciójában. A rajzfilm-hősök pedig hamarosan a bombázóktól viharos égbolton süvítenek a gépekre festve, az animációs film töretlen népszerűségét és a humor gyógyító erejét reprezentálva a történelem egyik legsötétebb fejezetében, a második világháborúban.

HÁBORÚ A FÖLDÖN

A második világháború kezdetén az MGM-nél Hugh Harman jegyezte a Béke a Földön (1940) című háborúellenes fantasztikus történetet, amely éles ideológiai ellentétben áll az ezidőtájt német ill. a német megszállás alá került területen született, kifejezetten uszító és zsidóellenes rajzfilmekkel –pl. Reynard, a róka, 1944, Hollandia- melyek ugyanúgy az állatmese parabolisztikus lehetőségével élnek mint az amerikai mozi, csak éppen saját kirekesztő, militáns céljaik szolgálatába állítva az animációs film eszköztárát. Tehát a valóságához hasonlatosan a szembenálló felek rajzfilmiparában is folyik a háború, s mindkét oldalon kihasználják az rajzfilmben rejlő propangandisztikus lehetőségeket. A műfaj kedves figurái éppúgy el tudják adni a gyűlöletet, mint a humanista szemléletmódot, igazolva, hogy a rajzfilm cseppet sem ártatlan vagy veszélytelen műfaj, hisz észrevétlenül közvetíthet olyan tartalmakat, amelyek valóságos szereplőkkel, naturális környezetben esetleg sokkal kritikusabb fogadtatásban részesülnének a közönség részéről. Az animációs film tehát lelepleződik, ami az ártalmatlanságába vetett hitet illeti, ugyanakkor felnőtte is válik, hisz felelős alkotók keze nyomán olyan koncepciózusan kritikus művek születnek, mint a már említett McLaren-féle Szomszédok, a Halas jegyezte Állatfarm, vagy éppen a Béke a Földön, amely e sorok írása idején szintén a YouTube-on élvezhető.

Az MGM The Blitz Wolf című filmjében a fantasztikus Tex Avery karikázza Hitlert, s amikor munkáját a rendező, Fred Quimby meglátja, arra kéri Avery-t, „finomítsa“ a figurát, merthogy „nem lehet tudni, ki nyeri a háborút...”

A második világháború idején a Disney stúdió is a náci ideológiát parodizáló, a harcoló csapatokat lelkesítő rövidfilmeket készít, ezek közül kiemelkedik a Der Fuehrer's Face (1943) című Oscar-díjas Donald kacsá-epizód, mely Chaplin Diktátorához hasonlóan nyíltan támadja Hitlert és birodalmát, benne a kisember kiszolgáltatott helyzetét.

Egyes stúdiók, mint pl. a Bugs Bunny-t (Tapsi Hapsi) kreáló Warner, még a hivata-

los politikai álláspont kialakítása előtt nyíltan kiállt az erőszakkal, a náciizmussal szemben, s olyan haderőt mozgósított a szabadság és a liberális eszmeiség szolgálatába, Bob Clampett, Fríz Freleng vagy Chuck Jones. Nevükhöz fűződik Bugs Bunny-n kívül Road Runner (Kengyelfutó gyalogkakukk), Pink Panther (Rózsaszínű Párduc), vagy a nálunk kevésbé ismert Daffy Kacsa, Porky Malac.

A háborús időkben készül az első választási kampány-animáció az Egyesült Államokban a demokrata párt részére Hell Bent for Elections címmel. Az anyag ijesztően hatásosnak bizonyul, ezért a pártok hallgatólagosan megállapodnak, hogy a jövőben nem használnak animációt kampányfilmjeikben.

Feltehetően a hadiipari kutatásoknak köszönhetően 1942-ben Amerikában kifejlesztik az első „elektronikus agyat“, vagyis automata számítógépet, melynek következtében 1950-ben a MIT-en¹⁴ elkészül a szakértők szerinti első valódi komputeranimáció, a Bouncing Ball. Az absztrakt számítógépes animációs kísérleteikről híres Whitney-fivérek, John és James munkálkodásai is a háborús időkben kezdődnek meg, első filmjük 1943-ban készül el. Az első „motion controll“¹⁵ eljárással készült animációt, a Lapist (1966) is ők mutatják be, majd a Permutációkat, 1966-ban. (Amúgy a John Whitney feltalálta motion controllal készültek Kubrick 2001: Űrodüsszeiájának trükkjei és Hitchcock Vertigojának speciális effektusai.) A Whitney testvérek zenével, generált formákkal és színekkel operáló, erősen képzőművészeti ihletettséggel elektronikus kompozíciói csupán látszólag állnak messze a fentebb részletezett szórakoztató irányzattól, hiszen eredményeik beépültek/beépülnek a nagy, közös kísérletbe, amelynek egyik, a mozgóképművészet megjelenési és befogadási lehetőségeit a jövőben alapvetően befolyásoló eredménye az Internet első verziójának születése az UCLA-n¹⁶, 1969-ben.

A JAPÁN CSODA ÉS MÁS ILLÚZIÓK

Mindezidáig úgy tűnhetett az olvasónak, hogy az amerikai kontinensen, Nyugat-Európán ill. Magyarországon kívül az animáció talán nem is létezett, holott már a két világháború között Európa és Ázsia számos országában jelentékeny animációs műhelyek jöttek létre. Mindenekelőtt Japánban, ahonnan a képregény műfaja is sok inspirációt kapott. Már a tízes években elkészültek az első, öt perc körüli amatőr animációs filmek, s készítőik a világnak e táján is a népszerű képregények alkotói közül kerültek ki. Az első „ős mangákat“¹⁷ Kitayama készítette népmeséket adaptálva a műfaj eszközeivel. A fennmaradt anyagok szerint e történetek lineárisak voltak, s gyakran jelentek meg szövegbuburékok is a filmképen, akár a képregényekben. Kitayama tanítványai a későbbiekben Aesopus-fabulákat is feldolgoztak, s az első teljes egészében fennmaradt film Sanae Yamamoto nevéhez fűződik (The Mountain Where Old Women Are Left to Die, 1924). Az erotika témája, mint a keleti képzőművészetben általában, az animációban is természetes módon jelenik meg ekkortájt Hakusan Kimura munkáiban. A cell-technológiát és a humoros amerikai rajzfilmstílust Yasui Murata honosította meg Japánban, az első hangos rajzfilm pedig Naburo Ofuji produkciójában született meg 1931-ben. A kettősség, az originális japán grafika hagyományainak ápolása és az amerikai cartoon stílusjegyeinek beemelése már a kezdetektől jellemezte a szigetország animációs művészetét, e keveredésből létrejött ábrázolási módszerekből stabilizálódtak a manga sajátosságai, bizonyos mesterek kezén artisztikus műveltséggel, a tömeggyártásban ezzel szemben a Disney-giccset alulmúló sémákba meredve.

A kínai rajzfilm kezdeti próbálkozásai erősen kötődtek a nyugati mintákhoz, élszereplős, vegyes technikájú rövidfilmjeik az európai és amerikai kezdeteket idézik, pl. Fleischer Tinta Matyjának világát a A Paper Man Makes Trouble, 1930 a Wan-testvérek rendezésében. A harmincas évektől Kínában és Japánban egyaránt megjelenik a rajzfilmben a tendenciózus politikai propaganda, egyrészt a két ország konfliktusainak éleződése okán, másrészt a Nyugattal szembehelyezkedő nacionalista törekvések szolgálatában. A parabolisztikus állatmesék, s a pozitív-negatív karaktereket megszemélyesítő állat-hősök ugyan-

úgy jelen vannak Murata, Seo vagy Nakano munkáiban, mint a kínai Wan-fivérek hazafias darabjaiban, és helyenként a szamuráj-mitológia hatása is érződik.

A háború után, a kínai „kulturális forradalom”¹⁸ az animációs művészetet is szolgálatába állította, propaganda-, valamint oktató-nevelő filmek készültek az ifjúság számára. A kínai báb-animáció Hong-Kongban született újjá. (Tan Xin Fen: A nagy fa hercege, 1948)

Japánban akárcsak a gazdaság, az animációs film- és képregényművészet is felvirágozott a háború után. A negyvenes években még a fekete-fehér karakterű filmek voltak jellemzőek, majd gyors ütemben gyártani kezdték az amerikai filmekkel versenyre kelő színes, szélesvásznú rajz-játékfilmeket, s mára a szigetország az egyik legfontosabb tényezővé vált az animáció világában. A japán cartoon legkiemelkedőbb mestere Osamu Tezuka, a japán Disney, aki egész estés filmjeivel (Ezeregyéjszaka, 1969) és tv-sorozataival (Astro Boy 1963-66) egyaránt forradalmasítja a mangát. Jellemző a japán animáció térhódítására, hogy 1977-ben az első anime fan-clubok Los Angelesben is megjelennek, hogy aztán a műfaj a televízió jóvoltából világszerte egyre népszerűbbé váljék.

A manga sajátos műfaj, igen figyelemreméltó grafikai és kompozíciós hagyományokkal. Vizúálisan különösen érdekes, ahogy a nyugati minták és a japán ábrázolási konvenciók találkoznak, illetve ahogy a problémafelvetés és a problémák megoldásának módja különbözik a nyugati típusú dramaturgiai, történetvezetési szokásoktól. Meglepő lehet az európai meséhez szokott néző számára a karakterek „pozicionálása” is, hiszen ezekben a művekben sokszor találkozunk eldönthetetlen „előjelű”, tehát bizonyos aspektusból rossz, más nézőpontból viszont pozitív tulajdonságokkal bíró szereplőkkel. Vagyis, a mi mese-hagyományainkhoz képest meglepő lehet a manga érték- és asszociációs rendszere, az egyes történetek végkifejlete. Talán éppen ez a különbözőség, szokatlanság vonzza a nyugati rajongókat, hiszen az európai, de még inkább az amerikai cartoon és a játékfilm bevált sémai helyett új feltételrendszerben találja magát a néző, amelyben új kihívások érik...

1984-ben Nausicaa című filmjével tör be a nemzetközi élvonalba a későbbi Oscar-díjas Hayao Miyazaki, akinek különös dramaturgiájú meséiben a keleti és nyugati kultúra hagyományai és motívumai fonódnak össze magától értetődő természetességgel. (Magánjegyzet: Pár évvel ezelőtt a gyerekeinkkel megnéztük Hayao Miyazaki Chihiro szellemországban (Spirited Away) című, a Disney-logikához szokott szemnek és elvárásoknak szokatlan történetfűzésű és struktúrájú mesefilmjét, amit a gyerekek furcsálltak és keresték benne a „kapaszkodókat”. Ugyanezek a gyerekek más, a kereskedelmi csatornákon futó –számunkra kétes értékűnek tűnő (Dragon Ball, Pokémon)–sorozatokat lelkesen néztek és játszottak újra, holott a logikájuk legalább annyira más, a keleti konvencióknak sokkal inkább megfelelő volt. Azt elismerték, hogy az utóbbi sorozatok képi világa „primitív” a Miyazaki-féle pedig varázslatosan gazdag, a komplikáltabb dramaturgiájú és filozófiájú Chihiro mégis zavarba ejtette őket.)

Az anime ill. a manga szakirodalma mára széleskörű, önálló fejezet az animáció-történetben, amely területnek számos szakértője, rajongója közöl autentikus elemzést, esszét, szívesen ajánlom közülük Vágvölgyi B. András filmkritikus írásait.

JÖTTEK AZ OROSZOK...

Az első orosz bábfilmek a lengyel származású Ladislas Starewich nevéhez fűződnek, aki a tizes évektől készített rövid állatmeséket, nemcsak bábok, de speciálisan preparált bogarak bizarr reanimálásával! (pl. Az operatőr bosszúja, 1910, A tücsök és a hangya, 1911) A forradalom után Starewich –mint sokan mások– Franciaországban folytatta pályafutását.

A húszas évek Szovjetúniójában az orosz avantgarde és konstruktivista művészek, köztük a mozgókép olyan jelesei, mint Dziga Vertov (Ember a felvevőgéppel, 1929) még futurista hévvel hittek az új társadalmi rend haladó eszméiben, s művészetüket az új korszak kezdetén lendületesen állították a tervezhető jövő és a dinamikus jelen szolgálatába. Vertov dokumentumfilmjeiben az animáció is szerepet kap, később a rajzfilm a Szovjetúnióban is a proganda kézenfekvő eszközévé válik. Mindazonáltal 1928-ban Ivan

Ivanov-Vano elkészíti a Münchhausen báró kalandjait elbeszélő első szovjet mesefilmet, illetve 1929-ben Mihail Csekanovszky a Postahivatal című munkát, amely elsősorban külföldön vált népszerűvé.

Az 1932-ben meghirdetett új irányvonal, a „szocreál“ szellemében született Alexander Ptusko élőszereplő és bábanimáció kombinációjával készített szürrealisztikus, ámde nevelő szándékú Új Gulliver-e 1936-ban, immár az új moszkvai Szozjuzmultfilm stúdióiban. A stúdióra erősen hatottak Disney munkái, tematika és formaivilág terén egyaránt, s a harmincas évek végén irtózatossá iramban több mint húsz filmet készítettek évente. (Természetesen e teljesítményünkkel igazolva a szocialista termelékenység didalát – a művészetben is!) A film- és az animációsfilm-gyártás ilyen nagy mértékű támogatottságának köszönhetően viszont a műfaj valóban megszilárdult a Szovjetunióban, s megteremtődtek a feltételek olyan majdani produkciók és életművek indulásához, mint a már említett Ivanov-Vanoé, vagy akár később Jurij Norsteiné.

A nagy honvédő háború éveiben, természetesen, a lelkesítő propagandáé volt a főszerep, az állami filmstúdiót a harcok elől Szibériába telepítették. A háború után, illetve az ötvenes években elsősorban mesefilmek készültek, míg nem a hatvanas évek elején, a hruscsovi „enyhülés“ éveiben teret kaphattak olyan formai és tartalmi kezdeményezések, amelyek az UPA¹⁹ szögletes, groteszk grafikai stílusát idézték és az egzisztencialista filozófia beszivárgásáról tanúskodtak. A fent említett Jurij Norstein is az új korszak képviselője, akárcsak Andrej Krajanovszkij vagy az idősebb korosztályból Fjodor Kitruk.

Érdekes vállalkozás készült 1970-ben az idősebb és ifjabb generáció „koprodukciójában“, amikor is Ivanov-Vano és Norstein 70 mm-es filmszalagra komponált filmfreskót Rimszkij-Korszakov történelmi témájú operájára, A kerzsenci csata címmel. (Az opera címe: Mese a láthatatlan Kityezs városáról)

1969-ben indult a Kengyelfutó gyalogkakukk orosz verziója, a nálunk is vetített No, megállj csak!-sorozat, Vjacseszlav Kotenocskin rendezésében.

Az orosz animációs művészet mindazonáltal egészen a Szovjetunió széthullásáig – a rendezői életművek létrejöttének dacára nem szabadulhatott a politika nyomása alól, de talán, akárcsak Kelet-Európa más országaiban, épp e nyomást ellensúlyozva vált világviszonylatban erőteljessé és fontos tényezővé. A múlt évezred utolsó évtizede, majd a két- ezres évek pedig sokszínű és változatos termést hoztak az orosz film- és animációs művészetben egyaránt, s az orosz szakemberek, művészek igen kelendőek világszerte.

EURÓPAI KÖRSVENK

Hazai animációs művészetünket is gazdagítják a környező országokból elszármazott művészek, mint Milorad Kristič, aki a Varga Stúdióban készítette My Baby Left Me című filmjét a kilencvenes évek elején, vagy Igor Lazin, aki ugyancsak a „Vargában“ kezdett, majd lett a MyFilm elnevezésű formáció „húzóneve“, de itt vannak a „másodgenerációsok“ így Dučki Tomek, aki éppen e sorok írása idején tarol első filmjével, az Életvonallal, vagy a friss interakciós Anev Kámen, aki pár éve végzett a MOME -n.

Ebben a kellemes laborban, a Kárpát-medencében, a szomszédos vagy az azokat határoló országok művészei –hál’Istennek- szívesen jönnek össze, és különleges értékeket hoznak onnan, ahonnan származnak, hiszen Közép- és Kelet Európa animációs művésze hamar kibontakozott, s világraszóló mestereket „termelt ki“, világraszóló iskolákkal, hagyományokkal, amelyektől még elrugaszkodni is megtiszteltetés!

(Midőn e sorokat írom, kikapcsolódásul éppen a bukaresti Radu Vasile Igazság és Alexandru Solomon remek kísérleti filmjeit nézegetem, egyik izgalmasabb, mint a másik, az animáció arányosan szervesül a natúr-felvételekkel, az analóg trükk a digitális effektusokkal. Kedvencem a finom humorral fűszerezett, 2004-ben készült Egnapos forradalom című, melegen ajánlom, ha bárki hozzájut valahol....)

A romániai animáció számunkra már csak azért is kedves lehet, mert olyan kiválóságokat „termelt ki“, mint Szilágyi Varga Zoltán, aki ezidőtájt a Kecskemétfilm csapatát erősíti

artisztikus egyedi filmjeivel és koprodukciókon edzett „egész estés“ rendezői szakértelmével.

Bukaresttől délre, Bulgáriában az 1949-ben Dimitar Todorov-Jarava készíti el az első rajz-animációs filmet, a bábanimáció kezdetei pedig Aron Aronov és Dimo Lingurski nevéhez köthethetőek (A rettenetes bomba, 1951). A bolgár animáció atyjának mégis Todor Dinov tekinthető, aki Ivanov-Vano-nál tanult a Szovjetunióban, majd maga is tanította és propagálta a műfajt hazájában, s törekvéseit segítette első filmje, a Marko, a hős (1955) sikere.

Bulgáriától nyugatra, s még mindig délen, az ötvenes évek Jugoszláviájában sajátos kulturális szigetként működött az 1956-ban létrejött Zagreb Film világhírű animációs műhelye. Elsősorban egyedi rövidfilmjeik arattak elismerést az időközben egyre-másra szerveződő film- ill. animációs filmfesztiválokon. 1972-től aztán Zágráb a rangos animációs fesztiválhelyszínévé is felzárkózott, hogy a „zágrábi iskola“ ekkorra méltán világhírű hagyományai az anyaországban is megmértékzhessenek a nemzetközi mezőnyrel. A zágrábi műhely első nagy formátumú alkotója Dusan Vukotič volt, aki 1962-ben Oscar-díjat is nyert *Ersazt (Surogat)* című rövidfilmjével. Ez a film jó példa az ún. zágrábi stílusra modern grafikájával, egyszerű animációjával, sajátos karakterével és humorával. A zágrábi alkotók filozofikus-ironikus filmjeiben a natura imitációja helyett megjelentek a neutrális hátterek, a karikatúrisztikus, groteszk figurák, amelyek –egyediségüknél fogva- a mai napig nem váltak „porossá“. A zágrábi filmműhely aranykorát a kiváló tervező és gegmen, Borivoj Dovnikovics, azaz „Bordo“ kiteljesedésének idejére, vagyis a hatvanas évekre ill. a hetvenes évek elejére teszik a filmtörténészek. Bordo sok filmjének témája a túlélés különleges élethelyzetekben és az emberi psziché sajátosságai. Fontos eszköze a humor, filmképeire a limitált rajzstílus jellemző, a néhány vonallal megragadott karakter, a jelzésszerű hátterek.

Északi szomszédainknál, az egykori Csehszlovákia területén Karel Zeman és Jirí Trnka jóvoltából a bábanimáció virágzott fel, sajátosan megújítva a műfaj lehetőségeit. A sokoldalú tehetséggel bíró –illusztrátor, színházi rendező, báb- és babakészítő- Trnka művei nagy nemzetközi népszerűségnek örvendtek, olyan mesterek látták varázslatosnak filmjeit, mint az ugyancsak sokoldalúan zseniális Jean Cocteau. Allegorikus utolsó filmjével, az 1965-ben készült, a totális diktatúra természetét fekete humorral megjelenítő *A kézzel*, az Annecy Fesztivál fődíját nyerte el. A bábanimáció eszköztárát speciálisan fejlesztette tovább Jan Svankmaier szurrealisztikus, élőszereplőkkel kombinált animációs játékfilmjeiben (*Faust, Alice, Ottóka*). A cseh barokk faszobrászat, a *commedia dell'arte* és a klasszikus tárgyanimáció hagyományai szervesülnek bizarr, gyakran horrorisztikus meséiben, amelyek a cseh játékfilm összetéveszthetetlenül finom humorával és a naiv rácsodálkozás bájjával egyaránt elbűvölik a felnőtt nézőket. Svankmaier „meséi“ ugyanis groteszk parabolák, amelyek bár lineáris dramaturgiával is bírnak, sajátos értelmezési tartományuk és asszociációs rendszerük miatt főleg az európai kultúrában járatos felnőtt publikum számára jelentenek üdítő változatosságot a megszokott filmkészítői attitűdökhöz képest. Svankmaier az időkezelés, a színészvezetés, és a látványszervezés terén egyaránt formabontó, ezért filmjei nagyban építenek a közönség kreativitására – szóval bevonja nézőit egy nagy közös játékba, amely attól izgalmas, hogy a végkimenetele abszolút kiszámíthatatlan...

Lengyelországban a II. világháborút követő években az animációt ugyanúgy a propaganda eszközeként tekintették, mint a szovjet filmgyártásban, ennek ellenére az olyan tehetségeknek köszönhetően, mint Jan Lenica vagy Valerian Borowczyk, a lengyel művészi animáció is hamar a világ élvonalába emelkedett. Lenica *Fej úr* című 1959-ben készült klasszikusának karakteres, a hagyományos animációs szemlélettől eltérő, ám a kortárs képzőművészettel annál inkább összefüggésbe hozható grafikai stílusa utat nyit a sokszor politikai, filozofikus, szociografikus szerzői filmeknek – nemcsak Lengyelországban. Aki ismeri akár Jerzy Kučia, akár Piotr Dumala jelenkori mives munkáit, megtapasztalhatja e törekvések konzekvens továbbvitelét és mesteri kiteljesedését. Természetesen, a rendkívül progresszív lengyel kép- és tervezőgrafika folyamatos kölcsönhatásban működött a

huszadik század második felének évtizedeiben, különösen a hatvanas-hetvenes években, amikor nemcsak Kelet-Európa, de a világ grafikai arculatára is erősen hatott a „lengyelstílus“.

Kelet-Európához hasonlóan a szovjet tagállamok kulturális életét is erősen meghatározta a Szovjetunió és az adott társadalmi-politikai rendszer befolyása, de hál'istennek a „rajzfilmre“ általában úgy tekintettek, mint a nem túlságosan komolyan veendő művészetre, így aztán az animáció világába gyakorta szellemi-művészi emigránsként érkező alkotók –festők, grafikusok, írók, szabadgondolkodók– éppen a gyereksorozatok árnyékában készíthették el leplezetten vagy nyíltan rendszerkritikus mozgóképeiket.

Így történhetett, hogy a szovjet cenzúra szorításából valamelyest csupán a nyolcvanas évekbeli peresztrojka idején szabaduló Észtországban mégis jelentős animációs műhely jött létre, olyan életműveket produkálva, mint amilyen Priit Parné. Parn, az egykori ökológus összetéveszthetetlen, „primitív“ grafikai stílusa számos követőre talált Észtországon kívül is, akárcsak ironikus, friss látásmódja és témafelvetései. Korábban az észt animáció jobbára a helyi folklór hagyományaira épített, így az idősebb mester, Rein Raamat munkássága is ebből táplálkozott, valamint a klasszikus animáció tendenciái érvényesültek. A Parn-féle vonal ezzel szemben az abszurd felé fordult, tematikában és formai jegyeiben egyaránt.

Ha Észtország Európa határvidéknek tekinthető mind az animációt, mind a földrajzi elhelyezkedést illetően, Nagy-Britannia is afféle „zóna“ világok határán, egyrészt az Amerikából érkező, másrészt az európai kontinensről átszivárgó hatások ütközőpontjában, megterhelve a világ egyik legkonzekvensebb és leggazdagabb művészeti-kulturális ballasztjával. Nem csoda, ha az angol animációs művészet –a társművészetekhez hasonlóan–, egyszer csak „kitört“ és a választópolgárok nyakára küldte előbb a decensen lázadó Sárga tengeralattjárót (George Dunning, 1968), majd az elképesztően pimasz Monty Python-csapatot (1969) abszurd humorával és fárasztóan röhögtető animációs kollázsaival. Terry Gilliam persze amerikai import, mindazonáltal az egyik legangolabb filmessé vált ezen együttműködés jóvoltából, hogy később elkészítse minden idők egyik legéleesebb negatív utópiáját, a Brazilt (1985), amely ugyan „naturfilm“, de animációs lélekkel és szemmel megformálva.

A Sárga tengeralattjáró konstruktőrei pedig szintúgy nem akárcsak, hiszen a produkció vezető tervezője a pop-art grafikus Heinz Edelmann, a rendező, George Dunning pedig már '62-ben nagydíjat nyert Annecy-ban A repülő ember című, experimentális karakterű vízfestmény-animációjával. A munkatársak közt van a holland Paul Drissen, akinek életműve azóta a nemzetközi animációtörténet reprezentatív fejezete.

A szigetország animációs arculatának meghatározó személyisége ugyanebben az időben Bob Godfrey, az Ausztráliából elszármazott mester, szabadkézi rajzra épülő szellemes, speciális angol humorral fűszerezett felnőtt- és gyerekfilmjeivel. „Próbálok a magam ócska, harsány módján megnevettetni a közönséget“– mondta Godfrey, akit az abszurd mesterének neveznek. Godfrey igen gyakran dolgozott a televízióknak nem csupán animátorként, de íróként, narrátorként is, és a Beatles-szel ő is kapcsolatba került egy TV-sorozat rendezőjeként.

A televízió amúgy nem csupán Nagy Britanniában, de az egész világon, beleértve a szocialista országokat is, az animációs műfaj legnagyobb megrendelőjévé vált, az Egyesült Államokban már a negyvenes évektől, Európában –a televíziózás fejlettségétől függően– az ötvenes, hatvanas évektől. A korábbi mozi-rajzfilmhősök és képregényfigurák a tv-sorozatokban keltek új életre, majd az animáció stílusváltozásának eredményeképpen új típusú rajzfilmhősök születtek, immár speciálisan a felnőtt közönség számára is, de erről kicsivel később...

Visszatérve a kontinensre, ha időutazásunk során vigyázó szemünket Párizsra ill. Franciaországra vetjük, ugyancsak az animáció megújulásának lehetünk szemtanúi. A hagyományos animációs technika és stílus képviselője, Paul Grimault, a harmincas évektől készítette filmjeit, melyek közül az emlékezetes *La Bergère et la Ramoneur-t* (A pásztortulány és a kéményseprő) 1953-ban kezdte el, de csak 1980-ban fejezte be *Le Roi et*

l'Oiseau (A király és a madár) címmel. Grimault mellett a francia animációs művészet jelesévé vált Jean Image néven a magyar Hajdú Imre, aki korábban Londonban is dolgozott. A francia „animációs új hullám“ kiemelkedő alakja pedig az a René Laloux, aki a jelentős magyar közreműködéssel készült Az idő urai (Les Maitres du Temps) című egész estés produkció rendezője is volt 1982-ben. Laloux különös kísérleti filmekkel kezdte pályafutását, amelyeket egy pszichiátriai magánklinika ápolójának közreműködésével készített, s e kísérletek eredményei filmjeiben képi és tartalmi vonatkozásban egyaránt visszaköszönek. Egyik legérdekesebb egyedi filmes munkáját, a Csigákat (Les Escargots, 1965) a neves poszt-szürrealista grafikkussal, Roland Toporral készítette. Laloux filmjeiben általában jelen van a szürreális, bizarr vizualitás, s a tudományos-fantasztikum, hiszen a kor, amelyben alkot, az űrhajózás progresszív időszaka, így az űrutazás, az idegen civilizációkkal való kapcsolatfelvétel az animációs filmek tematikájában, látványvilágában erőteljesen érvényesül. És valóban! Mi más lenne alkalmasabb a lehetetlen megjelenítésére, mint az animáció?

Laloux első hosszú filmje A vad bolygó (La Planete Sauvage, 1973) az első felnőtteknek szóló sci-fi rajzfilmek egyike, amely bár szürrealisztikus eszközökkel operál, de olyan örök problémával foglalkozik, mint az emberi szabadság...

Ha a francia animációs művészet említésre kerül, az ötvenes évektől még egy jelentős magyar animációs művész munkásságáról meg kell emlékeznünk, mégpedig Földes Péteréről, aki a legelső komputeranimációs filmkészítők egyike volt, s legtöbb filmjét francia nyelvterületen készítette, habár New Yorkban is megfordult. Éhség című filmje, mely az NFB-nál készült, az első számítógépes animáció volt, amely Oscar-jelölést kapott 1974-ben.

Itáliában az első jelentős animációs játékfilmet, a Bagdad rózsáját (La Rosa di Baghdad) egy neves reklámtervező készítette, Antonio Gino Domeneghini, a második világháború éveitől, többször költöztetve stábját a bombázások elől. Az Ezeregyéjszaka egyik meséjén alapuló igen látványos zenés filmet végül 1949-ben mutatták be, nagy sikerrel, majd az Egyesült Államokban úgyszintén The Singing Princess címmel 1952-ben.

Az ötvenes évek végén tűnik fel az emberiség általános, nagy problémáit rövidfilmjeinek görbe tükörében feldolgozó Bruno Bozzetto. Karikaturisztikus figurái az UPA redukált formavilágát idézik, kérdésfelvetései, mint pl. a fegyverkezés, a világhatalmak akut versengéséből eredő korproblémák. (Tapum! A fegyverek története / Tapum! La Storia Delle Armi, 1958) Virtuóz Disney-hommage-a, az Allegro Non Troppo (1977) pedig az amerikai mester Fantázia című, konkrét zeneművekre komponált filmfűzésének ironikus parafrázisa.

Az olasz animációs művészetből nálunk is jól ismert és közkedvelt alkotó Osvaldo Cavandoli, akinek La linea –Magyarországon Menő Manóként futó televíziós sorozata– azt a fajta filozófikus iróniát képviselte, amely a hazai élvonalból a Várnai György-Macskássy Gyula páros munkáinak, ill. bizonyos Gusztáv-epizódoknak volt jellemzője. Cavandoli homogén háttéren követelőző arrogáns vonal-emberkéje egyszerre idegesítő és szánandó a Teremtővel –ez esetben az animátorral– való örökös perlekedésében, ugyanakkor ijesztő tükör nekünk, nézőknek, hisz minden egyes tanmese végén kiderül: magunkon röhögünk. (Lsd. Gogol: A revizor)

TÚL AZ ÓPERENCIÁN

Az izgága kis emberkéik sora persze jóval korábban kezdődött, emlékezzünk csak Fleischer Tinta Matyjára, vagy akár Popeye figurájára, de a kispolgár elsőként a UPA műtermében izmosodott központi karakterré, Mr. Magooként. A United Productoons of America az 1941-es Disney-sztrájkot követően alakult meg azon művészek szerveződéséből, akik következetesen más jellegű animációs stílust képviseltek, s emiatt elhagyták a Disney-fellegetvárát. Az új formáció dizájnerei a Mies van der Rohe-i²⁰ „a kevesebb több“ elvén az erőteljes, egyszerű grafikát, a limitált animációt részesítették előnyben a natúra lekörözé-

sére törekvő irányzatokkal szemben, az édeskés mesevilágból a fanyar, társadalomkritikától sem mentes, szatirikus stílus irányába tartottak. A UPA-t fémjelző nagy nevek –Steve Basustow, Zack Schwartz, Chuck Jones vagy John Hubley– sikeres vérátömlesztést hajtottak végre az ötvenes évek amerikai animációs művészetében, szerencsés módon éppen akkor, amikor a televízió a műfaj egyik legnagyobb megrendelőjévé és médiumává vált. Így képernyőre kerülhettek az új vonal új figurái, új problémafelvetései, és a UPA-stílus követendővé vált más stúdiók tervezői számára is, bár a UPA, mint önálló stúdió a hatvanas évek elején megszűnt.

Az első tv-animációk a képregénytől alig különböző, minimális mozgatóással megoldott, pár perces hangosított képregények voltak, fekete-fehér ill. monokróm „színekben”, hiszen a televízió is fekete-fehérben sugárzott a negyvenes-ötvenes években. Az első, korlátozott animációval készült tv-sorozat az NBC-n mutatták be 1949-ben (Crusader Rabbit), s ezek az öt percnyi epizódok még illusztrált show-ra emlékeztettek. Az ötvenes évektől a tv-hirdetésekből népszerűvé vált animációs megoldások az egész animációs iparra kedvező hatással voltak, s immár a tömegkultúra jellegzetes ikonjaivá váltak az emblematikus reklámfigurák, a termékek, márkák attribútumaiként megjelenő rajzolt „személyiségek”.

A folyamatos gyártási kényszer szorításában egyszerűsödő figurák és redukált hátterek a sorozatok előállításának költségeit is kedvezően befolyásolták. A Hanna-Barbera páros kifejezetten a tv-szériákhoz fejlesztette ki speciális módszerét, melynek lényege, hogy a figurák fix és cserélhető „alkatrészekből” állnak, a hátterek pedig „visszatérő húzósokból”. E jellegzetességek filmjeik stílusjegyévé is váltak, s igen sokszor humorforrássá is, hiszen eleve groteszk mozgásokat és mimikát eredményezett ez az eljárás, nem beszélve a háttérben ismétlődően feltűnő palmafáról vagy szikláról valamely üldözési jelenetben. Ezek a „bevállalt” egyszerűsítések nemhogy csökkentették, de inkább növelték az olyan sorozatok komikumát, mint a Foxi-Maxi (Huckleberry Hound), Maci Laci (Yogi Bear) vagy a Flinstone család (The Flintstones).

Jobb-rosszabb sorozatokban hamarosan feltűntek a képernyőn a kedvelt képregényhősök is, mint Dick Tracy vagy a Pókember (Spider Man), hogy aztán a nyolcvanas évektől a játékfilmekbe szivárognak át, a rajzfilm-„eredetik” gyakorta 3D animációval felturbózott stílusgyakorlataiként. De születtek animált tv-sztárok sikeres egyedi játékfilm-főcímek nyomán, ilyen volt a DePatie-Freleng produkcióban készült Rózsaszínű Párduc (Pink Panther, 1964), amely eredetileg a hasonló című filmkomédiát vezette be Henry Mancini karakteres főcím-zenéjével, afféle animációs pantomim gyanánt.

A játékfilm-főcímek közül magasan kiemelkednek Saul Bass immár klasszikussá vált munkái, elég, ha Hitchcock Psychojának avant-garde felvezetésére gondolunk, de Bass ötvenes-hatvanas években készült karakteres megoldásai hatással voltak az animációs műfaj egészére. (Ha Kovásznai Györgynek A hét című egykori magyar televíziós hírműsorhoz készített fekete-fehér főcíme még emlékszik valaki –emblematikus zenéje is figyelemre méltó volt!– Bass közvetlen hatása tisztán kimutatható!)

Az első csupán felnőtteknek ajánlott –a tengeren túlon X-kategóriásnak minősülő– animációs film pedig Ralph Bakshi nevéhez fűződik, aki egy underground képregényfigura, Fritz, a macska (Fritz the Cat, 1972) kalandjait örökítette meg az animációban addig szokatlan szex és drogprobléma „bevállalásával”. Ez a film valószínűleg nem jöhetett volna létre a hatvanas évek kulturális és szexuális forrongásai és a Sárga tengeraltjáró hippideológiában gyökerező kétértelműségei nélkül.

ÉSZAK-ÉSZAKNYUGAT

A tengeren túli animációs művészetről elsősorban az Egyesült Államok rajzfilmipara jut eszünkbe, pedig kicsit északabbra, Kanadában, a McLaren kapcsán már emlegetett NFB körében a hetvenes évektől proresszív, egyedi arculatú animációs munka bontakozott ki. A NFB koncepciója az ipari rajzfilmtermeléssel szemben az autonóm filmekhez, így a művész-személyiségekhez kapcsolódott, programjuk részévé tették a Kanada területén élő ill.

élt indián népek kulturális hagyományainak átörökítését, a társadalmi problémák felmutatását, a globális kérdések feldolgozását. A tematikus projektekben készült rövid animációs filmek alkotói gyakran kísérleteztek a szokásostól eltérő anyagokkal, ábrázolási módokkal, vagy éppen a hagyományos dramaturgiát dobták sutba. Filmkészítési módszerük, sőt, filozófiájuk és politikai attitűdjük emlékeztetett az epigrammatikus kelet-európai egyedi filmek áthallásos üzeneteire, így nem véletlen, hogy a kanadai iskola gyakran az „amerikai rajzfilm“ pozitív ellenpontjaként interpretálódott... A stúdió francia-részlegét erősítette a hetvenes években Paul Drissen (*An Old Box*, 1975) és a francia-magyar animáció kapcsolatán már említett kompjuteranimációs úttörő, Földes Péter (*Az éhség*, 1974).

A hetvenes évek termékeny időszaka segítette a színezett homok- és olajanimációi által világhírűvé vált Caroline Leaf kibontakozását is, aki szinte az NFB emblémájává lett. Leaf talán legismertebb munkái *A bagoly, aki összeházasodott egy lúddal* (*The Owl Who Married a Goose*, 1974) című folklór-átirata ill. a Mordecai Richler novellát feldolgozó *Az utca* (*The Street*, 1976) című, olajfestékkel üveglapon kockáról-kockára animált érzékeny humorú munkája. A Kafka-műből született *Samsa úr átváltozása* (*The Metamorphosis of Mr Samsa*, 1977) már a híres színezett homokanimációs technikával készült.

Észak másik csillaga az idősebb generáció jeles mestere, a német származású Frederic Back, grafikusként csatlakozott 1952-ben a kanadai rádiótársasághoz, amely szintén működtetett államilag támogatott animációs stúdiót. Back virtuóz színes-ceruza animációival bővülte el közönségét, s követői közt találjuk a mi Rofusz Ferencünket, aki reklám-megbízásaiban gyakran alkalmazta ezt a technikát, megfélemlve a légy-ben megismert háttéranimációs módszerrel. Back kézjegye, természetesen, más mint Rofuszé, az alkati rokonság mégsem tagadható, s a koncentrált türelem sem, hiszen a kockáról-kockára „eredetiket“ megkívánó előadásmód meglehetősen időigényes vállalkozás... Back filmjei közül a quebeci hagyományokat megéneklő Oscar-díjas *Reccs!* (*Crac!*, 1981) egy hintaszék több generáción átívelő „pályafutását“ meséli el, az 1987-es, ugyancsak Oscar-díjas *Az ember, aki fákat ültetett* (*The Man Who Planted Trees*) pedig valós történet egy alpesi pásztorról, aki sok ezer fát ültetve paradicsommá változtatott egy terméketlen vidéket.

(KÉP)HATÁRTALANUL

A nyolcvanas évek elején nem csupán technikai, de tematikus váltást is hozott Steven Lisberger élszereplővel kombinált CGI (computer-generated imagery) filmje, a *Tron*, kijelölve a nyolcvanas évek animációs kísérleteinek főirányát, amely mindinkább a számítógép és a hagyományos játékfilm ill. animációs film eszköztárának egyesítése felé mutatott. Ahogy bővültek a kompjuteranimáció lehetőségei, úgy szaporodtak az olyan, egyre kevésbé meghatározható műfajú mozi filmek, mint a *Who Framed Roger Rabbit?* (1988) – Robert Zemeckis- , és az új mozgóképes műfajban, a videoklipben teremtett szellemes kompozíciók, mint a két emlékezetes, Peter Gabriel-opuszt feldolgozó Stephen Johnson-etűd, a *Sledgehammer* (1986) és a *Big Time* (1987).

A klip-műfaj kiteljesedése, a tv-spotok, és az inzertek képi világának, dinamikájának és médium-karakterének megújulása a világ televíziózásában egyértelműen a nyolcvanas években felfutó Music Television (MTV) következetes vizuális stratégiájának köszönhető, no meg a műholdas műsorszórásnak, amelynek következtében a globális vizuális trend változása a világ minden táján szinkronban követhetővé és továbbgondolhatóvá vált. Így, bár az új típusú média hozott jócskán uniformizált megoldásokat, teret adott a kreativitásnak is, hiszen egyre inkább divattá vált a különböző etnikumok, kultúrák és rétegek vizuális –s persze egyéb kulturális- hagyományainak, sajátosságainak felfedezése és beépítése a közös, ezredvégi népművészetbe, amelynek egyik legfőbb megjelenési felülete volt az MTV, majd az egyre szaporodó zeneclaturnák. A kilencvenes években aztán minden egyéb médiumot maga mögé utasít az Internet, s mint a leghozzáférhetőbb és legképlekenyebb felület, az animációs tervezést végképp kivonja a stúdiók privilegiumából, és a mindennapi kommunikáció elemi részévé teszi. Hogy ezzel árt vagy használ a műfajnak,

nos, ez koncepció és minőség kérdése, de mint jelenség, tényként kezelendő.

Bár a kilencvenes évek mozijában a számítógéppel generált három dimenziós animáció a nyerő, a hagyományos, két dimenziós látványra épülő, részben számítógéppel megformált egész estés rajzfilmek is nagy sikerrel szerepelnek, így az Oroszlánkirály(1994) is, amely a Disney egyik legtöbbet vetített filmje lesz.

A képmódosítás terén a morf-programok közkedveltek (Izd. Michael Jackson klipek), először direkt speciális effektként, később egyszerű animációs technikaként. 1995-ben megjelenik az első, teljes egészében komputeranímált, a három dimenziós bábfilm illúzióját keltő egész estés film, a Toy Story (John Lassater, 1995), majd az olyan állat-főszereplőkre komponált, élő felvétel és számítógépes animáció összjátékára tervezett mozik, mint pl. a Babe (George Miller, 1998).

A tökéletes bábfilm tökéletes illúziója érdekes módon a hagyományos bábfilm reneszánszát is meghozza: A Wallace és Gromit-filmek (Nick Park, 1989-től) fémjelezte angol Aardman Animation 2000-ben a komputeranímációs nagymogullal, a Dreamworks-szel együttműködve készíti el Csibefutam (Chicken Run) című első egész estés filmjét, ugyancsak Nick Park rendezésében – igazolva a különböző technikák békés egymás mellett élésének, sőt, konstruktív együttműködésének létjogosultságát.

A legnagyobb váltás az animációs filmek tematikájában történik, tulajdonképpen szintén az MTV jóvoltából, hiszen soha azelőtt nem merészkedett animációs film oly messzire a polgárpukkasztásban, mint Mike Judge műve, a Beavis és Butt-head, amely előbb zenés klipekkel kombinált tv-sorozatként okozott feltűnést, majd a nagy sikerre való tekintettel 1996-ban egész estés filmként is megjelent. A sorozat és film vaskos humorba ágyazott kegyetlen társadalomkritikája az animációs műfaj azon funkcióját terjesztette ki, amelyet igazából John Halas vagy a hatvanas évek „egzisztencialistái” képviseltek, amikor az emberiség közös problémáihhoz –a jövőhöz, a fogyasztói társadalom visszasságaihoz, az intoleranciához, vagy a kultúra devalválódásához- kapcsolódó kérdéseket vetettek fel a groteszk eszközeivel, kihasználva a műfaj speciálisan egyszerűsítő és direkt hatást biztosító lehetőségeit. A Beavis és Butt-head „profi-primitív” figurái és animációs megoldásai a kilencvenes évek végén a South Park végsőkéig limitált, ugyanakkor ravaszul karakterizált animációs világában „verik ki a biztosítékot”- a szülők Trey Parker és Matt Stone- , míg nem a kétezres évek elejére majdhogynem etalonná válnak szókimondásban és egyáltalán, a nyelvhasználatban. A kezdetben -1995- hagyományos papírkivágással és kollázssal készülő, időnként élőszereplővel kombinált South Park orrbavágásai később azt az egyszerű flash-animációs technikát népszerűsítik, amely a számítógéphasználó ifjúság körében terjed el, s amely a „civiliek” számára is hozzáférhetővé teszi rajzok, képek mozgását, főleg, ha egyéb grafikus programoknak is birtokában van a felhasználó. A South Park esetében a számítógépre való átállás praktikus oka a TV-széria gyártási folyamatának felgyorsítása volt, és a technológia-váltás mind a mű grafikai stílusát, mind az animáció sajátosságait jó érzékkel érintetlenül hagyta, így az anyag nyers bája mit sem veszített frissességéből!

Az animációs paradigmaváltást igazolják azoknak a rendezőknek a munkái is, akik eredetileg játékfilmesként váltak ismertté, mint pl. Richard Linklater, aki nem csupán rendezői, de sajátos operatőri koncepcióját is beépítette szellemes rajzanimációkkal kiegészített, alapvetően a forgatott anyag számítógépes manipulációjára tervezett filozofikus Waking Life (2001) című opuszába. Míg korábban a hollywoodi sztárok a rajzfilmszereplőknek csupán hangjukat kölcsönözték, Linklater filmjében a karakterek is ismert színész-rendező kollégák vonásait idézik, „egy az egyben” vagy stilizálva. A Waking Life-ban a Kovásznai-Lisziák fémjelezte '82-es Riportréhoz hasonlóan ismert és kevésbé ismert közszereplők –írók, szociológusok, rendezők, politikusok stb.- ill. „civiliek” nyilvánulnak meg riport-szituációban, animációs közegben, önmaguk stilizált vagy éppen karikírozott „nyomataiként”. Akár a húsz évvel korábbi magyar mű, Linklater filmje is végső soron helyzetjelentés a korról, amelyben készült, szürreális utazás, amely tovább-gondolódik –a kábítószergyűgősség és a személyiség problémakörében- Keanu Reeves megfoghatatlanul virtuóz módon átírt figurájára építve A Scanner Darkly (Tükör által homályosan) című 2006-os moziban.

Érdekes módon a hagyományos rajzfilm-dramaturgiára még adó, ámde a legkorszerűbb komputeranimációval készülő mesefilmekben is érződik a szemléletváltás, hiszen az igen népszerű Shrek (Andrew Adamson, Vicky Jenson, 2001) alapkoncepciójában jelenik meg a tolerancia-probléma, amennyiben nem a „szörny“ változik „széppé“, hanem a szépség idomul rémes külsejű, de nemes lelkű kedveséhez –idézőjelbe téve az esztétikum természetéről alkotott elképzeléseinket... Amúgy általános jelenség, hogy az ezredfordulót követően készült nívós animációs produkciók elkötelezetten felvállalják a kisebbségek problémáit, nem félnek a politikai állásfoglalástól, iróniával szemlélik a kulturális anomáliákat és kipellengérezik a képmutatást, a rejtett vagy nyílt agressziót. (Lsd. A Gauder Áron-féle Nyócker (2005) nemzetközi sikereit...)

Hayao Miyazaki Spirited Away/Chihiro szellemországban (2001) című gazdagon animált, az autentikus kézműves hagyományokra és transzcendenciába ágyazott kelleti kulturális örökségre épülő nagyfilmje csak látszólag esik messze Phil Mulloy grafikájában végsőkig redukált, „beszélőgéppel“ szinkronizált minimalista ál-egész-estés The Christies-étől (2005), hiszen mindkét munkában lényeges motívum a családon belüli elidegenedés, a hagyományos értékek kiüresedése és az egyén manipulálhatósága, ám míg a japán mester a tanulás-fejlődés-változás alternatíváját kínálja a feloldozás lehetőségeként, Mulloy-nak nincsenek illúziói: a fogyasztói társadalomban elhülyült, sívár TESCO-fan familia könyörtelenül vágja a fát maga alatt, nincs megváltás, nincs menekvés – legfeljebb, ha a már emlegetett görbe tükörben kínosan röhögve magára ismerő humanoid valami módon emberré válik....

ÖRÖK VISSZATÉRÉS

A nemzetközi animációs művészettől e rövid áttekintés után a Jean Cocteau-tól kölcsönzött címmel búcsúzunk, amely filmcímrel a mester maga is a művészetben folyamatosan jelen levő, élő motívumokra, témákra, ill. értelmezési és újraértelmezési lehetőségekre utal. Cocteau, bár maga nem nevezhető „rajzfilmesnek“, mégiscsak rajzoló filmes, hiszen grafikai munkássága elválaszthatatlan filmes működésétől, irodalmi és színházi tapasztalatai megmutatkoznak akár látványterveiben, akár dramaturgiai megoldásaiban. És hogy az animáció se maradjon ki: A szépség és a szörnyeteg-ének (La belle et la bête, 1946) mára toposszá érett ötletei visszaköszönek a Disney ugyanilyen címen futó rajzfilmjében, gondoljunk csak a szörnyeteg palotájában a falból kinyúló gyertyatartó-karokra, a megleveledő tárgyakra, szobrokra...

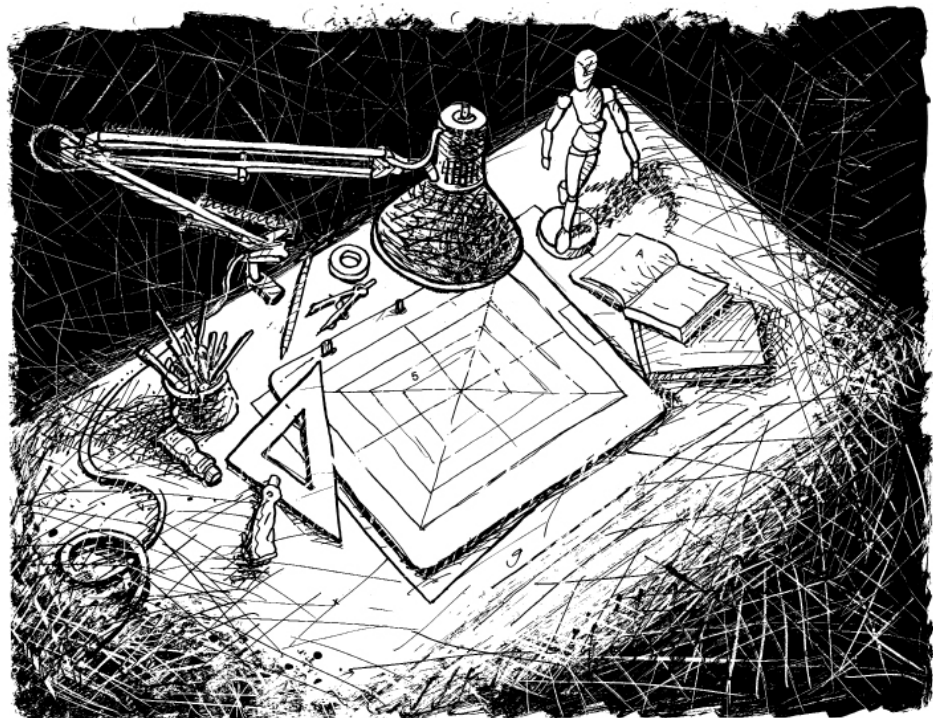
Úgy tűnik, a műfaj –bővülvén technikai kapacitásai- előszeretettel bonyolódik olyan formajátékokba, mint a Sin City (Robert Rodriguez, 2005) esetében, amely bár Frank Miller képregényének grafikai stílusában és szellemében fogant játékfilm, a képregény-alapú rajzfilmek sémájára készült virtuális cirkuszi mutatvány. Az animáció az új évezredben gyakorta a játékfilm álarcában mutatkozik meg, akár mint a zavaros ideológiájú Gyűrűk ura vagy a nem kevésbé eklektikus Harry Potter-mitológia vizuális bázisa, de bátran hivatkozhatunk az ugyancsak igen magvas filozófiai és ismeretelméleti hátterű Mátrix-filmekre. (Rajongóktól ezúton kérek elnézést....)

A leggyagyább retrók azonban kétségkívül a játékfilmesített rajzfilmek: a kilencvenes években a The Flintstones borzolta az idegeket, 2002-ben a Scooby-Doo boldogítja meghatározhatatlan célcsoportját, animált kutyával, bónuszként. A kezdetben vicces megoldásokkal a rekeszizmot munkára fogó kompjuterprogramok (Lsd. A maszok, Chuck Russel, 1994, ill. Jól áll neki a halál, Robert Zemeckis, 1992) mára erős ásitásra ingerelnek. Ezt a tényt felismerve –hál'Istennek!-, újra érdeklődés mutatkozik a „tisztá animáció“ iránt, amely tartogat is meglepetéseket. Ilyennek ígérkezett az egész estés, francia-kanadai-belga koprodukcióban készült Belleville Rendezvous (Belleville-randevú, 2004), Sylvain Chamet rendezésében – remek grafikával, unalomba fulladó forgatókönyvvel. Szerencsebb a hőtpprofi Tim Burton bábfilmje, a bizarr Halott menyasszony (2006), és Chris Landreth meglepő vizualitásával -Oscar-díjas- animációs dokuja az NFB egykori ifjú zseni-

jéről, a ma homelessként tengődő Ryan Larkinról. (Ryan, 2004)

A helyzet biztató az autonóm rövidfilmek terén is, ahol világszerte megszállottak tevékenykednek, profik és amatőrök, több-kevesebb tehetséggel és szerencsével. A digitális világháló jóvoltából időnként el is csíphetünk egy-egy gyöngyszemet – vagy valami disznóságot...

Orosz István filmképe



ISTENEK ALKONYA

Különös- szomorú, mégis emelkedett -érzés egy végórát élő birodalom krónikásának lenni. A kapukat már döngetik a vad, barbár hadak, az uralkodó pedig, aki szerencsétlenségére a történelemnek épp e szükségszerűségtől és véletlentől egyaránt determinált pillanatában kénytelen hálátlan szerepét betölteni, lemondó eleganciával a búcsú óráit tölti palotája kertjében, utószor élvezve a lenyugvó őszi nap melegét...

Na jó, nem az ősziét, hanem a tavasziét, és hál'Istennek csupán a birodalom omlik össze, a császár élete nincs veszélyben, sőt, kifejezetten jól néz ki lemondott uralkodó létére, de akkor hová lesz a bevezetés komor méltósága, ünnepélyes melankóliája? Hogy válik a kis Pannónia udvarán a szokatlanul nyáriás áprilisi napot újság-olvasva élvező stúdióvezető hasonlatossá a Római Birodalom végórát megélni kényszerülő, amúgy nagy formátumú és konstruktív uralkodóihoz, midőn az épület hűvöséből Macskássy Gyula bronzszobra tekint ki rá éppen nem ellopott drótszemüvegén át?

-Te is, fiam, Marcell...

Legalább őszi lenne az a nap és lemenő...!

De nem, még az sem, és Jankovics Marcell lovasszobra immár soha nem áll sem a „rég” sem az „új” Pannónia alléjának végén, jobb kezének mutatóujját impozánsan felemelve, amidőn előadásokat tartva szokta volt tenni. Szóval Jankovics Marcell megelégedve a barbár hadak lassan másfél évtizede tartó bénázását a Pannónia tulajdonlása felett, e szép napon bedobta a törülközőt. Barbárok legújabb, a Stúdió jövőjét végképp átláthatatlanná tevő intézkedéseinek következtében elhagyta ügyvezetői trónusát és (fél)maroknyi csapatát a történelem szeszélyére bízta. A barbárok hiába alkudoztak, maradna még, vinné el a balhét, ahogy ezt oly régóta játsszák, a császár megmakacsolta magát és elunva a dolgot, inkább a kerti széket választotta... A nép, a félmaroknyi, köztük a krónikás, pedig vállalt vont és ment a dolgára, ha hiszi az utókor, ha nem: filmet csinálni. Ahogy lesz, úgy lesz. Majd kikiáltunk mi, kb. öten valami jó kis köztársaságot és Marcell lesz az elnök, nagyon jól fog állni neki...

Szóval, amennyire hálátlan szerep az utolsó uralkodóé, olyannyira tanulságos az utolsó krónikásé, persze, amennyiben le nem nyilazzák!

Mert ahogy azt a JiKing meg efféle bölcs könyvek állítják, a dolgok lényege a változás, s hogy ez mennyire így van, mi sem bizonyítja jobban, mint a világhírű Pannónia Filmstúdió pusztá emblémává stilizálódása a rendszerváltozást követő évek gazdasági, tulajdonjogi és technikai átalakulásainak következtében. Bár ahogy mondani szokták, a kilencvenes évek elején szinte minden új animációs, sőt egynémely video-stúdió is a Pannónia „köpenyéből bújt ki”, egyik új formációnak sem sikerült elérni, meghaladnia meg pláne nem, a korábban államilag erősen támogatott, ugyanakkor szellemi és művészeti értékeivel igen jól gazdálkodó Pannónia hírnevét és elismertségét. Születtek időszakosan jól prosperáló, majd ilyen-olyan okból megszűnő/más néven tovább működő/összeolvadó vagy éppen kiváló formációk, ám a nemzetközi porondon máig a Pannónia neve a minőség garanciája, dacára Patyomkin-létének, és megfogyatkozott társulatának. E név birtoklásáért vonultak fel tehát a hadak, mindazonáltal, belülről olybá tűnt fel, mintha egymással is olyan jól elcsatáztatnának a kapukon túl, hogy lassan elfelejtik, miért is harcolnak. Trója bevétele sem húzódott ily sokáig, így aztán odabent az élet ment tovább, kisebb várban, rövidebb filmekkel. Életművek épültek az interregnum ideje alatt, s bár az életművek felett –újabb képzavarral élve- Damoklesz kardja függött, a mi fajtánk oly mértékben nem hisz már a szemének, hogy a mai napig békésen üldögél alatta. Legfeljebb, ha valakinek útban van arrébb taszítja kissé, had lengedezzen ottan, a bennlakók szórakoztatására, ámde a külső szemlélő számára életveszélyes íveket rajzolva...

PS

A kard a fenti helyzetjelentés óta eltelt időben sikeresen alászállt:

A Tulajdonos ügyvezetőt nevezett ki, a dolgozóktól megvált, az eszközállományt becsomagoltatta és az immár csak nevében létező Pannónia legújabb „telephelyére” szállította. A Pannónia filmarchívuma ugyancsak ismeretlen helyre költözött, bár feltehetően a Nemzeti Filmarchívumban fog kikötni, s ez még a jobbik lehetőség, mert talán így a kutatás számára hozzáférhető marad, ha már produkciónak jogaitól a Tulajdonos rég megvált, beleértve a Pannóniában készült összes szerzői filmjeinket...

A Megmentő, aki valószínűleg fehér lován már vágta a közeledik dagadó zsebekkel, immár megmutathatja, poraiból miként éled újjá régi dicsőségünk - vagy az új... A Megmentő személye -számunkra persze-, ismeretlen, akár a költözőkódó életművek további sorsa.

Az utóvédharcosok többnyire a Magyar Rajzfilm Produkciós Irodában folytatják ténykedésüket, amely alkotóközösség a Pannónia szellemi örökségét igyekszik megőrizni, ha máshogyan nem, legalább szájhagyomány útján.



*A Pannónia fénykorának sikeres triumvirátusa
(Gusztáv figurájának alkotói: Jankovics Marcell, Nepp József, Dargay Attila)*



KISTOTÁL

Magyar animációs tükör az ezredfordulón

ELŐJÁTÉK

Magyarországon a professzionális animációs- és reklámfilmkészítés a két világháború között vált jelentőssé, elsősorban az olyan, később világhírnévre szert tett művészeknek köszönhetően, mint Halász János, azaz John Halas, Pál (Marczinczák) György, azaz George Pal, illetve Macskássy Gyula. Halász János a második világháború előtt települt Angliába, s hozta létre feleségével, Joy Batchelorral a rövidesen világhírűvé vált stúdióját. (Lsd. 15. old.!) Orwell művéből készült Állatfarm (Animal Farm, 1954) című, a totális diktatúrákat elkötelezetten karikírozó filmével írta be magát egyszer s mindenkorra a klasszikusok sorába, s egész életműve a kísérletezés -s mint egy interjúban elmondta-, a butaság elleni harc jegyében fogant. Ezt reprezentálja a korszerű technológiák iránt tanúsított mindenkori érdeklődése, s a társadalom, a művelődés, az animációs mozgókép műfajának széleskörű megismertetésére irányuló törekvései.²¹

Pál György neve mind a játék-, mind az animációs filmművészetben egyaránt jól cseng, tárgy- és bábanimációs újításaival Hollandiától Hollywoodig, a reklámfilmről (pl. Philips-kavalkád) a sci-fiig (Időgép, 1960) műfajokon ível át pályafutása, számos Oscar birtokosa.

Macskássy Gyula harmincas-évekbeli rajz- és tárgyanimációs reklámfilmjei a mai napig kitűnnek a korban készült munkák közül igényességükkel, szellemességükkel, magas kvalitásukkal. Macskássy, ha külföldön kamatoztatja alkotói és szervezői képességeit, valószínűleg ugyanolyan karriert fut be, mint fenti kollégái, azonban Macskássy itthon maradt és nemzetközi hírnevét rendezői munkásságán kívül annak is köszönhetette, hogy elkötelezetten dolgozott a háború utáni magyar animációs filmgyártás kiépítésén. Kivételes intelligenciájának s diplomáciai érzékének köszönhetően a műfaj stabilizációja is az ő érdeme, s igazgatása idejét a Pannónia Filmstúdió aranykoraként tartjuk számon.

Macskássy Gyula pannóniás rendezői korszakának emblematikus darabjai voltak a kiváló grafikussal, Várnai Györggyel készített epigramma-szerű rövidfilmjei, amelyek közül talán legkarakteresebben a Párbaj (1960) illetve a Ceruza és radír (1960) képviseli Macskássy alkotói filozófiáját, humanista emberi magatartását.

Ebben az időszakban, vagyis a negyvenes évek végétől a rendszerváltás hajnaláig, a Pannónia volt az egyetlen, állami támogatással működő rajzfilmstúdió Magyarországon, ahol számos világszínvonalon alkotó rendező életműve teljesedett ki.

Dargay Attila az ötvenes évektől rajzolt a Stúdióban, neve rajzolóként már A kiskakas gyémánt félkrajcárja (1951) című film főcímén is feltűnik, amely mű a Macskássy-csapat első fontos munkája.

Dargay sokoldalú tehetségének köszönhetően számos sorozat és egyedi film tervezője, rendezője, legnépszerűbb művei mégis egész estés mesefilmjei lettek, melyek közül népszerűségét tekintve a Vuk (1981) emelkedik ki toronymagasan. Dargay tagja annak a triumvirátusnak is –Nepp Józseffel és Jankovics Marcellal –, amely Gusztáv figuráját kiötlötte és nemzetközi sikerre vitte.

Nepp József a hatvanas években válik a magyar szórakoztató rajzfilm-tervezés és rendezés Dargayhoz hasonlóan sokoldalúan felkészült, eredeti humorú és a műfajban rejlő lehetőségeket maximálisan kiaknázó mesterévé. A hatvanas, hetvenes években az egész országot ülteti a televízió elé szórakoztató sorozataival (A Mézga-család; Kérem a következőt!). Ternovszky Bélával társalkotója a kiemelkedő nézettséget produkáló zenés, animációs gengszterparódiának, a Macskafogónak (1986).

A hatvanas évektől válik a Pannónia meghatározó vezető személyiségévé Matolcsy György, aki afféle „szocialista-produceri” tevékenysége mellett, olyan művészegyeniségeket nyert meg az animációs műfajnak, mint a festőként, íróként, rendezőként azonosan magas színvonalon alkotó, a kor társadalmi berendezkedésében deviánsnak számító Kovásznai György. Kovásznai filmjei nem követték a hagyományos „rajzfilmes” dramaturgiát és technikai eljárásokat, sajátos, vegyes technikával, mindeneleképp festményanimációval készültek. Egész estés filmkísérlete, a Habfürdő (1979) című groteszk, zenés parabola megbukott a kor mozijában, elfogadása és kultuszfilmmé emelkedése a kilencvenes évekig

váratott magára.

A magyar báb-animáció legfontosabb mestere a Pannónia fénykorában Foky Ottó. Szellemesen kreatív tárgyanimációs filmjei (Babfilm, 1975; Ellopták a vitaminomat, 1966) „helyi értékük” mellett egy korszak tárgykultúrájáról, s a tárgyakhoz való ambivalens viszonyulásunkról is tanúskodnak. Foky gyermeksorozatain, (pl. a *Mirr-Murr*, a *kandúr*) több generáció nőtt fel.

Emlékezetes volt a hetvenes években a Mata János jegyezte Kukori és Kotkoda-sorozat, s a Szabó-Sipos Tamás rendezésében a '68-ban bevezetett új gazdasági mechanizmust kommunikáló *Magyarázom* a mechanizmust, illetve ennek mutációi. Nagy népszerűségnek örvend máig a Cseh András munkásságát meghatározó papírkivágós technikával készített *Frakk*, a *macskák réme*-sorozat.

A Pannónia jelentős megrendelője volt a Magyar Televízió egészen a nyolcvanas évekig – az esti mesék tetemes része magyar animációs rendezőktől származott. Mindmáig népszerűek Richly Zsolt kedves sorozatai, a *Kockás fülű nyúl*, a *Kíváncsi Fáncsi*, a *Fabulák*.

A talán legidőtállóbb mese-sorozat a Magyar népmesék máig élő és futó darabjai voltak. A koncepció Mikulás Ferenc producer és Jankovics Marcell nevéhez fűződött, s olyan kiváló rendezők közreműködésével készültek az epizódfüzerek, mint Horváth Mária, Lisziák Elek... Ez a sorozat már az 1971-ben létrejött, majd a nyolcvanas években önállóult kecskeméti stúdióban készült. A *Kecskemétfilm Stúdió*hoz, illetve Szabó Szabolcs és Hauri József nevéhez fűződik egy másik sikerszéria, a *Vízipók-csodapók* megalkotása, amely sorozat korát megelőzve hívta fel a figyelmet a természeti környezetünkre. (A *Kecskemétfilm*, s személy szerint Mikulás Ferenc érdeme a nyolcvanas évektől háromévenként, 2005-től kétévenként megrendezésre kerülő, előbb hazai, majd nemzetközi animációs-film fesztiválok szervezése is, amely események a műfaj legfontosabb hazai fórumai.)

Élőszereplős pixillációs technikával forgatott a nyolcvanas években vidám rövidfilmeket Varsányi Ferenc (*Suli-buli*, 1982), és a festményanimációs technikát vitte tökélyre Gémes József *Daliás idők* (1982) című, expresszionista és historikus látványelemeket egyedülállóan ötvöző egész estés *Toldi-értelmezésében*.

A hetvenes években érte el legnagyobb sikereit Jankovics Marcell, egyrészt mint az első egész estés magyar rajzfilm, a korszakos jelentőségű *János vitéz* (1973) rendezője, másrészt mint az Oscar-közeli, alig két perces remekmű, a *Sisyphus* (1974) megalkotója. A nyolcvanas évek alkotói periódusát az úttörő módon kísérletinek nevezhető *Fehérlófia* (1981) jellemzi, majd Jankovics munkássága művelődéstörténeti könyvekkel, kutatásokkal egészül ki.

A magyar rajzfilm legnagyobb nemzetközi sikerét 1981-ben aratja, *Rofusz Ferenc A légy* című mesterdarabjával, amely máig az egyetlen Oscar-díjas rajzfilmünk.

Vajda Béla karikatúrisztikus-filozofikus rövidfilmjei hoztak nemzetközi sikereket jelentős fesztiválokra (*Moto Perpetuo*, 1980) és olyan, kísérleti jellegű, közvetlenül filmszalagra festett, karcolt művek is születtek, mint Szórádi Csaba 1979-es *Bartók interpretációja*, a *Három magyar kép*.

Sajátos színfoltja volt Macskássy Kati filmalkotói tevékenysége a Pannóniának, hisz rendkívül eredeti módon használta az animáció lehetőségeit szociografikus, vagy etnográfiai szempontból is figyelemre méltó rövidfilmjeiben, amelyek gyerekrajzokból és gyerek-szövegekből építkeztek autentikusan, a rendezői koncepciót szikáran, ugyanakkor humorral közvetítve, amely módszer még inkább aláhúzta a filmek drámaiságát, a kor társadalmi visszasságait. (*Gombnyomásra*, 1973, *Nekem az élet teccik nagyon...*, 1976, *Ünnepeink*, 1981.)

A hetvenes-nyolcvanas években többek között Gyulai Líviusz, Hernádi Tibor, Varga Csaba, majd Orosz István, Keresztes Dóra frissítették az animációs műfajt originális grafikai megoldásaikkal, sajátos, finoman politikus ill. irodalmi asszociációkkal gazdag filmjeikkel. (Gyulai Líviusz: *Új lakók*, 1977, Hernádi Tibor: *Animália-Állatságok*, 1977, Varga Csaba: *A szél*, 1984, Orosz István: *Álomfejtő*, 1980, Keresztes Dóra-Orosz István: *Holdasfilm*, 1978) Időközben a Magyar Iparművészeti Főiskolán végzett animációs ren-

dezők közül is többen a Pannónia égisze alatt folytatták szakmai pályafutásukat, akár a következő generációk mestereiként, így Békési Sándor műfaj történeti szempontból is érdekes diploma filmet készített az ős-animátor Émile Reynaud-ról, Fények virradat előtt (1985) címmel, amint azt a megelőző fejezetben említettem. A fenti generációból többen mesterüknek vallották-vallják azt a Reisenbüchler Sándort, aki a hatvanas évek óta állócsillagként tündökölt a magyar animációs mezőnyben, utánozhatatlan filmkészítői intelligenciája és képalkotó ereje révén. A Nap és a Hold elrablása (1968) vagy Az 1812-es év (1972) egy korszak legreprezentatívabb egyedi filmjei voltak. A reisenbüchleri kollázs dinamikája az eizensteini montázs elmélet, az 1+1=3 elvének következetes alkalmazásából, és a Mester orosz konstruktivista film iránti általános rajongásából fakadt, na meg abból, hogy állítása szerint, nem tudott rajzolni. (Ezt azonban nem hitte el senki...)

HATÁRESETEK

A 70-es, 80-as évek magyar zeneművészei, képző- és mozgóképművészei, ha animációközelbe kerültek –mentesen a „gyári” elvárásoktól és követelményektől-, az animáció szórakoztató „vonalához” szokott befogadók számára máig besorolhatatlan művekkel gyarapították a kockánként rögzített, azaz animációs nevezhető mozgóképes műfajt. Ilyen vállalkozás volt 1984-ben az Experanima-projekt, amelyben neves kortárs művészek készítettek animációs technikát is alkalmazó szerzői rövidfilmeket a Pannónia és a Balázs Béla Stúdió közös produkciójában. Baranyai András, Hajas Tibor, Türk Péter vagy éppen Maurer Dóra művei az eleven kortárs képzőművészet vizualitásával és a hagyományos, „rajzfilmes” dramaturgia radikális elvetésével rombolták –sikeresen- az animációs film sztereotípiáit, s a műfajhoz kapcsolódó ugyancsak sztereotíp képzeteket és elvárásokat, így az Experanima a kor reprezentatív kísérleti animációs megnyilvánulásává lett – habár meglehetősen elszigetelt jelenség maradt az animációs műfajban.

Természetesen a Pannónián kívül és belül egyaránt születtek más formabontó filmek, így a kecskeméti stúdióban is kiemelt támogatást élveztek a képzőművészek autonóm rövidfilmjei, nevezetesen Hegedűs 2 László munkái, vagy a „rendes” rajzfilmek „rendhagyó” kísérletei.

A Balázs Béla Stúdióban ugyanakkor a kortárs zene kiválóságai is bemutatkoztak animációs elemekkel is operáló rövidfilmekkel (Vidovszky László: Aldrine, 1976, Jeney Zoltán: Round, 1975), ill. a zene- és képzőművészet szerves együttműködéséből megformált kategorizálhatatlan műfajú absztrakt kompozíciókkal (Maurer-Jeney: Kalah, 1980).

Természetesen határesetnek minősíthető olyan „hivatásos” animációsok csaknem egész életműve, mint Kovásznai, Reisenbüchler vagy akár Orosz István filmjeinek egy része, és ne feledkezzünk meg a rendezők esetenkénti formabontó ill. megszokott filmkészítői attitűdjüktől eltérő megnyilvánulásairól sem. (pl. Macskássy Kati: Vízió, 1988)

És ugyan minek tekinthető a már említett Gémes József-féle, eredetileg csak zenére tervezett Daliás idők, amely a nyolcvanas évek magyar mozijában nem fordulhatott elő másképp, csak a rendező szándékával szemben, kvázi-historikus szöveggel „kiegészülve”.

Tehát a kísérlet, mint tendencia, kedvezőtlen időkben is jelen volt a műfajban, az más kérdés, hogy sokak, így Gémes vállalkozó kedvét is sikerült elvenniük a kompetens művészeknek, ill. a rendezői sorsokról döntést hozó illetékeseknek. A könnyen emészthetőség igénye, nyugodtan mondhatjuk, a mai napig felülírja a közönséget „munkára” készítő projekteket, holott ha évek vagy évtizedek távlatából szemléljük a filmek sorsát, számtalan esetben azok a művek akadtak fenn az emlékezet rostáján, amelyek együttműködésre, sőt valamiféle interakcióra készítették közönségüket. Míg a „gyorskaja” elmerült a felejtés kanálisában...

(Norman McLaren, Hans Richter, Oskar Fischinger és mások absztrakt mozgóképeit vagy akár a korábban idézett Maurer-Jeney-féle Kalahot vetítve tanítványoknak, gyakorta láttam a rettenetet kiülni az arcokra, hogy *akkor ezt most végig kell nézni, de hát nem szól semmiről, csak vonalak, foltok, négyzetek ugrálnak* fura hangokra vagy még arra sem... Aztán

eljött a szakdolgozatok, beszámolóik ideje, és mire emlékeztek leginkább az áldozatok? Bizony, ezekre a kényelmetlen, türelmet próbára tevő, pokolba kívánt mozikra... S kezdték felfedezni –amikortól erre a mód nyílt– a YouTube-on Len Lye-t, Stan Brakhage-et, a Whitney testvéreket, és a többi örültet, akik *ilyeneket csinálnak.*)

„BOLDOG VILÁGVÉGE”

–A világvége nem úgy jön, hogy ránk szakad az ég. A világvége a francia forradalom óta tart...–mondta nem sokkal halála előtt Reisenbüchler Sándor egy interjúban, amelyet szerencsém volt vele készíteni.

És valóban, már jól benne jártunk a világvégében, amikor jómagam a műfajjal behatóban megismerkedtem, és az csupán személyes pechemnek tudható be, hogy a műfaj épp ekkor volt hajlamos magát valamiféle végállapotban látni, holott amerre néztem, animációs effektusok pukkantak, dörrentek, csörrentek a médiában, így 1999 nyarán a soros kecskeméti animációsfilm fesztiválon is, melynek közönsége megrökönyödéssel vegyes értetlenséggel fogadta Reisenbüchler legújabb, a mitikus kétezredik évet a maga sajátos módján bevezető opuszát. Pop-artos, polgárpukkasztó darabjában a Föld egy centrifugálásra váró koszos bolygó, a békefenntartók militáns barmokként tűnnek fel, s az idilli család, melyet Mami, Papi, Kuki stb. képviselnek, a „csodálatos” ezredforduló tipikus giccsfogyasztói. Megkapja e műben a magáét Walt Disney is, akit Reisenbüchler különösképpen vétkesnek ítél az animációs mozgóképművészet elárulásában. A zsűri a „legjobb filmzenének” járó kétes elismerést ítélte oda a Boldog világvége című groteszk apokaliptisznek akkor, amikor minden bizonnyal a fesztivál, s talán az évtized legjobb egyedi filmje pergett le előtte.

E döntés is jelezte a műfaj kilencvenes-évekbeli általános válságát. Bár kiváló animációs egyedi filmek, reklámfilmek is születtek, a korszak kiemelkedő alkotó egyéniségeinek lendülete már megtorpanni látszott, az ifjabb generáció pedig még kereste a nyelvet, amelyen adekvát módon szólalhat meg, s úgy tűnt, ez a nyelv korántsem a hagyományos kategóriákba illeszkedő mozgóképes megnyilvánulás lesz. Hiszen feljövőben, sőt, ekkorra már erőteljesen jelen volt a világ animációs művészetében az interaktív web-animáció, pl. az Amerikába szakadt Bányai István honlapja már 2000-ben a Zoom című film és könyv megoldásait idéző vizuális kalandot ígért! Könnyen elsajátíthatóvá egyszerűsödött a számítógéppel összeügyeskedhető flash-animáció, megjelentek a mozgó internetes fejlécek, animált oldalak. A kereskedelmi csatornákkal kibővült hazai televíziózásban is természetessé váltak a komputeranímációs főcímekek, spotok, inzertek, s a reklám- és játékfilmekbe következetesen épültek be az animációs elemek.

A kilencvenes évek elején még újdonságnak számító speciális effektusok helyett az ezredfordulóra a magára valamit is adó tervező igyekezett minél látványosabban elhelyezni munkáiban az emberi kéz megismételhetetlenül egyedi nyomait. Lett légyen szó a nagyvonalú animációs megoldásokat is tartalmazó reklámkampányokról, vagy a súlyos pénzügyi nehézségekkel küzdő egyedi animációsfilm-gyártásról, az emberi kéz nyoma hangsúlyozottan előtérbe került. (Pannon GSM bevezető kampány, 1994 vagy Duna Plaza bevezető kampány, 1997). Az ezredfordulóra a számítógép a tervezők eszköztárában úgy foglalt helyet, mint az ecset vagy a ceruza.

A képrögzítés módja akár a filmszalag, akár a digitális lemez volt, az animációs filmművészetben ekkor, akárcsak mostanság, reneszánszukat élték a természetes anyagok.

Homokanimációival (Ad astra, 1982; Ab Ovo, 1987; Ad Rem, 1989;) vált népszerűvé a világban Cakó Ferenc, aki nem csupán klasszikus értelemben vett filmeket alkotott, hanem zenével dúsított „live-show”-ival szórakoztatta nagy számú közönségét, bizonyítván a műfaj összművészeti karakterét. Cakó korábban a Pannónia egyik erőssége volt, számtalan gyurma- és bábfilmet készített (Sebaj Tóbiás; 1983-85; Zénó, 1985), mesterének Foky Ottót vallotta – nem véletlenül.

Lírai gipszanimációval, az Ikarossal(1996), hívta fel magára a hazai és nemzetközi

szakma figyelmét M. Tóth Géza a kilencvenes évek közepén, míg Paál Zsuzsanna finom humorú barokk témát dolgozott fel papírból konstruált „szereplőkkel” (ParókaMadarak, 1996). Koncz Balázs ezidőtájt készítette Fabula Nastagione (1997) című drótanimációs diplomafilmjét, Korda Éva pedig a vajang bábművészet hagyományait és a Lotte Reinigeri árnyfilm sajátosságait idézi Gununganjában (1996).

Macskássy Kati ekkortájt fejezi be Van itt jó is rossz is című filmjét (1997), és merész váltással erotikus gyurmafilm forgatásába kezd. A Parasztdkameront 2002-ben mutatja be a Duna Televízió-késő esti sorozatként, a kiskorú nézőkre való tekintettel...

A létszámát tekintve megfogyatkozott, a fennmaradásért küzdő Pannónia vezéralakja, Jankovics Marcell, akinek Ének a Csodaszarvasról című egész estés filmje – technikai rendezője Gémes József, a Daliás idők mestere – 2001-ben készítette inkább csendes mint hangos vitára az elemzőket, a fent említett ezredvégi fesztiválon még Az ember tragédiája (1990-től) maratoni futamának aktuális epizódjával volt jelen. Ez a vállalkozás amilyen nagyívűnek, olyan problematikusnak bizonyult mind az alkotók, mind a műtisztek számára, hiszen indulása a nyolcvanas-kilencvenes évek fordulóján egybeesett a pénzügyi feltételek és a műfajjal kapcsolatos elképzelések, elvárások erőteljes változásával. A mű vizuális arculata látteleletét adja a technikai változásoknak, hiszen míg a kilencvenes évek elején elkészült színek a hagyományosnak számító cell-animációval, klasszikus trükk-kamerával készültek, a kétezres évek elejére a munka java része számítógépen zajlott... A forgatókönyvíró-tervező-rendező Jankovics Marcell e vállalkozásával is tendenciózusan saját utat igyekezett járni, s csak annyit engedett be a korban szokásos műfaji megoldásokból, amennyi alkotói személyiségének, ízlésének megfelelt.

Kétségtelen, hogy az idézett Reisenbüchler Sándor utolsó, a korábbiakhoz képest kevésbé szeretett filmjei egy korszakos életpálya méltó betetőzéséről tanúskodnak, habár az uralkodó trendeknek e filmek sem felelnek meg. Az Allegro vivace (1993), az Ecotópia (1996), a Boldog világvége (1999), s még a leginkább elhallgatott, s „leírt” A fény pillanata (2002) olyan kivételes jelentőségű kollekciót alkotnak, akár a korábban csodabogárnak tartott Kovásznai György hagyatéka.

Érdekes módon, ha a kilencvenes évek, vagy akár az ezredforduló átlagos animációs termését tesszük vizsgálat tárgyává, s a kortárs művészet egésze felől szemléljük, filmek sokasága tanúskodik arról, hogy a műfajt lényegében alig befolyásolták azok a szemléleti, kifejezőeszközbeli, sőt, megítélésbeli tendenciák, amelyek a huszadik századi, s majd az ezredforduló kortárs képző- vagy éppen zeneművészetét jellemzik. Sőt, ha az animációs formáról van szó, felkészült idősebb és fiatalabb játék- vagy dokumentumfilm-rendezők is elbizonytalanodni látszanak... Érdekes módon a képzőművészek, vagy a társművészetek más kiemelkedő képviselői továbbra is bátrabban nyúlnak az animáció eszköztárához, mint maguk az animációs szakemberek, talán mert nem kötik őket azok a konvenciók, amelyek a szórakoztató animáció – a cartoon – világában a „futószalag”-módszer következtében és a biztos hatáskeltés érdekében kívánatosak. Így ezidőtájt is az olyan animációs outsiders újítják meg a műfaj formanyelvét, mint pl. a grafikus Lévy Jenő, aki a kilencvenes években fénymásológéppel készíti el Meander című experimentális mozgóképének fázisait, vagy Keserü Ilona, az utóbbi évtizedek s a jelen egyik legkiemelkedőbb magyar festője, aki utókép-kutatásaiban használja a komputeranimáció lehetőségeit.

Az eredetileg dokumentumfilm-rendező szakot végzett Reisenbüchler Sándor filmképei képzőművészeti kvalitásait tekintve is a kor legfigyelemreméltóbb alkotója volt, az egyetlen, 60-as évekből ittfelejtődött pimasz hippi, aki Beavis és Butttheadért rajongott, Monthy Pythont nézett és a világ filmművészetének krémjén edzette magát, Eisensteint és Fritz Langot vallva mesterének. Animációs filmjeit konstruktivista módszerekkel építette fel, következetesen avantgard szemlélettel. A kommersznek soha nem tett engedményt, minden művét autonóm darabnak szánta, animációs horizontját a Sárga tenger-alattjáró jelölte ki. Amikor 2004-ben meghalt, a kortárs művészeti közélet fel sem tudta mérni, milyen pótolhatatlan veszteség érte, s hogy a látszólagos közönynek mi lehet az oka, azt egy későbbi fejezet próbálja megfejteni...

Varga Csaba a Pannónia pécsi stúdiójának egykori vezetője a kilencvenes évekre a leg-

sikeresebb magán-stúdió tulajdonosa, minthogy, felismerve az idők szavát, Erkel András producerrel létrehozta, majd hosszú évekig sikeresen működteti a Varga Stúdiót. A Varga Stúdió képviseli a kilencvenes évek trendjét, számtalan reklámfilm, tv-főcím készül műhelyükben, tervezői, rendezői gárdája figyelemre méltó. Lehotai Zoltán, Sikur Mihály, Varga Miklós „névtelen hősei” a csapatnak, hiszen a tervezőművészet hagyományainak megfelelően a sikeres reklámfilmek alkotóit a nagyközönség elvétve ismeri.

Varga Csaba, akár egykor Matolcsy György, neves képzőművészeket nyert meg a műfajnak, akik vagy saját filmet készíthettek műhelyében (Bada Dada, Milorad Kristič), vagy mint Banga Ferenc, Wahorn András, a rendező egyedi filmjének grafikai tervezését vállalták (A szél, 1985; Bestiák, 1994).

Varga Csaba az ezredfordulón Don Quijote című bábfilmjén, valamint az ezidőtájt sorra megjelenő könyvein dolgozott, amelyek közül fontos vállalkozás az 1998-ban kiadott Film és story-board című hiánypótló animációs szakmunka.

A Varga Stúdióban kibontakozott ifjabb rendezőegyeniségek, Igor Lazinnal az élen, később létrehozzák a Myfilm elnevezésű formációt, amely az ezredfordulót követő évek legnagyobb közönségsikerét aratta A kis tehén (2002) című opusszal, amely reklámfilmként szerzett magának olyan népszerűséget, amilyenre rég nem volt példa, Kollár-Klemencz László kult-figurát teremtett, „aki” valódi sztárként tündökölt egy nyáron át...A „vadak” jeles képviselője, Pál Balázs, az említett ezredzáró kecskeméti fesztiválon mutatkozott be Kedveskedj virággal a szomorú bankrablónak (1999) című darabjával, elnyerve a legjobb elsőfilm díját, majd nyers grafikájú, szándékoltan esetlenül mozgatott figuráival bevonult a honi kereskedelmi televíziózásba, s műsorfőcímek tervezőjeként láthattuk viszont.

A kilencvenes évek második felére az „ifjabb közepgenerációból” Kukla Ernőt foglalkoztatták előszeretettel a reklámügynökségek, majd Czákó Zsolt tűnt fel animált, tipografikus televíziós főcímeivel, új szemléletmódot megjelenítve, a legjobb tervezőgrafikai hagyományok nyomán.

A '99-es kecskeméti díjazottak közt van László Marcell, aki egyike a legfelkészültebb számítógépes animációs tervezőknek, igényes, groteszk hangvételű munkáival. (Fabula Mobile, 1999, Erogén zóna, 2001)

A kilencvenes évek minden fesztiválján széles rendezői gárdával képviselteti magát a Mikle Judit vezette Grácia Alkotócsoport, a Pannónia egyik utolsó eredményes alkotóközössége, amelynek Reisenbüchler Sándor is tagja volt.

A csoport az évtized elején alakult meg a Pannónián belül, elsősorban egyedi animációs filmek létrehozása céljából, olyan személyiségek részvételével, mint a rajzfilmhez csaknem évtizedes kihagyás után visszatérő grafikusművész, Gyulai Líviusz, a rendező és tervezőtanárnak Richly Zsolt, az animátorból ezekben az években végképp rendezővé érő Kiss Iván, valamint a már említett Orosz István és Keresztes Dóra. Richly Zsoltnak, aki Hány Jánosával (1983) maga is a kortárs klasszikusok között foglal helyet, számos tanítványa készít csapatmunkában vagy időközben más mesterhez csatlakozva egyedi filmet. Közülük talán a legígéretesebb Rofusz Kinga, akinek Etüd című, Bartók-műre komponált munkája (1998) a legjobb avantgard hagyományokat követi. Péterffy Zsófia, aki később, 2002-ben a velencei filmfesztiválon a legjobb európai rövidfilm díját nyeri el Kalózok szeretője című festményanimációs filmjével, szintén a csoport tagja ekkor.

A tanítványok generációjából e közösséghez szorosabban vagy lazábban kötődve Laurence Bergeot-Veréb, Korda Éva, Molnár Jacqueline, Patrovits Tamás készít érdekes autonóm műveket.

Az alkotócsoport nemzetközi mezőnyben legismertebb képviselője Orosz István, aki grafikus és rendezői tevékenységén kívül az illuzionisztikus vizuális művészetek elismert kutatójává vált. Orosz István emblematis filmje a Vigyázat, lépcső! (1989) a következő évtizedet s a rendszerváltást „vezeti be”, s mintegy összegzi az addig készült, a játék-, dokumentum- és animációsfilm eszköztárát elegyítő törekvéseit, amelyek közül kiemelkedik a Haris László fotóművésszel készített Apokrif (1984). Orosz István főleg képzőművészerberkekben aratott sikert A kert (1996) és Sírj! (1998) című egyedi filmjeivel.

A Kecskemétfilm ugyanekkor nem csupán a sűrűn említett nemzetközi hírű, három-

évenként rendezett szakmai fesztiváljairól híres, hanem igényes alkotógárdájáról is. Oszlopos tagjai a báb-, rajz- és komputeranimációban egyaránt járatos, érzékeny rendező és grafikus Horváth Mária (*Az éjszaka csodái*, 1982), a kivételes rajztudású, egész estés produkciónak létrehozásában a nemzetközi mezőnyben sikerrel helytálló Szilágyi Varga Zoltán, a komputeranimációval és fotóanimációval egyaránt kísérletező Neuberger Gizella (*Arcra arc*, 199., *Mandala*, 2003), számos ismert sorozat professzionális rendezője, Nagy Lajos, és a szakma egyik leghitelesebb személyisége, a szakmai felkészültsége és pedagógiai elkötelezettsége révén egyaránt mesterként tisztelhető Szoboszlai Péter. (*Hé, te!*, 1976, *Ha én felnőttné volnék*, 1966, *Gyerekek szürke háttér előtt*, 1982)

Az ezredfordulón a Kecskemétfilm tevékenysége az egész estés, külföldi koprodukciónak teljesebben ki, ilyen a *Majmok kastélya* (1999), majd a Verne-mű nyomán készült *Utazás a Föld középpontjába* (2002). Mindkét produkció rendezője Szilágyi Varga Zoltán, akinek a kilencvenes években készült egyedi filmjei közül az *Éjszakai kultúrtörténeti hadgyakorlat* (1993) emelkedett ki. Horváth Mária *Állóképek* (2002) című egyedi filmjében különböző technikákat ötvöztött sikerrel, érdekes zenei háttérrel, a korábbi *Zöldfa utca 66* szellemében. Szoboszlai Péter ezidőtájt a video lehetőségeivel kísérletezett – emellett gyerekeket tanított az animációs műfaj művelésére, igen eredményesen.

Megkülönböztetett figyelemmel tüntette ki a hazai és külföldi fesztiválok zsűrije és közönsége a szegedi magánzó, Tóth Pál filmjeit, aki a kilencvenes években kísérletezte ki, majd a kétezres években tökéletesítette egyéni komputeranimációs stílusát. A Pajafilm legsikeresebb produkciónak ekkor az 1996-os, *Egy újabb nap és az 1999-es A szentjánosbogarak nemi élete*. Tóth Pál munkái bár hagyományos, három dimenziós programokra épülnek, szurrealistikus-meditatív alapvetésükkel, finoman egzisztencialista humorukkal válnak ki a szokásos „3D-filmek” világából. Figurái, tárgyai egyénítettek, az animáció apró rezdülésekre koncentrálnak. *Paja* fityiszt mutat a technika csábításainak, kívül marad a bombasztikus effekteket halmozó 3D-animátorok körén, komótos tempójú meséi nem vesznek tudomást az elvárt dramaturgiai és vizuális közhelyekről.

ÚJ IDŐK KEZDETÉN

A Grácia Alkotócsoport kétezres évek eleji produkciónakból említésre érdemes Bánóczki Tibor festményanimációval készült *Holtág* című műve 2001-ből, amely a narratív animációs film hagyományait idézi meg groteszk, sőt horrorisztikus eszközökkel.

Orosz István *Fekete lyuk, fehér lyuk* (2001) című munkája azokat az illuzionisztikus titkokat feszegette, amelyek vállaltan Eschert idéző grafikáiban is újra meg újra problémaként jelentek meg, s kérdésselvetési *Az idő látkepei*-ben (2004) teljesebben ki 2004-ben, amely film 2005-ben nyerte el a kecskeméti fesztivál fődíját. Rofusz Kinga ugyancsak mintaeértékű, pasztelltechnikával készült *Arlequin-je* (2003) az egyedi animációs filmek kategóriagyőztese ugyanekkor.

Az alkotóközösség egyébként a kétezres évek első évtizedének közepére olyan új alkotókkal gyarapodik, mint Paál Zsuzsanna, Riedl Katalin, Pálffy Zsolt, Kalmár István.

A szintén „pannóniás” előéletű, Morvay Gábor vezette Exist Stúdióban számos fiatal alkotó kezdte pályafutását – Heim István, Riedl Katalin –, mégis leginkább a kétezres évek elején a Stúdióhoz csatlakozott –korábban „gráciás” Keresztes Dóra emelkedik ki következetes képkalkotói programjával. (*De Profundis*, 2002; *Egyedem-begyedem*, 2004)

A Myfilm Igor Lazinja rajongókat és ádáz kritikusokat egyaránt szerzett a 2005-ös kecskeméti fesztiválon *Morb* című, orrbavágás erejű produkciónakjával

A legújabb animációs generáció Gauder Áron vezényletével a provokatív *Nyócker!*-rel robbant be, amely produkció legnagyobb érdeme nem csupán a 2005-ös Annecy-ban elnyert „egész estés” nagydíj, hanem az a jókedv, amellyel létrehozták, s amely bizakodással tölti el az ingyencritikust, vagy meglepett nézőt...

Akikben még elhivatottság és szenvedély mutatkozik a kortárs animációs művészetben, s akik az ezredfordulón már szárnyukat bontogatták, az Csáki László, Csákovics Lajos,

Mató Zsolt, Weigert Miklós - névsorolvasás a teljesség igénye nélkül...

Oscar-díjas rajzfilm-rendezőnk, Rofusz Ferenc hosszú külföldi távollét után az ezredforduló táján tűnt fel ismét Magyarországon. Első itthon készült filmje, a Ceasfire! (Tűzet szüntess!, 2002), háborúellenes állásfoglalás a gyermekek védelmében. A következő munkája – egy, az EU-csatlakozást népszerűsítő televíziós fiaskó – után beálló csendben készítette el Dog's Life, azaz Kutyaélet című animációs lázalmát. Ez az egyedi filmnek s majdani televíziós sorozat első darabjának szánt groteszk alkotás a reklámszakmában és a profi filmkészítésben megegyező rendezői személyiségről tanúskodik.

Az ezredfordulót meghaladva a legnagyobb szakmai problémát nem a technikai hozzáférés jelenti, hiszen a számítógép és az elektronikus képrögzítés-, képmódosítás könnyen elérhetővé tette az animáció eszköztárát a kísérletezők számára. A legnagyobb gond az értékek devalválódása, a trendek ijesztő sebességű változása, és az animációs műfaj újradefiniálása. Az animációs művészet tehát, miközben széleskörűen hozzáférhetővé vált, paradox módon mégis fennmaradásáért küzd, értékeinek megóvásáért, hatékony képviseletért a vizuális művészetek körében. Az animációs művészet ugyanis nem zárt műfaj, hanem lehetőség a képző- és filmművészet, a dráma és zeneművészet, a mozgás- és színházművészet, s nem utolsósorban a tervezőművészet határvidékén, olyan alkotások létrehozására, amelyek meghaladják a kényelmes beidegződéseket és az uralkodó trendeket.

Ilyen határművészeti vállalkozás M. Tóth Géza speciális Bartók-feldolgozása, amelyben a Csodálatos mandarin zenéjének élő előadása „programozza” mintegy a hasonló című animációs mozgókép vizuális történéseit. Az absztrakt és konkrét motívumokat egyaránt felvonultató film a koncertközönség előtt strukturálódik a zenemű organikus részeként, véletlen és tervezett momentumok harmóniájában.

STATUS QUO

2007 minden bizonnyal legfontosabb magyar vonatkozású animációs eseménye a fent említett rendező, M. Tóth Géza számos nemzetközi fesztiválon sikerrel szerepelt munkájának, a Maestro (2005) című filmjének Oscar-jelölése volt. Bár ez a klasszikus, az epigrammatikus egyedi animációs filmes hagyományokat a korszerű három dimenziós számítógépes technológiával ötvöző mű végül nem hozta el az áhított aranyosztályt, vitathatatlan sikerével felhívta a figyelmet nem csupán az alkotóra/alkotókra, de magára a műfajra is, s a magyar animációs művészetet temető vélekedések immár megkérdőjeleződni látszanak... A Maestro következetes filmes építkezésével és az ugyancsak jól átgondolt „piacra helyezésével” bizonyította, hogy profi stratégiával és célra tartó tervezéssel a bevéhetetlennek tűnő várakra is kitűzhető a győzelmi lobogó. Hiszen a számos fesztiváldíj és az elérhetetlennek tűnő Oscar-jelölés megszerzésének módja tanulmányozandó példa lehet a műfajban tevékenykedő alkotók és produkciós cégek számára.

A szórakoztató animációs film ill. animációs rövidfilm érvényesülési feltételei tehát némiképp javulni látszanak: a Maestrot azonnal „magáévá tette” az a Magyar Televízió, amely éveken keresztül elzárkózott a magyar animáció támogatásától, holott évtizedes sikerszériákat könyvelhetett el általa. Természetesen üdvös lenne, ha a szakértő döntnökök időben ocsúdnának, hiszen számtalan mester hagyta –hagyja el közben az országot és gyarapítja a külhoni csatornák bevételeit (Csupó Gábor, Waliczky Tamás, hogy két „szélső értéket” említsek...) ill. fogja gyarapítani, hiszen egyre több hallgató tanul külföldi egyetemeken vendégként, s ugyan miért ne élne a lehetőséggel, ha netán marasztalják..?

Ugyanakkor féltő, hogy a műfaj folyamatos megújulását biztosító, a kortárs művészet mainstreamjével kommunikálni igyekvő kísérleti animáció, autonóm animációs film ill. a határterületeken születő, kategorizálhatatlan művek ezután sem fognak annyi figyelemben és támogatásban részesülni, amennyi az egészséges egyensúly létrejöttéhez szükséges lenne.

Persze, támogatásban, ab ovo, a műfaj egésze szűkülöködik, hisz az egész magyar animációs mezőny éves támogatása jó ha eléri egy kezdő játékfilmrendező első filmjére kapott

alapítványi juttatás összegét, ami azért elgondolkoztató lehetne! S ha netán a boldogtalan animációs rendező –aki esetleg már letette névjegyét párszor a szakmában-, megkísérelne kilépni a három-négy fős stábra korlátozott rövidfilmek köréből s a megszokottnál lélegzetvételnivel nagyobb vállalkozásba kezdene, az említett játékfilm költségvetésének töredékéből kigazdálkodott pénzügyi tervét sápadtan veszik kézbe az illetékesek, s értetlenkedésüknek adnak hangot, hogy ugyan mi kerül ezen ennyibe?

No de félre a búval, a rendező örül, ha egyáltalán, és megpróbálja, akármennyiből, természetesen példát statuálva, hogy a megszállottak úgymégy megcsinálják a mániájukat – akár ingyen is. Ami azután jó hivatkozási alap arra, hogy ahol ennyiből is megy, minek oda több?

Nem kárhoztathatók tehát az ifjak, akik önerőből esnek neki számítógépüknek, és legjobb tudásuk szerint próbálnak kihozni valamit az adott lehetőségekből. Bármennyire elszánt és tehetséges ilyen esetben a fiatal tervező, rendező, magárahagyottságáról a művei árulkodnak, hisz fogalma sincs, hogy építene fel egy jelenetet adott esetben az operatőr, hol vágott volna a vágó, mit javasolt volna a zeneszerző vagy a zenei rendező, s ha szereplő is van, hogyan instruálta volna a hangfelvételt egy, a „színészkezelésben” járatos rendező. Azt is riadtan láthatjuk, hogy a számítógépes program nem pótolja az animátort, a grafikai terv originalitását, sőt az ötletet sem. Mindenesetre, akinek nem nyílik alkalma profi stáb munkában szembesülni problémákkal, a problémákat sem fogja felismerni, vagy ha érzékeli is a gondokat, vajon milyen ismeretekre támaszkodva fogja megoldani őket?

Ehhez hasonló kérdések merülnek fel, látva a mostanság –szerencsére szép számban készülő vizsga ill. diplomafilmeket, fiatal egyedi filmesek mozgóképeit, amelyek maximális gépismeretről és sok esetben minimális arányérzékről tanúskodnak. Az arányérzék pedig feltétele a megformált mű létrehozásának, legyen szó autonóm vagy funkcionális produktumról. Arányérzék pedig nem csupán tehetségből formálódik, a tehetség beváltásához ismeretek tömege és valódi praxis szükségeltetik. E praxis hiánya fájdalmasan van jelen mégoly érdeklődést keltő és ügyesen elindított mozikban is... Olyanfajta szerelmi előjátékhoz hasonlatosak e művek, amelyben mindkét fél –alkotó is, néző is- kellően ráizgul a témára, aztán amikor a beteljesülésre kerülne sor, az egyik játékos, jelen esetben az alkotó, kiszáll és jól otthagya bennünket. Aztán csak nézünk, mint a moziban!

Szóval az ígéretes pettingből kéne valahogy a csúcsra vergődni, de mintha ez már a „nagy generációnak” sem menne – bár esetükben a tapasztalat hiánya nem hozható fel mentségül, sokkal inkább egyfajta fáradt rutin bosszulja meg magát, mert ugyan kinek jutna eszébe hatvanas-hetvenes években futó sorozatokat a harmadik évezred tökéletesen irreleváns közegében halottaiból feltámasztani, és újabb szériák beindításával kísérletezni, amelyeknek már próbafilmjein is elalszik a „célközönség”. Bizakodva gondolunk ugyanakkor arra a Macskafogókettőre, amely e sorok írása közben is készül a biztos siker reményében, ugyanakkor elképzelhetetlennek tűnik, hogy a Ternovszky-Nepp duónak ne akadt volna új, eredeti ötlet a tarsolyában! Egyéb nagyságok mélyrepüléséről említést tenni is méltatlan, hisz életművük elhomályosítja a jelen ballépéseit, s az vesse rájuk az első követ aki soha...

A fenti tündődést immár a 2007-es KAFF, tehát a legutóbbi kecskeméti animációs filmfesztiválon bemutatásra került művek ismeretében kockáztattam meg. A nemzetközi fejezetnél említett paradigmaváltás immár élesen mutatkozott meg a hazai mezőnyben is, köszönhetően mindenképp a fiatal generáció reprezentatív jelenlétének, ugyanakkor a közép és idősebb generáció halovány tündöklésének. Azon mestereket, akik friss produkció híján kimaradtak a legutóbbi mustrából, a fenti megállapítás természetesen nem érinti, illetve azokat a rendezőket sem, akik erőteljes műveikkel meghatározták a fesztivál arculatát. Mindenképp Szilágyi-Varga Zoltán: Jegyzőkönyv – Mansfeld Péter emlékére (2006) című súlyos darabjára gondolok, amely mű leiskolázta a történelmi emlékfilmek banalitásait, az aktuális drámán túlmutatva a diktatúrák általános borzalmával szembeállított szikár filmes eszközeivel, profi grafikai megoldásokkal, és mindenképp bravúros arányérzékkel. Szilágyi Varga Zoltán egyedi filmes rendezői pályafutásának talán legtitizsabb és leghiggadtabb munkáját készítette el, miközben ijesztően nehéz, politikai, érzelmi

oldalról egyaránt kockázatos témát vállalt fel: műve úgy maradt autonóm, hogy egyúttal valamennyiünk számára személyessé vált. Akárcsak az új nemzedéket képviselő, átütően tehetséges Dučki Tomek: Életvonal (2006) című, az alkotó fiatal korát meghazudtolóan érett és ugyancsak kivételes arányérzékről tanúskodó diplomafilme. A stilizálás és elvonatkoztatás mind a látványban, mind az animációban mértéktartó és kifejező, mentes a technikai lehetőségek halmozásától, a Szilágyi-film kapcsán említett szikárság Dučki Tomek mozijának is erőssége – s az ember elgondolkozik: Hogyan képes egy láthatóan impulzív, feszültségekkel és energiákkal birkózó ifjú ilyen intelligens, fegyelmezett és mértéktartó művet létrehozni?

Merthogy művet létrehozni, bizony nem könnyű – a műalkotás mibenlétéről a későbbiekben bővebben szólnak majd interjúalanyaim –, erről győződhetünk meg a fesztivál mégoly ígéretes vagy izgalmas produkciót látva, viszont megnyugtató(?) lehet a fiatalok számára, hogy nem csupán ők küzdenek a megformálás kínjával, de korosabb mestereik is, amely tényt lehet, hogy nem illik észrevenni, de ugyebár, látszik...

Itt van mindjárt a briliáns grafikái által ismert és szeretett Gyulai Líviusz, akinek húsz perces Krúdy-fantáziája üdítő kivétel a számítógépes animációk dömpingjében. A De Ronch kapitány naplójának (2007) könnyed, szellemes epizódfüzére mégsem szervesül filmmé, szürrealisztikus karikatúrái megmaradnak illusztrációknak – amúgy kiváló illusztrációknak. Ilyen mozgóképes illusztráció az ugyancsak elkötelezetten kézműves rendező-animátor, Kiss Iván Töredékek 1956 című 2006-os, a történelmi évfordulóra elkészült vállalkozása, amelyben az '56-os forradalom arcai íródnak újra a művész érzékeny ceruzája által – állóképeket látunk, minimális kameramozgással, az eseményhez immár közhelyesen kapcsolódó zenei konstellációban. A filmképekből készült grafikai album ismeretében felmerül a kérdés: A mozgókép-verzió nem hígabb-e az „eredeti átírásoknál”, ahol egy kép felett hosszan alkalmunk van eltűnődni, s megcsodálni azt a fajta „animációt”, amikor egy tárgyyszerű fotó rajzos újragondolásával, az alkotó kezének melegétől kelnek új életre holt lelkek, elveszett idők és eszmények....?

Richly Zsolt A kevély kiskakas (2007) című kedves mesefilmjében a figura „nem jön össze” a háttérrel, ami azért különös, mert Richly évtizedek óta a legkiválóbb animációs látványtervezők egyike, és a grafikai stílusegység soha nem okozott számára problémát... Cakó Ferenc versenyfilmje, a Hé, S.O.S! (2005) fájdalmasan röhögtető filozofikus bábanimacó, dramaturgiailag tökéletesen felépített, szakmailag kifogástalan, a Cakó-ouvre-höz képest mégis elég lájtos, akárcsak a már említett legújabb Rofusz-munka, a Kutyaélet (2005). Fáradt poénok találhatnak egymásra gyakorta nagyjaink ötlettárában, vagy éppen azt érezzük, jócskán vágni lehetne még a műből, mint Horváth Mari: A kéruhás kislány (2007) című vegyes műfajú és technikájú kísérlete esetében – amely mű minden bizonnyal rövidülni fog, ismerve a rendezőnő lelkiismeretes tervezési módszerét és tempóérzékét.

Éppen ez a remek tempó- és stílusérzék derül ki a Horváth Mari ill. Nagy Lajos által készített két legújabb Magyar népmesék-epizódból is, mindannyiunk örömére, akik láthattuk: Íme két hibátlan mozi! Egységes, dinamikus látvány, a népművészet motívumaiból éppen annyi, amennyit a stilizálás elbír, az adaptáció kreatív, a ritmus feszes, a poénok ülnek, minden működik, de jó...

Működne az idézőjeles mese a képregényes Fríz Zoltán: A paszulyában (2007) is, egy-séges a filmkép, jók a figurák, vicces is, ám oly mértékben kiszámítható, hogy nem sült el igazán. Csak csendes nevetgélés lesz a nagy nekikészülődésből... Igor Lazin A kutya és a nyuszi (2006) című abszurd meséje sem okoz katartikus élményt, szemben az Egy nap szabadság (2005) című háromésfélpercesével, amely két elszabadult szobor randijának kilesése, kultúrtörténeti asszociációkkal, frappáns dramaturgiai és grafikai megoldásokkal – s mint Lazinnál általában: szellemes hang(ok)kal.

Jól felépített, epigramma-mélységű 3D-példázat Káli Gergely Pillanat (2007) című meghökkentő gondolata a múlt időről és a generációk időhöz való ambivalens viszonyáról. Hasonlóan „működik” Kádár Róbert sokkoló bábanimációja, a Világtalan (2006), amely film már címében is kettős jelentéssel bír, hisz Kádár hőségének esetében a világtalanság világon kívüliséget is jelent, amely állapot, meglehet, manapság áldottabb a látással

megverték helyzeténél...

Nádas tavon –és partján– zajlik Tóh Pál anti-gegfilmje (Éjszakai horgászat, 2007) amelyet két ifjú fauve, Bajusz Orsolya és Werner Zsuzsa bírált élesen 3D-naturalizmusa miatt –„Miért nem videóztá le inkább az egészet...?”–, figyelmen kívül hagyva Tóth Paja szándékos szemlélődő attitűdjét és a „valóság” idézőjelbe szorítását. A kollégák közül többeknél viszont a két főiskolás lány Zászló (2007) című agymenése verte ki a biztosítékot, amely mű aztán valóban felrúg minden filmes szabályt, a kamera alatti primér őrzöngés zúdul a gyanútlan nézőre, aki kisvártatva ijedten néz körbe: Most én vagyok a hülye, vagy más sem érti? Aztán látva a leesett állakat, megnyugszik és mérgelődik tovább. Pl. Jászai Viktor Feltíz (2007) című kissé hosszadalmasra sikerült fricskáján.

A mérgelődésben megizmosodik a sokat látott néző akkor is, ha nagy dózisban kapja a kísérleti vagy köztes műfajú, tehát a várt kényelmes közhelyeket még véletlenül sem feltaláló mozgóképeket. Mozgóképet, igen, mert némelyik, amúgy műként abszolút funkcionáló munka éppen a filmszerűség követelményeinek nem tesz eleget – hála Istennek, így üdítően nonkomform kivétel egy nagyjából hagyományos értékeket felvonultató fesztiválon. A mesterek generációjából Hegedűs 2 László borzolja az idegeket minimalista kompozícióval évtizedek óta, aktuális munkái ez esetben is jobbra azok körében aratnak sikert, akik ingerküszöbét már a szokványos bűvészkedés nem éri el, vagy csak alig. Mozzart (2007) ill. Repríz (2005) című alkotásai kiállítóteremben is érvényesülnének, grafikai minőségük felülírja a legtöbb látott filmkép színvonalát, Hegedűs 2 időkezelése öntörvényű, történései kiszámíthatatlanok, humora indirekt. Talán nem erőltetett közelítés az elsőfilmes Magyarósi Éva ténykedését Hegedűs 2 munkásságával rokonnak látni, hiszen videóval, számítógéppel fabrikált különös filmképei, autonóm narratívája és felfokozott érzékenysége reményt keltő folytatása a „szabálytalan”, animácót is alkalmazó, ámde képzőművészeti asszociációkat idéző mozgóképeknek. Magyarósi elégikus Hanne-ja (2005) egyszerre rejtélyes és kitárulkozó, fájdalmas, ugyanakkor felszabadító video-performance, az öröklétbe gravírozva. Experimentálisnak mondhatjuk, pedig klasszikus szerelmi történet szublimációja, mint annyi minden, amit művészetnek hívunk...

Képzőművész az Angyalok szigetének (2007) alkotója is, a szintén elsőfilmes, de életkoránál fogva a tapasztalt alkotók közé számító Kalmár István, aki szintén merészen veti el a konvenciókat, hisz absztrakt hatású „figurális” mozzijában igazából nem történik semmi ún. szórakoztató vagy izgalmas, az angyalok áttetsző (K.I.) világa mutatkozik meg, amennyire ezt a tervező-rendező engedi, filmje egyfajta meditáció, a világ láthatatlan dimenziójának láthatóvá tétele egy rövid időre, valahogy úgy, ahogy a pára lecsapódik az üveglapon, míg újra légneművé nem válik.

Egyedi ízű és kézjegyű a grafikus indíttatású Ulrich Gábor minden munkája, elsősorban fekete-fehér, dinamikusan szerkesztett rövidfilmjei, amelyek közül ezúttal kiválik a szabadkézi rajzra épülő filmkép hagyományait felrúgó Desdemona break (2007). Hagományos animáció alig van a Fehér Ferenc alulnézetből fotografált tánc-mozgására épülő szuggesztív „klip”-ben, annál nagyobb szerepet kap a vágás, a speciális képmódosítás, és az erőteljes filmhang.

Szűrös, de értelmezhetetlen Balázs Zoltán Ollógyára (2006), horrort vagy valami szocio-kritikát várnánk, de nem történik semmi – tipikus pettingmozi, nem ártott volna hozzá valami dramaturgféle.... Mint ahogy jobban járt volna Hegyi Magdolna egyébként profi látvánnyal bíró Au!-ja (2006), amely irigylésre méltó háttérrel készült – legalábbis a stáblista szerint –, ha részben vagy egészben teszteli filmjét valamely célcsoport előtt, mert a valószínűleg történetre épülő mozzit, érzésem szerint, csak az képes értelmezni, akinek előtte elmesélik, mit fog látni. (Tévedés ne essék, nem didakszist, vagy lineáris sztorit várok/várunk, kifejezetten óhajtjuk a nyitott végű műveket meg a szokatlan struktúrát – csupán valami támpontért esedezünk, ami még a legvadabb autonóm film esetében sem rossz, ha van, s e nézőkímélő szempont alól jelen sorok írója sem érzi magát felmenthetőnek, amennyiben emberi fogyasztásra szánt filmet készít. S persze, mindennek tudatában belecsúszik ugyanebbe a problémába újra, meg újra, szóval nem arról van szó, hogy más szemében a szálkát, magáiban a gerendát sem...)

A diploma ill. tematikus vizsgafilmekek üde bokrétájából is kiragyog néhány eredeti ízű, originális alkotói személyiséget ígérő produkció. Ilyen Szabó András *Mad World* (2006) című profi zenés klipje jó ötletekkel, tiszta grafikával valamint Kirugós (2006) című „animatíkja” a szintén izgalmas grafikai megoldásaival, a *Ciklus* (Gál Éva Angelina, Kovács Márton, Herman Árpád, 2006) és a *Hangtransz* (Bárdos Attila, Horváth-Molnár Panna, 2006) című lendületes tárgyanimációk, Glaser Kati felülnézeti voyeurkodése (Kukkl, 2005), B. Nagy Ervin feszültségteli pozitív-negatív játéka a *Borders* (2006), az *Egy lírikus epilógja* (2006) című valóban költői Babits-átirat Tari Zsófiától, és még egy lírai finomságú számítógépes költemény Molnár Tündétől, a *Lepereg* (2005). Molnár Tünde másik munkája, az *Orbit Mix II.* (2006) című egyperces reklám-tanulmány is kiemelkedik a tervező karakterű munkák közül, bár ha majdan a szakmában is szabad kezét kapna az elkövető...

Angliai tanulmányainak nemzetközi szinten is sikeres betetőzése Bánóczki Tibor új filmje, a *Tejfogak szürrealisztikus lázálma*. Festményanimációs tapasztalatok számítógépes programra átírva, fátyolosan puha horror-elemek, sötét tónusok és csendek: kisgyerek, egyedül az éjszakában, nővére pasijától megfélemlítve, elidegenedés, féltékenység, agresszió és tehetetlenség...

A fiatal társaság csaknem hasonló korú tanárai Csáki László és Pálfi Szabolcs retro-ízeket idéző groteszk reklám-fikciói sajátos hangulatukkal tűnnek ki a mezőnyből. Okoznak némi értetlenséget és furcsálkodást a nézőtéren, de ellentétben néhány opusszal, mely lógva hagy, a Csáki-Pálfi filmek meghökkentő logikája annál inkább „vehető”, minél több epizódon derülünk. A sorozat –Tea, sport, kő, Hubertus (2006)- darabjai egymást erősítik, a téma pedig kimeríthetetlen, miként az alkotók kritikai észrevételei a világ jelenlegi állásáról.

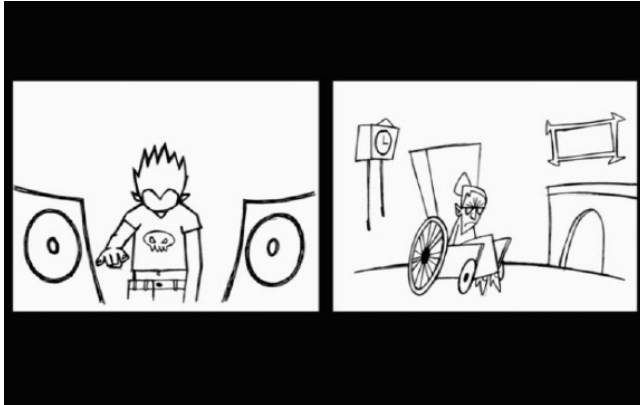
A „valódi” reklámfilmek már sokkal kevésbé bűvölnek el, a számítógépes grafikai bravúrok legtöbbje animációs szempontból érdektelen, grafikai megjelenésük tizenkettő egy tucat, ha éppen nem giccses vagy gagyi. A tervezőművészet nehéz kenyér, ámde minden megrendelő által barkácsolt kalodából van kiút, ehhez szükségeltetnek a profik, és van, hogy az sem feltétlenül vak, aki a pénzt adja. E merész feltételezemet igazolják az Igor Lazin jegyezte félperces Imre István-parafrázisok (Mekk Elek-Mindenes, Mekk Elek-Egyrétegű, 2006) egy festékmárkát hirdetve múltidéző bábanimációval, ill. Lazin Maddog-a busz (2006) és *Domestos Rimbloc* (2006) című különböző technikával, különböző termékekhez készült munkái, amelyek, ismerve a hirdetésipar kemény kötelmeit, frissek és a rendező egyedi filmes portfóliójában is gond nélkül vállalhatók.

Az animált műsor-főcímek közül Weigert Miklós lendületes, jó vonalvezetésű, a közszolgálati csatornáról ismert *Dob+Basszusa* (2005) érdekes és korrekt, az előzetesek kategóriájában pedig Péterffy Zsófia okoz(hat)ott meglepetést készülő *Medeia*-filmjének látvány- és hangtervével, hiszen tőle elsősorban festményanimációs színorgiát vár a nagyérdemű, ezzel szemben a *Medeia –előzetes* (2007) monokróm, ámde festői 3D-animáció, szürrealisztikus látványelemekkel, Ladik Katalin különös énekprodukcijára épülő hangkulisszával.

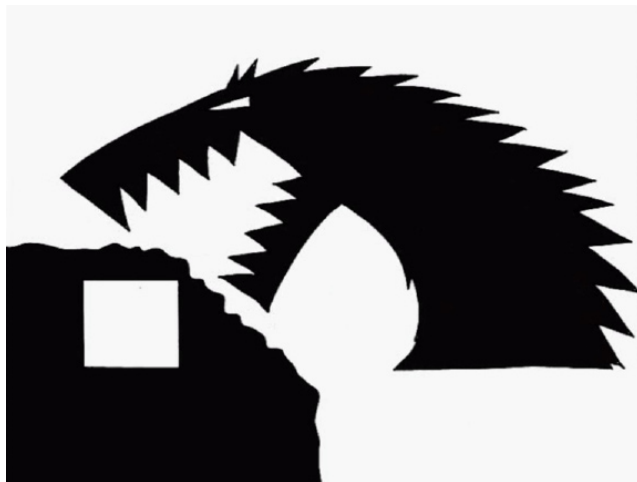
Vegyes technikával készült-készül Szoboszlai Péter finom iróniájú történelmi kollázsának, a 100 éve történt című néhány éve futó tv-sorozatnak két új epizódja, ezúttal a századforduló híreivel és szerelmi problémáival a központban, Jankovics Marcell pedig az *Ember tragédiája* újabb színével, a *bizáncival* (*Egy jottányit sem!*, 2006) van jelen a mustrán, és különösebb meglepetést nem okoz – jó lenne már egyben látni a művet, az elemzésnek akkor lesz értelme...

A díjak, akárcsak más esetben, vegyes érzelmeket keltenek, talán az *Életvonal* (Dučki Tomek) az egyetlen munka, amely korra, nemre, izlésre való tekintet nélkül osztatlan tetszést arat, így a jól megérdemelt fődíjat senki nem vitatja, sőt, sajnálkozunk, hogy Tomek máris menni készül a honból, Írország irányába, de ígéri, visszajön. S hogy így leend-é, ez már egy más könyv más fejezetéből derül ki majdan...

Lanczinger Máttyás: Snickers



B. Nagy Ervin: Borders



Szilágyi-Varga Zoltán: Jegyzőkönyv - Mansfeld Péter emlékére



KI KICSODA – ÉS MIÉRT ÉPPEN Ó?

Amikor az animációs művészet, s különösképpen a kortárs magyar animációs művészet helyzetét próbáltam feltérképezni a társművészetek körében, olyan személyiségeket, kollégákat igyekeztem faggatni az engem leginkább érdeklő problémákról, akik nem csupán alkotóként vagy szakmabeliként közelítenek témánkhoz, hanem vagy valamely sajátos aspektusból bírnak rálátással, vagy hivatásuknál fogva kénytelenek a kortárs művészet egésze felől, a jelenségeket összefüggéseiben, dinamikus változásaiban szemlélni. A beszélgető partnerek helyzete cseppet sem volt könnyű, hiszen mindannyian elkötelezettjei az animációs műfajnak, ugyanakkor kénytelenek kritikával viseltetni bizonyos tendenciák, sőt, e művészeti terület egésze iránt. A megfogalmazódó kritika azonban mindannyiszor abból a felelős törődésből fakad, amely egyaránt jellemzi a pályakezdő alkotót, a nagy tekintéjű teoretikust, vagy éppen a társművészetek képviselőjét.

A megszólaló személyek az objektív megfontolásokon túl, erőteljes szubjektív motiváció eredményeképpen kerültek egy csapatba, habár a hétköznapi meccseiben időnként szembenálló térfelel játszanak – ez vélekedéseikből, preferenciáikból és kérdésvetéseikből is kitűnik. Más célokat lát a napi praxis embere, és más, aki három lépés távolságból figyeli az eseményeket, más gondok gyötrik a stúdióvezetőt és mások a szaktanárt. Más gondol a műfaj jövőjéről a fiatal művész, más az idősebb mester, és megint más az esztéta.

Számomra valamennyiük megnyilatkozása érdekes és fontos, mivel tevékenységükkel napról-napra a kortárs művészetet formálják és gyarapítják a maguk eszközeivel, hitelesen, felelősen.

Talán azt is elmondhatom, hogy személyesen is sokra tartom és kedvelem őket, tiszteletben tartva a véleményüket, akkor is, ha jómagam más állásponton vagyok valamely szakmai vitában. Ezért a felmerült témákkal, problémákkal kapcsolatos fejtegetéseiket úgy igyekeztem olvasható szöveggé szerkeszteni, hogy gondolataik logikusan kapcsolódjanak egymásba az én kérdéseim nélkül. Okoskodásaimat, vélekedéseimet inkább a „fejezetek” elejére szántam, mintegy ráhangolódásképpen, közbevetéseim pedig kizárólag az olvasót segítő szándékkal fogalmazódtak meg.

Természetesen, a felvett interjúk terjedelméhez képest a szövegek jóval rövidebbek, s az elhangzottak sorrendje is sokat változott, hiszen a tematikus szerkesztés átcsoportosítást, tömörítést, és persze sok „húzást” is kívánt. Mindazonáltal, remélem, beszélgetőpartnereim nem orrolnak meg rám nagyon a kurtításokért, hiszen legtöbbjük nálam tapasztaltabb író-szerkesztő, így pontosan ismerik a terjedelemmel, a szövegcsiszolással kapcsolatos dilemmáimat. E magyarázkodás után, nem marad más hátra, mint bemutatni a „szereplőket” és meghallgatni őket...

Balla Kornél

Rajztanár, grafikus tervező és fotográfus, két éve diplomázott a Kaposvári Egyetemen, ahol tanítványom volt. Akkor figyeltem fel a szerény és tehetséges fiatalemberre, amikor valamely feladat kapcsán kiderült, Kornél a lyukkamerával való képrögzítés szerelmese, s érdeklődése nem merül ki a fényképezésben, hiszen gépeit maga építi fából, papírból. Lelkesen igyekeztem megismerni tanítványom tudományát, s biztattam, használja elmés szerkezeteit tervezési feladataink során is, hiszen a különböző típusú kamerák különböző karakterű és számú képet rögzítenek, s az így született fotók mozgókép alapanyagául is kiválóan megfelelnek.

Balla Kornél feladatainak végeredménye tehát nagymértékben függött a napfénytől, illetve a hosszú expozíciós időtől, de azért valahogy mindig elkészültek a munkák, még animációs filmecke is született belőlük, így került ez a kedves, szerény pályakezdő a Haris- vagy Beke-féle nagyágyúk közé, ténykedésével igazolva s érzékeny meglátásaival mintegy aláhúzva az idősebb kollégák megállapításait a hagyomány és a modern technológia békés együttélésének esélyeiről.

Beke László

Művészettörténész, a hatvanas évek óta szervezőként, alkotóként, stratégaként egyaránt részese a kortárs konceptuális művészeti produkcióknak, a hetvenes-nyolcvanas évek magyar neoavantgard mozgalmainak. Tehát azon kevés teoretikus közül való, aki nyakig benne volt a dolgokban, s alkotóként is megtapasztalta mindazt, amitől azért a legtöbb szakíró igyekszik három lépés távolságot tartani... Nagy látogatottságú előadásairól híres egyetemi tanár –Képző- és Iparművészeti Egyetem, „Színi”, ELTE- , kandidátus, 2000-óta az MTA Művészettörténeti Kutatóintézetének vezetője. A kilencvenes években a Műcsarnok főigazgatójaként kiemelt teret biztosított a kortárs művészet karakteres személyiségeinek és az aktuális művészeti problémáknak, eseményeknek. Beke László kutatási területe a XIX. és XX. századi művészet, ezen belül a fotó és mozgóképművészet, valamint a társműfajok és határterületek: a video, a performance, a kortárs zene, és az animációs művészet. Az experimentális médiaművészetnek tanulmányaiban, könyveiben évtizedek óta szisztematikus elemzője. Többünk sürgető óhajára került a Mozgókép Alapítvány animációs kurátori testületébe ez a nagy tudású, a jelenségeket összefüggéseiben értelmező polihisztor, hiszen –amint ezt az olvasó rövidesen tapasztalni fogja- ugyancsak szükség van arra, hogy valaki a kortárs művészet egésze felől tekintszen különös természetű műfajunkra...

Csáki László

Képző- és mozgóképművész, akinek már az egyetemi évek alatt rajongótábora volt, ezt magam is tanúsíthatom, hiszen évfolyamtársai több ízben úgy emlékeztek meg róla, hogy „a Csáki Laci, az egy zseni”. Mindenesetre mára az egyik legérdekesebb karakterű alkotó az ún. „fiatal művészek” közül. Repertoárjában a festészet, a képregény, a játékfilm, a video és a klasszikus animációs művészet egymást kiegészíti, egymásra folyamatosan reflektál. Különböző műfajú és technológiájú opuszai ironikusak, erős irodalmi ihletettségről tanúszkodnak. A nemzetközi mezőnyben krétaanimációi, különös atmoszférájú dokumentum- és áldokumentumfilmjei arattak sikert. Jelenleg a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem video-szakának vezetője miközben doktori tanulmányait folytatja.

Elkötelezett, kereső-kutató személyiség, korábbi „fauve”-os vagdalkozások után egyre érettebb és erőteljesebb eszköztárral, hivatástudattal. Legutóbbi találkozásunkkor arról beszélgettünk a MOME folyosóján, hogy alig van ideje filmet csinálni. Nos, ami engem illet, drukkolok, hogy azért legyen...

Erdélyi Judit

A beszélgetés idején frissen diplomázott animációs tervező-rendező, aki furcsa mozgóképpel, ún. interaktív animációs filmmel nyert rangos díjat egy főiskolások közt évről-évre zajló nemzetközi megmérettetésben. Sikere hírének megörültem, hiszen Judit néhány éve hallgatóm volt az animáció-szaktörténet órákon.

Munkájában a szabadkézi grafika és a számítógépes technológia talál egymásra termékenyítő erővel, személyes és továbbgondolásra alkalmas adó művet eredményezve. Figyelemre méltó a tervezői attitűd is: az elszigetelt, magányos „felhasználókat” bevonni, alkotótársrá tenni, s ha lehet, a játék varázssával közös célok elérésére buzdítani.

A fiatal tervező - aki azóta tanárként is kipróbálta már magát -, szimpatikus és felelősségteljes gondolatai megnyugtatóak lehetnek azon olvasók számára, akik mindezülig úgy vélték, az ifjú művészek hebrencsek, komolytalanok és direkt érthetetlen haszontalanságokat csinálnak a „szép dolgok” helyett... Nos, szeretettel ajánlom figyelmükbe Erdélyi Judit éppen induló, szép és hasznos munkásságát!

Fülöp József

Vizuális kommunikáció tervező – szakterülete az animációs tervezőművészet. A Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen –régebben: „Iparon”- az animáció-szak vezetője néhány éve, s újabban az intézmény kommunikációs igazgatója. A beszélgetés idején még „csak” tanári minőségben faggattam, ám a figyelmes olvasónak feltűnhet a stratégia-szemlélet érvényesülése a problémák, jelenségek meglátásában és értelmezésében.

Doktori értekezésének tárgyául az interaktív animációs művészetet választotta, s valóban, a védést megelőző esztendőben, amikor beszélgettünk, már erősen foglalkoztatja ez az új(?) műfaji terület.

Amúgy Fülöp József remek grafikus és valaha az évfolyamtársam volt a MIE-n, diplomafilmjét (Trip, 1991) nagyon kedveltem, csakúgy mint korai televíziós főcímeit, amelyek készítésébe még főiskolásként kapcsolódott be, generációnkból talán elsőként szembesülve a tervezői lét speciális kihívásaival.

Az animáció-történet megismertetésével, népszerűsítésével is elkötelezetten foglalkozott-foglalkozik, vetítéssorozatokot, fesztiválokat szervez és vezet, ahol a klasszikus hagyományok és a legújabb törekvések együtt reprezentálják a műfajt.

Haris László

Fotográfus gépészmérnöki diplomával és bölcsész műveltséggel. A hetvenes évektől a magyar neoavantgarde meghatározó jelentőségű személyisége, autonóm művei és akciói kiemelkedő „koncept” megnyilvánulások. A fotográfiával és a kortárs művészetekkel a praxison túl, elméleti szinten is foglalkozik: ír, szerkeszt, televíziós műsort készít a vizuális művészetek tárgykörében. A nyolcvanas években a Pannónia Filmstúdió munkatársa, később a Kecskemétfilm produkcióiban is részt vesz, számos animációs film alkotótársa – rendezőként is. Az új technológiai lehetőségek, így a digitális fotózás és mozgóképkészítés is izgatja, mind saját, mind kollégái művészi programjában. 2004-től –számos egyéb szakmai megbízatás mellett– sok rajzfilmes kolléga öröme a Magyar Mozgókép Alapítvány animációs kurátoraként alkalma van megismerkedni a szakma újabb eredményeivel, valamint összes nyűgével s nyilaival. Szerencsénkre a harcos idők sem veszik el a kedvét attól, hogy az értékek megmentésén fáradozzon, s következetes emberi, művészi magatartásával mértéket és minőséget képviseljen a bizonytalan kontúrú időkben...

Horváth Mari

„Horimari.” A szakmában mindenki jól tudja kit rejt e japánosan talányos becézés. Egy ritka emberpéldányt, aki úgy sikeres a hivatásában, hogy nincsenek sem irigyei, sem ellenségei. Legalábbis még sosem talákoztam senkivel, aki Horváth Marit fúrta volna.... Ami egyenesen hihetetlen, valljuk be, így, egymás közt!

Talán mert Horváth Mari nemcsak tehetséges rendező, de igen jó ember is, és ez a szelíd jóság mutatkozik meg minden művészi gesztusában: a szeretet és érdeklődés, amivel munkája felé fordul, ahogy rajzait alakítja, figuráit gyúrja, tárgyait megtalálja... Aki ezek után azt hinné, hogy ez a halk szavú, nagy igyekezettel háttérbe húzódó alkotó valami unalmas széplélek, az ugyancsak meglepődik műgonddal készülő álló- és mozgóképei erőteljességén és egyediségén, legyen szó a férfias műfajú főcímeiről, plakátokról, vagy a női karakternek talán nagyobb teret engedő egyedi filmjeiről. Horváth Mari ugyanis kőkemény profi, elég ha az idők végtelenjébe visszanyúló és ma is, általa is készülő magyar népmesesorozat konzekvens rendezőjeként gondolunk rá, de erről a kéréllhetetlen alaposágról és szaktudásról vall minden megnyilvánulása. Sokoldalúsága és kreativitása közismert, s tiszteletre méltó az az érdek nélküli segítőkészség és figyelem, amivel kollégái, mesterei felé fordul. És még humorérzéke is van!

Mikulás Ferenc

Producer, stúdióvezető, animációs diplomata. 1971- óta a kecskeméti rajzfilmstúdió az élete közepe. Először a létrehozása, aztán az önállósítása, ebből következően a fenn- és összetartása, működési feltételeinek megteremtése a legkomolyabb szakmai feladata, ami, ismerve a kultúrának elkötelezett intézmények létfeltételeinek ellehetetlenülését, nem kis kihívás. Napi harcai mellett a magyar animációs művészet képviselőjét is ellátta több évig a nemzetközi szervezetekben, és 1985-től igyekeznek az immár hagyománnyá vált kecskeméti animációs filmfesztivál megrendezésének feltételeit megteremteni először három, majd immár két évente. A filmszakmában animációs kurátorként, szakértőként is gyakran vállalt, vállal szerepet, általában érdekek és generációk ütközéspontjában, törekedve a pártatlanságra, és az objektivitásra. Ami bizonyára nem könnyű egy versenyben levő stúdió fejeként.

Mikulás Ferencre elsősorban mégsem mint sikeres diplomatára voltam kíváncsi, hanem a filmeket, a kortárs művészeteket aggódva szerető kollégára, aki sosem félt a kísérletezőktől, a furcsa, szokatlan konstrukciójú alkotásoktól, és mindig szeretett komolyan játszani.

Neuberger Gizi

Igazi kísérletező rendezőként reprezentatív alakja a kecskeméti animációs stúdióknak. Azt az attitűdöt képviseli töretlenül, amely a stúdiót megalakulása idején jellemezte leginkább: a hagyományos dramaturgiától való elrugaszkodást, szoros kapcsolattartást a társművészetekkel, szokatlan technikai megoldásokat, autonómiát. Mindez nem jelenti azt, hogy a „hagyományos” produkciókból ne venné ki a részét, ha Neuberger Gizire gondolok mégis a komputerkísérletek, a fotó- és formajátékok, a filozofikus szemlélet jut eszembe.

Ez a törekeny, jó ízlésű hölgy tudatosan menetel szembe mindenféle trenddel és elvárással, ha mozgóképet készít. Arra koncentrál, ami valóban izgatja: a barátok arca, a természetben rejtőzködő titokzatos mandalák, a képrögzítés maga, a belső utazások...

Neuberger Gizi időről-időre felbukkanó, majd alámerülő sziget, elrejtett hely, mely ha megmutatkozik, felkelti a vágyat, hogy felfedezzük...

Szoboszlai Péter

Filmrendező, a magyar animáció kortárs klasszikusa és tanítómestere. Építész diplomával a zsebében kerül a fénykorát élő Pannónia Filmstúdióba a hatvanas években, ahol virtuóz grafikáival és animátori kvalitásaival hamarosan meghatározó személyiséggé válik. A hetvenes években ismeretterjesztő könyvet is ír a műfajról, amely a mai napig érvényes, színvonalas és ötletes példák által eleven „ajánlott olvasmány” – nem szakembereknek is!

Rendezői tevékenysége a nyolcvanas évektől a kecskeméti stúdióhoz köti, később itt kezdi meg példaértékű művészetpedagógiai tevékenységét, amely során iskoláskorú gyerekeket ismertet meg a műfaj határtalan lehetőségeivel, indirekt módon felelős feladatmegoldásra készítve őket. Szoboszlai Péter fáradhatatlan a kultúra közvetítésében, sokoldalú filmes életműve is e humanista világszemléletről, a valós problémák iránti érzékenységről tanúskodik. Nem épít szobrot magának, állandóan kockáztat és új utakat keres a kifejezésben, a technológiában. Nem vigyáz kínosan stílusa tisztaságára, a Szoboszlai-művek mégis összetéveszthetetlenek, mert a játékról szólnak és a játszó emberről, aki a játék tisztasága érdekében, akár veszíteni is képes. Hát ezért fontos számomra, mit gondol erről a mi „homokozónkról” Szoboszlai Péter!

Varga Balázs

Filmtörténész, a Nemzeti Filmarchívum munkatársa, évek óta számos animációs fesztivál zsűrijének, előzsűrijének mértékadó személyisége, sőt fesztiválok szervezője is. (pl. Titanic) Az olvasó kritikusként, esztétaként, illetve a Metropolis elnevezésű, hiánypótló filmtörténeti szakfolyóirat létrehozójaként ismerheti Varga Balázst, aki –mellesleg– a magyar animációs művészet elkötelezett híve is. Szerencsénkre, hiszen oly kevés a felkészült szakíró, elemző ebben a sajátos mozgóképes műfajban, s még kevesebb, aki korszerű szemlélettel, egy mozgásban levő rendszer részeként képes vizsgálni a speciális helyzetünkből eredő nehézségeinket és lehetőségeinket. Ugyanakkor nehéz helyzetben van a kortárs elemző a tekintetben is, hogy véleményével, vélekedésével ilyen vagy olyan irányba befolyásolja a természetes folyamatokat, személyes művészi megnyilvánulásokat. Így az interjú során igyekeztünk tendenciákról beszélgetni egyes életművek értékelése helyett, nyitva hagyva az izgalmasabb kérdéseket...

Wilheim András

Zenetörténész, zenei rendező, a huszadik századi illetve a kortárs zene művelője, elemzője. A hetvenes évektől az Új Zenei Stúdió tagja, mint teoretikus és előadó. A klasszikusok közül fő területe Bartók, a kortárs klasszikusok közül Cage és Kurtág. A Zeneakadémia tanára, de szívesen látott előadó a társművészeti felsőoktatásban is. Jelenkori művészetünkkel kapcsolatos megfigyelései kivételesen széleskörű klasszikus műveltségén és a kortárs tendenciák intenzív vizsgálatán alapulnak. Ismeretei az irodalom, a filozófia és általában a művészetek iránti szenvedélyes és csillapíthatatlan érdeklődésből, sőt, azok hedonista habzsolásából erednek. Néhol „sarkos” véleménye a mozgóképművészet, valamint az animációs művészet zenei-hangi vonatkozásait és egyéb „erényeinket” illetően, a tökéletesség utáni idealisztikus vágyából fakadnak. Ezért WA észrevételei többnyire megfontolandóak, hiszen értünk haragszik, de legalábbis a műveinkért...

Orosz István - Haris László: Apokrif



RÁKÖZELEDÉS

Animáció a kortárs művészetek körében

TEREMTÉSELMÉLETEK

Definíció-kísérlet

A mozgóképművészet egyik legérdekesebb területe az animációs film, „becenevén” a rajzfilm. Természetesen, ez utóbbi elnevezés félrevezető és pontatlan, hiszen nem fedi le a műfaj egészét, úgy mint a tárgy- és bábanimációs filmet, az árnyfilmet, vagy a kollázsfilmet, fotóanimációs vagy a kevert technikájú filmeket, és akkor még hol vagyunk a kettő vagy három dimenziós komputer-animációs filmekről, a tematikák és alműfajok sokféleségéről nem is beszélve! Ráadásul a rajzfilm elnevezés a tekintetben is meglehetősen szűkítő kategória, hogy leginkább a kommersz animációval kapcsolatos emlékeket idézi, ami nem baj, csak kevés...

Magával az animáció kifejezéssel is nehézségeink támadnak gyakorta, hiszen sokan a mozgattal azonosítják a latin eredetű szót, amely valójában az *anima*, vagyis a lélek szóból ered. Animálni tehát annyi, mint lelket önteni a holt anyagba, így a mozdulatlan vonalba éppúgy, mint gyurmafigurákba, homokba, vagy éppen a számítógépben épített „tárgyakba”, karakterekbe..

Így amikor az animációs művészet *differencia specificait*²², kutatjuk, talán éppen a teremtést kíséreljük meg el- és behatárolni...

Az animáció „öregebb”, mint a játék-, vagy dokumentumfilm, és akár túl is élheti a „naturfilmet”, hiszen a legegyszerűbb rajzanimációkhoz sem kamera, sem vetítő, de még számítógép sem kell, elég a füzet sarka, vagy egy gyorsan pörgetett karton, aminek egyik oldalára a madarat rajzoljuk, másikkra a kalitkát – stb. Az animáció alkalmazkodó természetű és szívós, ott van a neten, a mobiltelefonon, a kültéri reklámhordozókon, sőt a játékfilmekben, még ha nem is mindig vesszük észre...

Beke László:

Az animáció ősbib, mint a mozgófilm. Az animációs film pedig sokkal elementárisabb és fontosabb mint a natúr film – maga az abszolút film. Ha azt nézzük, hogy van egy állóképem, és utána megmutatok egy másik állóképet, az már majdnem elég a műhöz, s ha egy harmadikat hozzáteszünk, az már az abszolút film. Teljesen függetlenül attól, hogy mi van rajta, az a lényeg, hogy mind a három képen másfajta vizuális képlet jelenjen meg. Addig is elmennék, hogy ha kiraknak tizenöt képet az utcára egymás után, és el kell futni mellette, az a tökéletes film. Maga az animáció. (Gondoljuk meg azt is, hogy egy televíziókészülék egy szobában már tulajdonképpen animációs jelenség.)

Szeretnék idézni egy gondolatot, amely szerintem a magyar animációnak akár a jelmondata lehetne. Amikor a Balázs Béla Stúdióban az Experanima című vállalkozást, kísérletet, játékot csináltuk, sok embert megkértünk Kisfaludy Andrással, hogy adjon be terveket. Hajjas Tibor azt írta, hogy animációt csinálni nem lehet, mert élettelen dolognak életet adni, pláne lelket adni, csak az Istennek van joga. Na, most akkor mi van? Lehet, hogy magasabb szempontból le lehetne tiltani az egész műfajt...

Fülöp József:

Az animációs műfaj meghatározása, definíciója nagyon sokfajta lehet, szerintem jót is tesz a műfajnak, mert nem lehet olyan könnyen beskatulyázni. Tehát lehet képzőművészként, lehet filmművészként emlegetni. Az elmúlt 10-20 évben az animáció elterjedt és robbanásszerűen megjelent mindenféle felületeken, ahol korábban nem volt mozgókép. Mobiltelefonoktól kezdve mindenfajta kommunikációs eszközökig és még nem is tudjuk, hogy mi lehet kettő-három-négyöt-hat év múlva.

Az animációs műfaj sokfajta közegbe illeszkedik: Emlegetik gyerekfilmként, mozgó képzőművészként, s emlegetik csupán kommersz szórakoztatásra való és kicsit komolytalan műfajként. Aztán nagyon sokan úgy tekintenek rá, mint az egyik legkorszerűbb művészeti kifejezési formára, hiszen mindenfajta indíttatás, az irodalom, a képzőművészet, vagy akár a színház és a film találkozási pontjában lehet animációs alkotásokat készíteni. Aki animációs művészként működ-

dik, az flexibilisebb szituációban van, könnyebben tud magához édesgetni különböző területeket és maga is könnyebben tud csatlakozni más műfajokhoz.

Horváth Mari:

Az animációs filmeket főleg karikatúrák megmozgatására használták egy időben és így lett népszerű. A Gusztáv-filmeket mindenki ismeri, mindenki tud róla. De például a Reisenbüchler-filmeket nem ismerik, pedig fantasztikus életművet rakott le, csak éppen a televízió nem vetíti betente, vagy naponta... Az emberekben olyan szemlélet alakult ki, hogy az animáció, az ugye a humor, a karikatúra, a mesélés, főleg gyerekeknek való dolog. A filmes szakemberek azért tudhatnák, hogy ez nem így van.

Az animációs film kísérleti műfaj. Annak az izgalma sosem múlik el, hogy egy ember megmutathassa magát, és az animáció alkalmas erre.

Neuberger Gizella:

Amikor bekerültem a szakmába, az animációt még elsősorban rajzfilmnek gondolták. Amikor elkezdtem ezzel a dologgal foglalkozni és tájékozódni a szakmán belül, akkor kiderült, hogy a rajzolás csak egy része a műfajnak. Igaz, hogy manapság ebből készül a filmdömping, áru lett, s talán a jövőben az animáció a hagyományos értelemben meg fog szűnni és integrálódik a játékfilm műfajba. De az animációba annyi minden belefér, és az a gyönyörű abban, hogy határterületen élő dolog, hogy érintkezik képzőművészettel, zenével, gyakorlatilag bármivel kapcsolatba hozható.

Varga Balázs:

Animált kép a Gyűrűk urának a nagyszabású csatajelenete is, ami pedig animációs filmnek nem nevezhető. Kérdés, hogy egy kísérleti animációt és egy animált számítógépes elemekkel élő játékfilmet közös nevezőre lehet-e hozni. Technikai értelemben igen, a gondolkodásmód értelmében viszont semmiképpen. Ennek a kulturális átalakulásnak a következményeit még sem a filmszakma, sem a kritika képviselői nem vonták le minden elemében.

Erdélyi Judit:

Örülök, hogy rátaláltam az animációra, mert nagyon komplex. Azt veszem észre magamon, hogy már mindent a saját, animációs szűrőmon keresztül nézek. A világot is, az után az embereket, mindent...

Szoboszlai Péter:

Nagyon szeretem és sokra tartom ezt a műfajt, mert tudom, hogy mit bír, hogy mi mindent tudott elmondani. Nekem a rajzolt metamorfózis az animáció a mai napig. Ebben érzem a műfajnak az erejét, a sűrítőképességét, a tömörségét, az igazi nyelvét.

Wilheim András:

Nem tudom mi az animációs film. Nagyon nehéz definiálni, mi az, ami ebbe a műfajba tartozik. Lehetséges, hogy az, ha a kamerát bizonyos időközönként megállítják, már az is egyfajta animációt jelent. John Cage-nek van is egy ilyen filmje, amelyben egy sakktáblát fotóztak felülről, és a lépéseknek a tempóit lehet látni. Mindig változik a kép, és mindig változik a kivágás. Cage-nek egy másik, nagyon fontosnak mondható animációs kísérlete a 103 című zenei alkotáshoz készített film, amiben nincs semmi más, csak fények. Automatizált fénymozgás van, egy stúdió teljes lámpaparkja működik benne és amit látunk, azok hihetetlenül érdekes fény-árnyék viszonyok, ezenkívül megjelennek „fénytárgyak” a levegőben, egyszerűen a világítástól. És ezek a tárgyak elkezdnek mozogni... Írt egy partitúrát is a fények számára. Bizonyos értelemben ez is animációs film, tárgy és személyek nélkül.

Erdélyi Judit:

Gondoltam arra is, hogy egészen ki lehetne vinni a való életbe az animációt. Nem is akarom az embereket odahívni a számítógép elé, hanem valós problémákra irányítanám a figyelmet, csak lenne egy site, lenne egy oldal, ahol találkozni tudnak az emberek a világ bármely pontjáról. Olyan lenne, mint egy virtuális kert, ahova az ember kimegy egy kicsit meginni egy kávét és aztán megy tovább, vissza az életbe.



John Halas: The History of the Cinema

EZ (IS) CSAK MOZI...

Take it easy!

Ha a filmről, mint művészeti ágról beszélünk, már rég nem csupán a celluloidszalagra rögzített és vászonra vetített megmozduló állóképek sorozatára gondolunk, hanem minden valamirevaló megformált mozgóképre –készüljön bár videóval, mobiltelefonnal vagy bármely egyéb digitális kütyüvel. A létrejött művek megtekinthetősége sem korlátozódik immár a vetítívászonra, hiszen a tv-k és komputerképernyőjétől a projektoros megoldásokon keresztül, a mini-felületeken át –mint pl. az említett mobiltelefon-, a multiplex-kombinációkig mindenütt jelen vannak. A filmről alkotott elképzeléseinket már számtalanszor felülírta maga a filmtörténet, az animációs film is napról-napra definiálja önmagát, az alternatív jelenségek mindinkább a mainstream részévé válnak, hiszen eltűnni látszanak a technikai akadályok. A mobilon vagy digitális fényképezőgépen rögzített mozgókép ugyanúgy szerkeszthető, módosítható, mint a profi körülmények között felvett anyag, az oda-vissza játék lehetőségei izgalmas kalanddá váltak „civiliek” és beavatottak számára egyaránt. Nostalgiaink azonban még nem kell legyen a „rendesen megcsinált” mozi után, mert úgy tűnik, a klasszikus játékfilm készítése, amely széles közönség érdeklődésére tarthat számot, összetettebb feladat annál, hogy holnaptól mindenki rendező legyen. A közönség aktív részvétele a történetalakításban viszont már a levegőben van, és a digitális televíziózás, az interaktív rendszerek elterjedése feltehetően új műfaji kategóriákat hoz létre.

A titok azonban mindig azokban a mozgóképekben rejtőzik, amelyek megfejtésre várnak, amelyeket azok a kiválasztottak hoznak létre, akik ismerik a filmkészítés játékszabályait és élvezetessé formálják a tulajdonképpen bárki számára hozzáférhető alapanyagot. Tolsztoj vagy Thomas Mann sem lett az emberiség nagy részéből, hiába tanult meg olvasni és írni, s bár a regény műfaji sajátosságainak változásával a múlt század elejétől keményen birkózik az irodalomtörténet, írókra, úgy tűnik szükség van, még a moziban is!

A klasszikus film, a hagyományos animációs film iránti közönségigény adott, akár a kísérletre, a kreatív beavatkozásra való éhség, s ha jól jövünk ki a lehetőségek csapdájából, új mozgóképes kommunikációs formák, új filmtípusok születésénél bábáskodhatunk. Persze, az evolúció torzszülötteket is produkál, de bízunk a természetes kiválasztódásban, amely egy kis isteni csodával megsegítve vizuális környezetünket nem változtatja a szörnyek szigetévé...

Beke László:

A film az én életemben még mindig arról szól, hogy filmtekerecs, míg a fiatalabb generáció például nevetve azt mondja, hogy videófilm. Én is értem, hogy mire gondolnak: arra, hogy a videófilm, az valamilyen videóval rögzített narratíva. Szóval, a film szó a videófilm összetételben szerintem azt jelenti, hogy egy videós alkotás, narratív videófilm. A dokumentum is beleférhet, mert az a lényeg, hogy időben zajló mozgófilmhez hasonló struktúrárt hozzon létre; de hát ilyen értelemben miért is ne lehetne pl. állófilm, vagy állókép?

Én a filmet úgy szeretem legjobban nézni, ahogy a videót. Állandóan megállítva. A mikrostruktúrája érdekel, az ahogyan meg van csinálva, mert az a lényeg, és nem az, hogy milyen szép a színész. Ez a fashion design része...

Wilhelm András:

Mind a filmművészet, mind a zeneművészet egyre inkább kikerül abból a közegeből, amely számára készült. A zene arra készült, vagy legalábbis valamely korban úgy készült, hogy egy bizonyos térben, egy bizonyos irányból jöjjön a hangzó anyag, és ezt egy másik irányból hallgassa a hallgatóság. Elképzelhető, hogy a berendezése változik, de a lényeg, hogy mégis csak egyetlen nagy, osztatlan térben szól egy élő produkció. A film is azért készült, hogy egy marha nagy vásznon lehessen látni a mozgó ábrákat. Sajnos a zenekultúra átcúszott abba az irányba, hogy hangszórón hallgatunk zenét, a lifttől kezdve az áruházig, és otthon is, ugye, hangszóróból –

és a filmfogyasztás is javarészt a televízió-képernyőre szorítkozik. Ez pedig egész egyszerűen magára a produktumra hat vissza, mert másképp működik valami akkor, ha más dimenzióban, más léptékben jut el a nézőhöz, a hallgatóhoz, mint ami ténylegesen a szerző szándéka volt. Az, hogy valami 50 x 70 cm, vagy tizenöt méterszer nem tudom hány méter, az azért nagyon nagy különbség. Ha valaki szűk bázison, hangszóróból vagy fejhallgatón hallgat zenét, az megint csak más, mint ha egy szimfonikus zenekar játszik, egy nagy teremben, kitűnő akusztikai körülmények között.

Fülöp József:

A film fejlődését meghatározta a technológia, a pénzügyi helyzet, a forgalmazási közeg. Sokan azt állítják, hogy ennek a hármasnak a szorításából kiszabadul a film, az animáció is, mert annyira olcsóvá váltak a mozgókép előállítására szolgáló eszközök, hogy mindenki eldöntheti, csinálja vagy sem, vagy hogy hogyan csinálja. Waliczky Tamás aki az animációnak egy kísérletező személyisége, nagyon sokfajta nézőpontból számít formabontónak. Ő csodálkozik azon, hogy a filmes emberek berzenkednek az új technológiákkal szemben, s hogy mit szólnak volna ezek az emberek száz éve, amikor maga a film volt fantasztikusan furcsa technikai vívmány, és mindenki azt mondta, hogy ez csak egy cirkuszi bolondság vagy mutogatós vásári jelenség – s aztán mi lett belőle.

Én érdeklődve figyelem ezeket a jelenségeket. Az alkotóknak több gondjuk van vagy több olyan kérdésre kell válaszolniuk, amiben korábban nem volt érdekes döntést hozni. Persze azt gondolom, ahogy nyilván az internet sem váltotta fel sem a folyóiratokat, sem az újságokat, sem a könyvet, itt is párhuzamos lehetőségek alakulnak ki. Alternatívák lesznek az alkotóknak is, és ott van az ő felelősségük, hogy tudjanak dönteni, hogy az, amit ők mondani akarnak, annak melyik a legmegfelelőbb forma.

Mindig nosztalgiánk lesz és mindig nagy becsben fogjuk tartani azt, hogy valaki filmszalaggal dolgozhat. Viszont ez a lehetősége nem mindenkinek van meg, és a filmszalag léte sem csupán az animáción múlik. Furcsa lenne az is, ha a műfaj megállt volna a némafilmmel, a fekete-fehér filmmel. Ma is vannak fekete-fehér filmek, ma is vannak némafilmek, és fantasztikus alkotások jöhetnek így létre. Az a jó, ha az alkotó maximálisan kihasználja a kínáló lehetőségeket.

Horváth Mari:

Csináltam már olyan filmet, ahol tizenötön voltunk, például a Zöldfa utca, ahol ott volt a fél stúdió, mindenki segített és mindenkinek volt valami dolga. Nem műteremben voltunk, hanem kint az udvaron. A másik módszer az, amikor az ember teljesen egyedül dolgozik, a kamera alatt eltölt egy-két hónapot, elbűtyköl. Az operatőr néha bejön, megnézi, hogy minden rendben van-e. Ilyen volt az Allóképek. Ez volt az utolsó filmem, amit 35 mm-es kamerával, trükkasztalon, nagyjából egyedül, operatőr segítségével csináltam. A trükkasztal meg a kamera adja meg nekem azt a felszabadult érzést, hogy bármit odatehetek, bármilyen anyagot, térbeli dolgot... Ez nagyon jó. Utólag gondolkodtam rajta, hogy számítógépen egy csomó dolgot biztos sokkal jobban meg tudtam volna oldani. Technikai dolgokat, vágásokat, de egy csomó dolog nem jutott volna eszembe, hogyha komputeren dolgozom.

Beke László:

Meg kéne vizsgálni 16 mm-es New York-i underground filmeket vagy kísérleti filmeket a 60-as évek elejéről, ahol hibetelen gondokkal, kockázással, megcsináltak 6 percet vagy 10 percet, és ezek a filmek annak idején nagyon-nagyon izgalmasak és fontosak voltak. Aztán kiderült, hogy ezt videóval is lehet csinálni. A videó a kezdet kezdetén, az absztrakt videó hallhatatlanul izgalmas volt, és egyszerűen háttérbe utasította a filmet. Aztán ami videón valakinek annak idején háromnegyed évet tartott, filmen meg még tovább, mert kockáról kockára ki kellett találni, arról kiderült, hogy digitális technikával még könnyebb, még egy sereg fantasztikus dolgot lehet vele csinálni. Most pedig kitalálni egy új szoftvert, szerintem sokkal izgalmasabb, mint flash-animációval odakenni 10 vagy 15 másodpercet.

PIXELPARADICSOM

Most vagy mindörökké?

Néhány éve volt egy álmom, afféle filmötlet, amit azon melegében elmeséltem Varga György operatőr kollégámnak és barátomnak, akivel éppen valamelyik filmemet forgattuk az „új” Pannóniában, természetesen trükkasztalon, „harmincötösre”. Amikor álmomat ecseteltem, Gyuri valószínűleg a létra tetején fürkészte a lupéban megjelenő leendő filmképet, hisz kamerához kapcsolható monitorunk nem lévén, csak így ellenőrizhettük az aktuális beállítást. Én a cellettek pakoltam odalenn, közben valamely sivatagi ásatáson talált ősi fémdobozokról beszéltem, amelyben áttetsző, hosszú tekercset találnak, lyukakkal az anyag szélén, illetőleg első pillantásra különösnek tűnő jeleket a tekercsre festve. Nem tudjuk milyen korban vagyunk, kik és mi célból ásnak, egy biztos, jó darabig nem tudják, mit kezdjenek a lelettel, mígnem valaki szerkezetet eszközbe, amelynek segítségével a tekercset kis fogakra fűzve egyik végétől a másikig továbbítani tudják, stb. Aztán persze, nagyítani próbálják, arra is rájön valaki, hogy fényforrással átvilágíthatják, tehát előbb-utóbb valamiféle vetítést produkálnak, s ha ugrálva-akadozva is, de megnézik a filmet... Hogy mi van a tekercsen, kézzel festett jelek, vagy „igazi” felvételek, s hogy mi lesz a történet folytatása, az egyelőre nem derült ki, inkább azt találgattuk, milyen lenne az ötlet a látvány szempontjából, mennyiben lenne „rajzfilmes” és mennyiben „natúr”, hol lenne konkrét és hol utalásszerű, szóval egészen beleéltük magunkat, hogy hamarosan csinálunk egy jó kis forgatókönyvet. Aztán ahogy lenni szokott, később más ötletek felülírták álmomat, már nem tűnt olyan érdekesnek az egész, főleg eredetinek nem...

Ami miatt mégis gyakran eszembe jut, az a filmszalag „elévülésének” kérdése, vagyis a digitális technológia általános térhódításának következményeként a kódolási stratégia változása, s a majdani dekódolás problémája. A filmszalag ugyanis, bár romlékony és esendő anyag, de száz év után is visszanezhető, még akkor is, ha egyetlen filmvetítő sem lesz már a világon, hiszen egyszerű optikai eszközökkel nagyítható és a nap elé tartva is leolvasható, habár állóképek soraként. De mi lesz a CD-re, DVD-re írt (mozgó) képeinkkel, ha már a Beta/Umatic/VHSstb. szalagokat is nehézkes átírni kényelmesen kezelhető formába? Mi lesz a számítógép memóriájában őrzött művel, amely kiszolgáltatót a kompatibilitásnak és egyáltalán, az energiaszolgáltatásnak?

Persze a fotográfia is elhalványul, a nyomat is fakul, s egyáltalán: az emberkéz alkotta mű előbb-utóbb az enyészeté lesz, akár teremtője... De ahogy az ember élete sem mindegy, mikor ér véget, sem az egyén, sem a közösség szempontjából, talán az sem mindegy, meddig van közöttünk egy mű, és mennyire van megnehezítve a műélvezet. Miközben „mindent lehet”, hisz a digitális technológia nem ismer határokat, a paradicsom, úgy tűnik, ideiglenes.

A digitális hordozók korlátozott ideig képesek őrizni a digitálisan kódolt klónokat, s egy majdani kommunikációs rendszerváltozás a dekódolhatóságot is megkérdőjelezi. Ámbár lehet, hogy a jövőnek, vagy fennköltebben szólva, az örökkévalóságnak alkotás romantikus eszméje is kihál, ahogy a dinoszauruszok, akik, végül is, nem hiányoznak senkinek, leszámítva Steven Spielberget, aki talán már szintűgy ciki, habár még bőven lehet tanulni tőle!

Természetesen mondhatjuk a jövődönök: Mi megtanultunk írni, ti tanuljatok meg olvasni! Champollion is megfejtette a hieroglifákat, addig meg elváltak a népek hieroglifaolvasgatás nélkül... És mi minden lehet a homok alatt, amiről sejtésünk sincsen és nem is lesz soha..!

A szobám sarkában feltornyozott filmes dobozok tartalma, természetesen, már kis fekete korongokról is visszanezhető, igaz, egyelőre a DVD-ről vetített kép nyomába sem ér a filmszalagról a vászonra rajzolódónak. De vajon meddig lesz tapasztalat arról, hogy ez így van? Meddig írják még át a digitálisan rögzített mozgóképet filmszalagra az igényesebb alkotók, producerek? Jó lenne a technológiák békés egymás mellett élésének lehetőségét megtartani, hogy műfajunk megőrizhesse változatos és képlekeny természetét, s hogy ne váljanak a művek a pixelparadicsom szemképráztató, de múltékony virágáivá.

Fülöp József:

Abban a közegben, ahol tizenéves srácok vagy még kisebbek már eleve a digitális korszak gyerekeként tudnak ennek a műfajnak a részesévé válni, sokkal gyorsabban lesznek kreatívabbak digitális környezetben. Ha bezárkózunk és száműzzük ezeket az új lehetőségeket az oktatás vagy egyáltalán a művészi gondolkodás színteréről, annak az a veszélye, hogy a tendencia olyan módon fog alakulni, hogy az ifjabb generáció nem tud a tradícióról, amit egyébként mi adhatnánk át neki. Tehát az a feladatunk, hogy megteremtjük a technológiának, a digitális korszaknak meg annak a kultúrának a találkozási pontjait, amit az animációs műfaj meg általában a filmes műfaj is magáénak tudhat. Az oktatási piacon, hogyha már ilyen korszerű, de elég ronda kifejezéssel akarunk élni, az a jó, hogyha megvannak egymás mellett azok a helyek, ahol a tradicionális eszközökkel, tradicionális gondolkodásmóddal és klasszikus értékekkel foglalkoznak, meg azok is, amelyek az újfajta kihívásnak próbálnak megfelelni.

Beke László:

Nem értem pontosan, hogy ha digitális fényképezőgéppel valaki csinál 3 vagy 5 másodpercet mozgásban, hogy akkor az most mi? Fénykép vagy film? Nem a hordozóra értem, hanem hogy a létrejött felvétel egy percnyi meghosszabbított állókép, mint kompozíció, vagy pedig egy nagyon rövid animáció?

Haris László:

A filmben is, a fotográfiában is a digitalizáció hatalmas technikai újítást hoz. Én civilként gépészmérnök lennék, és az ehhez való hűség miatt is, egyszerűen nem jön a számra, hogy ki mondjam, valamely technikai újdonság baj. Nem tudok eljutni a géprombolók színvonalára. Mindenféle technikai újdonság óriási dolog, nagyon jó hogy van, használni kell és élni vele. Más kérdés, hogy miközben egy technikai újdonságot használok, aközben ne dobjam a szemébe azt, ami nem olyan korszerű, mert esetleg bizonyos területen jobban használható. Számítalanszor visszatér a történet, hogy egy új technikai lehetőség csodaként feltűnik a láthatáron, akkor mindenki azzal foglalkozik, aztán visszalendül a hinta, és elkezdődik egy sokkal normálisabb használata a dolognak, a helyére kerül.

A fotográfiában ez lejátszódott már. Magyarországon a 90-es években megjelent a digitális fényképezés. Egyrészt volt nagy ijedelem, mert ez azt jelentette hogy egy csomóan elvesztik a munkájukat. Kitűnő szakembereknek hatvan évesen olyan technikát kellett volna megtanulnia, amibez már nincs kedve. Ugyanakkor a fotográfusok aktívabb része ennek hatására elkezdte keresni a fényképezés gyökereit. A különböző, évtizedek óta elfelejtett művészeti technikáknak olyan reneszánsza van, ami nem jött volna létre, ha nem jelentkezik a digitális fényképezés.

Balla Kornél:

Nem fotográfus vagyok, hanem rajztanár, hivatalosan, papír szerint... Grafikusként dolgozom.

A szerkezet a kezemben egy camera obscura, vagyis lyukkamera. Én építettem. Kartonlapokból áll össze, és faburkolata van, hogy masszív legyen, ne essen szét használat közben. Rendes filmszalag kell hozzá, ami a fényképezőgépekben használatos. Az expozíciós idő a filmtől függ. Most egy 400-as film van benne, ezzel napsütésben két-három másodpercnyi expozíció is elég. Esőben ez az idő megnő a kétszeresére, háromszorosára. Próbáltam mesterséges fénynél is dolgozni, de ott egy percre is felment az expozíciós idő. A mesterséges fény általában kevés ehhez a technikához.

Befűzni is úgy kell, mint egy átlagos fényképezőgépet. Van rajta egy számláló, amivel elhúzom a filmet az utolsó kockáig, innentől kezdve mindig egyet kell forgatni rajta, ugyanúgy, akár a fényképezőgépen. Jó, ha van állvány a gép rögzítéséhez.

Élességet nem kell állítani, mert nincs objektív, csak egy apró lyuk. A felvételen minden ugyanolyan éles. Ha kicsit életlen a kép, az olyan hatású, mint amikor a fényképezőgépen valaki beállítja a legkisebb blendét. Tehát a legkevesebb fényt engedi át...

Annyi különleges van ebben az eszközben, hogy animációs filmet lehet vele csinálni, ilyet másnál nem láttam... A hatos osztás, ami belül látható, azért került bele, hogy egy felvétel ne egy,

hanem hat filmkockán rögzüljön. Ezzel az eljárással egyetlen állóképet is meg lehet mozgatni valamelyest, mert mindegyik kép egy kicsit más szögéből mutatja a látványt. Apró eltérések vannak csak a képek között, de ettől már keletkezik annyi mozgás, hogy ha állóképet veszek föl, az is úgy tűnik, mintha „forgattam” volna – a hat képet csak sorba kell rakni.

Ha embert fotografálok és folyamatosan odafigyel az is akit felveszek, tehát nem mozdul túl nagyokat, akkor nagyon szép folyamatos mozgás jön létre. De mindig lesz benne ugrálás, mint a nagyon régi filmekben, és éppen ettől érdekes.

Az előhívás után beszkennelem a negatívot, vagy ha kontakt készül róla akkor azt, és a képet, a hat képet egyesével feldarabolom, majd összevágom egy programmal. Kicsit körülményesebb, mintha csak egymás után levetíteném a felvételeket.

Több lyukkamerám is van, például egy panoráma-kamera, ami lényegében ugyanolyan camera obscura, mint a másik, ugyanazon az elven működik. Van rajta számláló, filmtovábbító és 4-5 másodperces exponálással lehet vele képet csinálni. Egyszerre két képkockányi hosszal dolgozik. Egy másik úgy néz ki belülről, hogy három kamrája van és egyszerre dolgozik mind a háromba. Ezzel megközelítőleg 165 fokot lehet egyszerre lefényképezni. Olyan kamerám is volt, amellyel papírra lehetett fényképezni, de a papírt mindig cserélni kell. Vagy kártyára dolgoztam; készítettem olyat is, ami nem kapott fényt akkor se, ha kivettem a gépből, de filmre dolgozni sokkal praktikusabb. Ezt lehet nagyítani, a papírt nem.

Az iskolában, fotóórán jutott eszembe, hogy elkezdjek gépeket fabrikálni. Tetszett, hogy én csinálom meg a szerkezetet – és ezek lettek belőle. Ez azért jobb mint a digitális fotó, mert azt vettem észre, hogy ahogyan a képi technika fejlődött, úgy vesztette el a fotózás a varázsát. Az, hogy digitális fényképezőgéppel, vagy akár egy telefonnal felveszi az ember az adott jelenetet, az olyan, amilyen. Ennek pedig megvan a nyersesége, az igazi mozgóképes hatása – szerintem ezért jobb. Lyukkamerával fotózni nem lehet úgy, hogy az embert nem is érdekli igazán. Egy fényképezőgéppel lehet kattogatni, akár érdekli az embert, akár nem. Erre viszont oda kell figyelni, tudni kell, hogy mit csinál az ember, nem csak megnyomni a gombot. Ezt mindig újra fel kell találni, ki kell találni...

Tervezem, hogy csinálok egy kézzel tekerhető kamerát, ami ugyan nem lyukkamera lesz, mert arra már kell egy egyszerűbb objektív. Amíg a lyukkamerával csak kockázni lehet, egy-egy képet felvenni, ezzel az eszközzel folyamatosan lehetne felvételt készíteni, ám a hatás ugyanolyan lenne, mint a lyukkamerával készült felvételek esetében.

Beke László:

A technika, ha el tud szabadulni, időnként hibetetlen dolgokat hoz létre, pontosan a film és a videó határán. Ezt a területet jobban ismerem, mint a videó és a digitalizáció határát. Megszaporodtak a lehetőségek, szerintem a jó művek is, ezek a kísérleti művek. Úgy nevezem ezt a tendenciát, hogy a technikai avantgarde. Eszközöket, elektronikus kapcsolókat hoz létre, és azzal csinál művészetet. Én Ligeti Györgyöt is olyan típusú zeneszerzőnek tartom, aki nagyon sok tekintetben tudományos kísérletként komponál. Ilyen módon el tudok képzelni olyan digitális filmet, olyan időjelben vett filmet, ami egy csomó rövidzárlaton alapul, vagy hogy a feszültséget változtatják, az áramerősséget, ami a felvételnél szükséges. Vagy például kihasználjuk az életlenséget a felvétel készítése során – eltekintünk attól, hogy ez voltaképpen „technikai hiba” –, és csinálunk belőle egy jó kis filmet.

Horváth Mari:

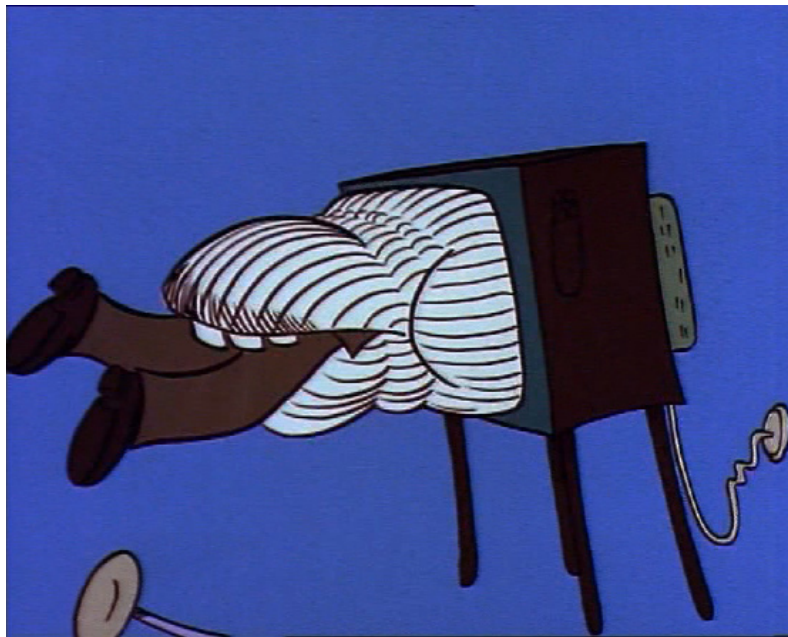
Kinyílt egy csomó technikai lehetőség a komputer által, tulajdonképpen ez a rossz is benne. Olyan sok minden közül kell kiválasztani hogy mit akarsz, ami meg is zavarja az embert. Nehezebb dönteni. Gondolkodtam, hogy vén fejjel nekikezdek-e a komputerrel úgy megismerkedni, hogy én magam is tudjam használni. Van, aki nem sajnálta az időt és megtanulta alkotó ember letére a komputert úgy használni, hogy egyedül tud filmet csinálni rajta. Van erre példa. Például Tóth Pál, aki teljesen egyedül dolgozik. Irigylem, meg kell mondjam... De nekem már nincs időm arra, hogy ilyen szinten megismerkedjem ezzel az eszközzel. Én már maradok annál, hogy tudom, mit tud egy-egy program. Tudom, hogy mit lehet csinálni a számítógéppel, de segítségem van szükségem.

Neuberger Gizi:

Rászoktam a digitális fényképezőgépekre, vásároltam magamnak egyet és nagyon jókat kalandoztunk együtt. Amikor velem volt a fényképezőgép, akkor másképpen láttam dolgokat, mert a fényképezőgép majdnem olyan, mint egy meditációs eszköz. Kikapcsolja a hétköznapi gondolkodást és azt a szemet is, amivel a praktikus életben működünk. A dolgok részletei érdekelnek, a kis részletek az egészen belül. Amikor bekerültek ezek a képek a számítógépbe, tovább kísérleteztem. A manipulációs lehetőségek végtelen sora állt nyitva, és igyekeztem is ezekkel játszani.

Fülöp József:

Alkalmas a technológia ma már arra, hogy a klasszikus értelemben vett kézműves animációból ismert látványvilágot is tud integrálni. Ez az animációs gondolkodásmódnak vagy önkifejezésnek is újabb lehetősége, ami nagyon izgalmas. Csak ott van a probléma, hogy hogyan lehet a műveket láthatóvá tenni. Ha ma valaki csinál egy ilyen alkotást, az internetre egy hónap múlva felteszi, akkor azt senki nem veszi észre, mert annyi minden kerül fel, hogy nem lehet látni a fát az erdőtől.



Vajda Béla: Moto Perpetuo

GESAMTKUNST Élet a crossover előtt

Rém trendi ezidőtájt a különböző művészeti területek kereszteződésének lehetőségéről vadiúj tendenciaként megemlékezni a médiában. Az ún. *crossover-jelenség* előfordulásának megállapítása a művészetben kb. a spanyolviasz felfedezésével egyenrangú szenzációként kell működjék, mindazok számára, akik valaha néztek filmet, jártak színházban, vagy elolvastak egy könyvet. Még viccesebb lehet az átjárás tényéért való lelkesültség azon tanult kollégák előtt, akik járatosak némiképp a művészet történetében és találkoztak már olyan korszakokkal, mozgalmakkal, irányzatokkal, melyek fő jellegzetessége volt a művészeti ágak együttes hatásaival való operálás, vagy a határműfajok, „kereszteződések” előnyben részesítése a tisztának minősített megjelenési formákkal szemben. Nem beszélve azokról az alkotói életművekről, amelyekben a különböző műfaji területek művelése egyszerre ill. egymással kölcsönhatásban vannak jelen. Amit ma divatos szóval crossovernek neveznek, vagyis hogy egy rendszer elemei meglepetésszerűen feltűnnek és aktívan részt vesznek egy más rendszer közegében, ez természetes velejárója a művészet egészének, így se nem új, se nem különleges, hanem a dinamikus változások normális előfeltétele. Minél intenzívebb a kor, minél nagyobb az információáramlás, annál nagyobb a kölcsönhatás, az átjárás, és annál érdekesebb képződmények születnek, amely formák közül később vannak, amelyek alámerülnek az időben, és vannak, amelyek túlélve a természetes kiválasztódás megpróbáltatásait önállósodnak és megizmosodnak.

Ilyen, a maga idejében zavarosnak tekinthető műfajkeverék volt maga a film is, kiváltképp az animációs mozgókép, amely mára önálló kategóriává vált ugyan – legalábbis elméletben. A gyakorlatban ma is határműfaj a művészeti területek kereszteződési pontjain, helyzetének minden előnyével és hátrányával... Így hát nagyon életrevaló kell legyen, és nagyon trendi, habár jócskán elmúlt száz éves!

Wilheim András:

A húszas években nagy egymásra hangoltsága volt a művészeteknek, és ugyanez volt jellemző az ötvenes évek vége-hatvanas évek elején is. Kialakultak olyan műfajok, amelyekben helyet kapott mindenféle művészeti tevékenység, például a performance²³: abba valóban belefért nagyon-nagyon sok minden. Ma konzervatívabb a világ, kétségtelen. Kíváncsi az érdeklődés az új művészetek iránt. Ugyanakkor semmilyen művészet nincs lemaradva saját magához képest, mindegyik ott tart, ahol éppen tart, és persze vannak hullámhorgok, hullámvölgyek, amelyeket nem lehet előre kikalkulálni.

Beke László:

A 60-as, 70-es évektől önreflexív folyamat indult meg – a legmarkánsabban a képzőművészetben. Erre a korra volt jellemző a konceptuális művészet²⁴. Egy olyan művészet, amely magáról a művészetről szól. Ez a szellemiség villámgyorsan átterjedt a filmre, a zenére, megjelent a képzőművészet különböző ágaiban, az iparművészetben, a táncművészetben, és így tovább. Például volt a klasszikus balett, volt a modern tánc, és megjelent egy sereg képzőművészeti indíttatású irányzat, pl. a performance, és mindennek fényében meg kellett nézni még egyszer, mi is az, hogy balett.

Ugyanígy problémaként jelentkezett ez, véleményem szerint, az animációs filmben is, mégpedig olyan jellegű problémaként, amikor egy animációs filmes hirtelen azt mondta, hogy én most animációs filmet fogok csinálni az animációs filmről. Tehát nem történetet mesélek, nem mozifilmet akarok csinálni, hanem olyan filmet, ami az animációról szól – és aztán kiderült, hogy ezzel vagy megújította a klasszikus hagyományt, tehát rajzfilm maradt ugyan, de másfajta rajzfilm, netán logikai vagy matematikai karakterű lett, vagy képzőművészeti film. Akkor azt kellett mondani, hogy experimentális film²⁵, de a legjobb experimentális filmesről vagy a legjobb animációs filmesről, aki így gondolkozott, arról elkezdtek mondani, hogy ez az igazi filmes.

Csáki László:

Érdekes a folyamat, hogy ha az ember filmet csinál, akkor először is sztoribordként képzelem el. Ez az első olyan állapota a filmnek, amikor képekké alakul az irodalmi forgatókönyv. Miért ne lehetne akkor a filmkészítés bizonyos fázisait kinagyítani és ezeket kiállítani? A mai napig nem dönt el bennem, hogy ezen területek közül melyiket szeretném elsősorban művelni. Ha éppen egy képregényt készítek, azt már azzal az igénnyel készítem, hogy egy következő lépésben akár le is lehessen forgatni. Vagy a már leforgatott filmet miért ne lehetne visszaalakítani állóképpé. A képzőművészet alapjában véve arról szól, hogy az ember valamit ki szeretne fejezni és ehhez nem biztos, hogy korlátoznia kell magát és ragaszkodnia egy médiumhoz.

Tisztelem azt az embert, aki a pályáján folyamatosan csak filmmel, vagy csak képzőművészettel tud foglalkozni és hosszú éveken keresztül fűti az a tűz, hogy ezzel a médiummal mondjon el valamit. A 70-es, 80-as években a képzőművészet határtalan volt és ennek hagyománya van Magyarországon. Például a Vajda Lajos Stúdió²⁶ művészei csináltak filmet, létezett az AE Bizottság²⁷, képeket állítottak ki. Tehát akkor volt divatja annak, hogy egy képzőművész egyszerre több médiumban jelenik meg. Az én generációmban egy ember inkább egy dologban mélyül el és abban próbál professzionális lenni. Én viszont olyan beállítottságú vagyok, hogy nagyon sok minden érdekel, ezért jutottam el a krétaanimációs technikáig is. Nem én találtam ki, ez régóta létező eljárás, de szeretem a dolgokat újra felfedezni, vagy pedig megtalálni valamit, azon kicsit elgondolkodni és valami másfajta szituációban megjeleníteni.

Beke László:

Az animációs film természetesen el tudja magát határolni nagyon sok mindentől, például az építészettől vagy a korcsolyázástól vagy akármilyen tevékenységi formától. Minden, ami mozgásban van, az ugyanannak a részre, és hol az egyik, hol a másik rész kerül előtérbe. Ráadásul egyfolytában a teljességről van szó. A mozgást mondtam, de ebben a teljességben, amire én gondolok, s amelyben a magyar animációs filmet látni szeretném, a mozdulatlanságot is bele tudom gondolni, de még az akusztikát is, meg a csendet is és a korcsolyázást is, ha már ezt a buta példát mondtam az elején. Meg hogy az építészettől is el tud határolódní – mert hát zseniális dolgokat lehetne csinálni az animációs film és az építészet együttműködésében, túl azon, hogy valamilyen épület falára vetítünk valamit. Az építészeket egyáltalán nem zavarja az, hogy tizenötven belekotyognak és azt mondják, hogy a vízcső nem mehet itt vagy ott, és a homlokzatra se rakja ki... A festőművésznél nagyon nehezen képzelhető el, hogy valaki azt mondja hogy ezt a vonalat arrébb húzzad. Az animációs filmkészítés viszont nyugodtan lehet abszolút egyszemélyes vállalkozás, és nyugodtan lehet örületes csoportmunka is, amelyben mindenki tudja, mi a dolga.

Szoboszlay Péter:

Belsőépítészként végeztem, és még nem volt kezemen a diploma, mikor már elszegődtem a Pannóniába, anélkül, hogy tudtam volna, hogy mit fogok csinálni. Egyszerűen menekülés volt a belsőépítészetnek általam akkor igen korlátozottnak tartott valóságából. Diplomamunkám egy kétszobás lakásnak öt főre való berendezése volt. Még a panel előtti korszak volt. Menekültem, és élveztem rajzfilmkészítés viszonylagos szabadságát.

Beke László:

Olyan furcsaságok is vannak most az általános képszemlézeti életben, hogy a legutóbbi velencei biennálékön a művek fele vetítés volt. De milyen vetítés? Plazma tv-vel világosan, sötétben, vagy a sötét teremben vetítőfelületre. Nem 35 mm-es filmet vetítettek, de klasszikus időstruktúrájú mozgóképet – képzőművészetként. Még székeket és padsorokat is beraktak a kiállítóterembe és ott kellett, adott esetben, 30 percig nézni egy filmet...

A Mücsarnokban volt egy kiállítás, az volt a címe, hogy Magánügy? A kiállítás azért volt érdekes, mert ezzel próbálták modellezni, hogy mit terveznek a következő öt évben a kortárs művészetben. Nagyon fontos volt a Balázs Béla Stúdió részvétele – ami, ugye, már nincs is, mint intézmény-, és hogy ott voltak az Iparművészeti Egyetem Vizuális Kommunikáció Tanszékén készült animációs filmek. Ha a magára legtöbbet adó kiállítási intézmény Budapesten a legfontosabb kiállítását telerakja filmekkel, videókkal, digitális animációval, akkor nem én gondolom

egyedül, hogy óriási lehetőségek vannak.

Csupa optimista dolgot mondok. Pénzről most nem beszélünk – de lehetőséget rengeteget látok.

Fülöp József:

Lehet, hogy butaságot jósolok, de el tudom képzelni, hogy a következő évtizedekben nagy divatja lesz majd a különböző festmények a forgatásának. Arra gondolok, hogy a festményben fogunk járkalni, tehát az arra hivatott tervezők és művészek, megépítik virtuálisan azt a napraforgómezőt, ahol Van Gogh fest és ott mászkálhatunk abban a képi világban, ami a festménynek a kétdimenziós világa volt... Ezzel a lehetőséggel kapcsolatban egy kicsit ambivalens vagyok magam is, viszont úgy érzem, oktatóként és alkotóként is nagy súlyt kell helyezni arra, hogy valamelyest követni tudjuk a változásokat.

Wilheim András:

Nagyon sokat kell tanulni arról, mit jelent az, hogy filmzene. A zene a filmben nem csak aláfestés, ami azért van, hogy ne legyen csend, hanem épp olyan funkcionálisnak kell lennie, eszközként kell, hogy működjék, mint ahogy a világítástól kezdve a kameramozgásig mindennek.

Példaként szokták emlegetni, hogy Reisenbüchler Sándor animációs filmjeiben a zenének kiemelt szerepe van. Nála valóban igényes hanganyag van a filmek alá téve, és ez hol működik, hol meg nem. Reisenbüchler igényesen válogatott zenét, de ő is hangkulisszát csinált, nem olyan hangmontázst, amelyben a zene rövidebb egységekből van összevágtva, hanem hosszabb, egybefüggő zenei szakaszokat tett a film alá, és ahol már nem volt szükség arra, hogy az a zene szóljon, egyszerűen elvágta – és utána jött valami egészen más. Ez az eljárás működik egy bizonyos szinten; csak hát amennyire kényes volt Reisenbüchler arra, ahogy a képi montázst használta a filmjeiben, állandóan hivatkozva Eisenstein-re, mégsem gondolkodott filmesként a zenéről. Amatőrként nyúlt a zenei anyagokhoz, és ott vágott bele, ahol eszébe jutott. Erre a legjobb példa a Csajkovszkij-zenére készített Az 1812-es év című film, ahol egész egyszerűen megrövidítette magát a nyitányt, mert nem volt elég kép, amivel kitölthette volna – és neki a kép természetesen sokkal fontosabb volt, mint hogy a hangnak is meg legyen az autonómiája. Ahol a módszere igazán működik, az az Allegro vivace, amelyben tényleg egyben hallható a zenei anyag és ki van töltve végig képekkel.

Talán még Kovásznait lehetne emlegetni, aki bizonyos filmjeiben ki tudta használni, hogy a zene működjék, de azt hiszem, rajtuk kívül nem nagyon tudnék más példát mondani. Elborzasztó dolgok jelennek meg hangként a magyar rajzfilmben... Egyetlenegy kivételt tudok, az nem más, mint Phil Mulloy, aki Balanescuval dolgozik együtt: az zenéik erre a műfajra készülnek, minden annyi, amennyinek lennie kell. (A muzsika hangja)

Vannak olyan rajzfilmek, ahol mintha a képi megoldás lenne lefordítva zenei történetre, amikor teszem azt, olyan módon van összevágtva egy hanganyag, hogy minden képre történik valami hangváltás. Ez nyilván alkotói igényességnek tudható be. De nem hiszem, hogy mindenkinek ezt kell csinálnia.

Abban van igazság, hogy amennyire dramaturgiájában, grafikai megoldásaiban, mondani-valójában, költészetében a rajzfilm alapvetően konzervatív, ugyanúgy a zenéjében is, sőt azt kell mondjam, hogy olcsó. Olcsó, mert ahelyett, hogy minőségi zenét használnának, megelégszenek a kommersz szórakoztató zenének az applikációjával. Kovásznai Habfürdőjében pl. olyan avitt a zene, ami szól, hogy nem bírja el a hátán azt a rajzolt anyagot, amit látunk. Az a zene egyszerűen megszüntette saját magát, divatcikk volt és ma használhatatlan. Pedig pont az animációs film lehetne egy egészen sajátos kísérletezés terepe, hiszen ahogy kockáról kockára készül a film, ugyanúgy rá lehetne kockázni a hangot is. Hogy mást ne mondjak, a filmhang, amikor filmre készül, vizuális jellel változik, így a hangcsíkot lehetne akár képcikként is hasznosítani, illetőleg a képet, ami lefut a filmen, rá kéne fényképezni a hangcsíkra, és akkor ugyanaz, amit látok, meg is szólal. Elképesztő hang jönne le. De volna egyfajta kontrasztja is a kétféle anyagnak. Hogyha egy rajzfilmben látszanak Beethoven-képek és Beethovennek az arcképe van ráfényképezve a hangcsíkra, 24 kockában egy másodperc alatt, az nyilván nem Beethoven zenéje lenne, de hogy

érdekes lenne, az biztos...

Haris László:

Waliczky Tamásnak úgyszólván minden műve alapkérdéseket feszeget. Van pl A kert. Ebben a filmben egy gyerek máskál egy kis kertben, ahol van egy csúszda, azon lecsúszik, felmászik a csúszdára. Az az óriási ebben az ötletben, hogy eddig nem látott és csak a számítógéppel megvalósítható, különleges perspektívát használ. Évezredek óta vagy egyenes, vagy fordított perspektívát használnak a művészek, vagyis arról van szó hogy egy jelenetet a művész kívülről szemlél, és ennek a kívülről való látásnak van egy megfelelő perspektívája. Ez a film úgy készült, hogy a perspektíva központja mindig az, ahol a gyerek van, tehát változik a képnek, a környezetnek a perspektívája, attól függően hogy a gyerek hova megy. Hogy ebből valamikor nagy film lesz-e a világban? Szinte biztos, hogy nem, mert csak arról szól, hogy lehet egészen alapvető kérdéseket megoldani néhány, talán két vagy három perc alatt. Azt hiszem, tényleg nem túlzás, hogy a komputer-animációs művészet egyik világcsúcsa szintén Waliczky Tamásnak a Szobrok című munkája, amely korábban még a film által is megfoghatatlan dimenziót vesz elő, vagyis az időnek a szerepét. Ezek a szobrok úgy épülnek föl, hogy egy valóságos mozgásnak az egymásutáni fázisait rögzíti egy kamera. Egyszerű művelet, egyszerű mozgás, guggol valaki és felugrik, közben széttárja a kezét, majd visszaérkezik a földre. Ebből készül egy normális filmfelvétel, és ezeket a filmkockákat, amelyek egymás után következnek, a komputer által megteremtett térben egymás mögé rakja, és a különböző fázisok egymás mögött elhelyezkedve egy valóságos térbeli formát adnak ki. Innen kapta a mű a címet, hogy Szobrok – mert szobor keletkezik, egy virtuális szobor. Eddig eljutott már a világ, a szemléletnek erre a módjára, hogy nézek egy eseményt, ami az időben történik, és az időbeni fázisok egymás után következnek. Ezután következnek az, ami sehol nincs Waliczky előtt: ha ez a szobor megvan már, létezik, akkor ezen a szobron végig tudok menni, egyenesen is, az időnek megfelelő irányban. Ha így megyek végig, akkor tulajdonképpen visszakapom a mozgást. De átmehetek a szobron másmilyen irányból is, és létrejön egy olyanfajta szemlélet, ami tényleg csak az egészen misztikus gondolkodásban jelent meg, valahol az emberiség történetében, az, hogy különböző időben lejátszódó dolgokat egyszerre látok. Filozófiailag elképesztően fontos dolog. Megmutatja azt, hogy az idő jelentkezik vizuális élményként.

Wilhelm András:

A film időbeli művészet. A strukturálódása időben való strukturálást is jelent. Ha valakinek van tempóérzéke, akkor az megjelenik, ha nincs tempóérzéke, az is megjelenik.. A zenében ez ugyanígy van. Az időérzéklet lehetne fejleszteni, erre vannak különböző módszerek és ehhez nem is muszáj valakinek hangszerezen játszani tudni, és ezt kellene valahogy a filmesekben is kialakítani. Vágással a filmnek ritmust lehet adni. Sokszor lehet érzékelni, hogy rossz helyre került a vágás, azért, mert az alkotók nem figyelnek fel időnként arra, hogy a képen elindul egy szándékolatlan mozgás, amire pedig a néző esetleg felfigyel. És annak a mozgásnak van egy tempója, és az megkívánja, hogy meddig kell eljutnia. Tudni kell pontosan, hogy miért rövidíték le vagy nyújtok meg esetleg valamit, de csak azért, mert úgy gondolom, hogy ebből a képből ennyi elég volt, vagy elhangzott egy mondat, és nyissz, mert fogy az idő és drága a nyersanyag – ez egész egyszerűen nem megy, mert ott valamilyen probléma meg van kerülve. Erre legjobb példa, ha az ember olyan képet néz, ahol tökéletesen bánt a rendező az idővel. Netalán egy olyan beállításban, amiben egyáltalán nincsen vágás. Jancsó filmjének, A pacifistának az első jelenetsora, amikor a főszereplő át sétál a téren, tökéletes és borzasztó hosszú, nem tudnám végigmondani az egész snittet – de ott hihetetlen sok minden történik és minden jókor. Úgy van megágyazva a jelenetsornak, hogy minden akkor kerüljön sorra, amikor arra sor kerülhet, van a haladásnak tempója és ideje is, ami alatt le kell záródnia. Én ezt nevezem időérzéknek. Ha egy rendező ezzel nem rendelkezik, akkor bízzék meg valakiben, akinek van.

EXPERANIMÁNIA

A nagy kísérlet folytatódik (?)

Tűrészhatárt felmérő kísérletnek szánom a tanítás során a húszas évek német absztrakt filmjeit, a McLaren-féle filmszalagra festett zenés „klipeket”, de a legelvetemültebb akkor vagyok, amikor a Maurer-Jeney-féle Kalah-ot vetítem, amely mozi csupán színes téglalapok és a színeknek megfelelő hangok következetes kombinációja egy keleti táblajáték logikájára... Kétségbeesett tekintetek merednek ilyenkor a vászonra/képernyőre, s a szemekben a kérdés: Mikor lesz vége? Aztán eljön a beszámoló ideje, s mint azt korábban említettem, a diákok mire emlékeznek leginkább az éves anyagból? Talált, süllyedt: ezekre a szokatlan, rácsodálkozást kívánó mozgóképekre, amelyeket látva gyakran parázs vita is kialakul a „mi a fenének ilyen filmeket csinálni”-csapat és a „nézzük meg még egyszer, olyan érdekes”-tábor között.

Lévay Jenő grafikus-kollégám mondta egyszer Meander című, fénymásolóval koprodukált, majdnem absztrakt mozgóképe kapcsán, hogy a kísérlet a művészetben azért fontos, mert a továbblépés lehetőségét jelenti, és akkor is szükséges, ha megpróbáltatást jelent a panelekhez szokott befogadóknak. Mindazonáltal, lehet, hogy a kísérlet nekünk, alkotóknak fontos leginkább? Hiszen az újítás a műfaj minden területén érezteti hatását, akkor is, ha esetleg a mű/alkotó, aki/amely elindítja, nem válik általánosan ismertté. A Whitney-fivérek korai komputerkísérletei, Stan Brakhage „szendvicsfilmjei” vagy Fischinger zenére komponált stúdiómai közvetve ott vannak a videoklipekben, a szórazottató superprodukciók trükkjeiben, vagy a kiállítótermekben otthonra találó mozgóképes installációkban. És visszaköszönnek a „fura filmek” a főcímelekben, a világháló szövegtében, a közvetlen környezetünk vizuális mozzanataiban.

Az experimentális mozi talán fontosabb, mint a „nagymozi”, hiszen mentes a megrendelői igényektől, az aktuális közönségizléstől, vagyis olyan szabad, amilyen szabadságra az alkotói fantázia képes, s ez a szabadság néha irritáló, mint egykor a képzőművészetben Malevics négyzetei, mégis e bosszantó darabok billentik ki a műfajt kényelmes konvencióiból...

Haris László:

Az animációban azok a művek lettek sikeresek, amelyek nem csak technikai kísérletet jelentettek, hanem egyúttal nagyközönség által nézhető és érthető filmekké váltak. Holott akárhogy van is, egy kísérletnek egyáltalán nem kell a nagyközönség számára érthetőnek lenni. A kísérletnek sokszor a legizgalmasabb vonulatai olyanok, amiket egy utcáról betérő néző vagy nem ért, vagy unalmasnak, vagy fölöslegesnek tart. Csak a szakma számára fontosak.

Wilhelm András:

A korai animációs filmekben, amiket én ismerek, tudjuk, hogy nincsen hang, még nem volt hangosfilm. Ennek ellenére az egyik hihetetlen tempóérzéssel megcsinált film Duchamp Anémic Cinémája, amely elképesztő módon strukturált időben. De ott van Fischinger munkássága, aki szintén rájött arra, hogy az alkotásainak zenei ritmust kell adni. Vele az volt a gond, hogy a zenei ízlése konzervatív volt, az absztrakt ábrák Brahms Második magyar táncára mozogtak, és nem lehet azt mondani, hogy adekvát módon passzol ez a két dolog egymáshoz. De például Fischinger, amikor összetalálkozott John Cage-dzsel, megkérte őt zenei konzultánsnak, és nagy vesztesége a zene- és filmtörténetnek, hogy ebből az együttműködésből végül is nem lett tartósabb kapcsolat.

De a magyar filmművészetből miért is ne lehetne animációs filmnek tartani a Jeney Zoltán Round című zeneművére készült experimentális filmet, amit úgy csináltak meg, hogy a Keleti pályaudvar aluljáróját fényképezték, és valami hihetetlenül felgyorsított mozgás van a képen. Rengőteleg ember mozog, olyan, mint egy hangyaboly. A képernyőnek van tizenkét függőleges osztása, és mindig azok a mezők, azok a csíkok látszanak csak, amelyek a zenei kompozíció szisztémája szerint adott hangoknak felelnek meg. Tehát zenei szólamként van kezelve a veti-

tővászón. Ez valóban olyan kísérlet, amiről elmondható, hogy igen, itt gondolkodtak arról, hogy lehet használni a képet zenei módon vagy az időben. Lehetséges, hogy ez nem a legkellemsőbb látvány a néző számára, hiszen borzasztóan fárasztó a szemnek egy ilyet hosszasan követni, de elmozdulás legalább arról a holtpontról, ahol ezek a műfajok meg szoktak rekedni.

Erdélyi Judit:

Láttam Kovásznai filmjeit egyszer filmklubban, és az első reakcióm a teljes elzárkózás volt. Amikor legközelebb találkoztam ezekkel a filmekkel, már magam is alkotó részese voltam az animációs filmeknek, más attitűddel álltam hozzá. Nyitottá váltam a filmjeire, érdekessé váltak számomra. Akkor kezdtem el azon gondolkodni, hogy én magam is kapok nagyon sokszor olyan kérdést a közönségtől, hogy miről szól? Nem csak a saját munkám, hanem bármilyen animációs film. Elgondolkodtam, hogy én kinek készítem a munkáimat? Úgy gondoltam, hogy nem akarok mindenkibe szólni, hanem kikiáltok egy gondolatot a világba, és hogyha valaki erre fogékony és meghallja, akkor visszaigazolást kap tőlem. Azokhoz szólok, akik azt a nyelvet beszélik, amit én.

Van egy képzőművészeti vonulata is az animációs filmeknek, amikor az ember kísérleteket készít. Lehet kísérletezni a technikával, lehet kísérletezni akár a közönséggel, és magával a filmmel is. Kovásznainál érzem ezt a kísérletezést.

Haris László:

Az animációs művészetben, a filmművészetben aggasztó konzervativizmus jelentkezik az utóbbi húsz évben. Alapvető oka azt hiszem az, hogy a kísérlet, műfajtól függetlenül, bármilyen művészeti ághban, mindig kamikaze teljesítmény. Valaki rászánja magát valami különleges dologra, ami lehet, hogy zsákutca, lehet, hogy zseniális új utat nyit meg.

Ezek a kísérletek nagyon egyszerűen lejátszódnak egy zeneszerzőnél, aki elővesz egy papírlapot és negyed óra alatt ír egy zseniális szonátát, ami lehet, hogy mérföldköve lesz a zenetörténetnek. A film sajnos nem ilyen. A film iszonyatosan pénzigényes. A filmek gyárban készülnek. A gyárnak tulajdonosa van, a stúdióknak menedzsere van, aki akárhogy nézzük is, elsősorban pénzt szeretne keresni. Ebből az következik, hogy nagyon szűk területre van a kísérletezés szorítva. Egy menedzser egy több százézer, esetleg több millió forintos kísérletet nem nagyon szívesen visel el. Korábban, a lazuló Kádár-rendszerben – mivelhogy a rendszer rosszul működött –, nem bőségesen, de be-be csúszott egy olyan lehetőség, hogy esetleg valaki kitalált például egy Experanima címmel összegezett kísérleti animációs filmsorozatot és volt mód arra, hogy megcsinálja. Ma, a pénz átvette a hatalmat, a pénz pedig sokkal precízebb, sokkal kíméletlenebb és sokkal jobban működik, mint az ideológiai elnyomás. A film területén nincs mese, lecsökkentek a kísérletezés lehetőségei. Ezért nőtt meg a jelentősége annak, hogy a komputergrafika, a komputeranimáció és az abban végzett kísérletek élre törtek. Van ennek nyilván technikai oka is, mert hát 20 évvel ezelőtt nemigen volt komputeranimáció, vagy éppen csak kezdődött, most meg egy animációs művész otthon, a saját személyi számítógépén tud készíteni használható animációs kísérletet. És talán a kísérletezésnek, a kísérleti animációs filmnek ez a jövője.

Mikulás Ferenc:

Arra törekedtem, hogy a művészet, a képzőművészet területéről toborozzak fiatalokat a kecskeméti stúdióba. A Balázs Béla Stúdióval is elég jó kapcsolatom volt. Láttam azt, hogy valamilyen formában a kísérleti animációnak van lehetősége, de azt is láttam, hogy a Pannóniában erre nem volt mód, és nagyon sok esetben nekünk kellett máshonnan pénzt szerezni, hogy ezeket a kisebb filmeket elkészítsük. Ez konfliktusforrás is volt abban az időszakban, mert nem csak hogy szerzői filmeket készítettünk, hanem a szerzői filmekben belül olyan filmeket, amelyek nem a megszokott formanyelven kerültek megfogalmazásra. Gondolok itt Hegedűs 2 Lászlónak a filmjeire, vagy Orosz Istvánnak a filmjére, az Apokrifra, amit a Haris Lászlóval együtt készített.

Horváth Mari:

Mindig van átgondolt forgatókönyvem, azoknál a filmeknél is, amelyek nagyon improvizatívának néznek ki. Konkrétan elképzelt építkezésem van, aminek talán szokatlan a dramaturgiája. Nem

szeretem, amikor vízszintesen építkeznek valami, a függőleges, meg az elcsúsztatott kapcsolódásokat szeretem. Minden filmemben több szálon értelmezhető események vannak, amelyek néha összekapcsolódnak, néha egyedül szaladnak. Ez adja a szövetét az összes filmemnek, ez a furcsa függőleges dramaturgia.

Neuberger Gizi:

Sikerült a hiányosságomból vagy fogyatékoságomból erényt kovácsolni, mivel alkalmatlan vagyok a hagyományos rajzfilmkészítésre. A háttérfestés ilyen szempontból nem számít, mert azzal keresem a kenyeremet és azt megtanultam. De a hagyományos rajzanimációban nagyon gyenge vagyok.

A Mandala című filmre például nem volt semmiféle megbízatásom, magamnak csináltam. Olyan volt számomra, mint egy meditáció. Volt a sok kép – mi lenne, ha megpróbálnék belőlük filmet csinálni? Nem tudom, hogy ami létrejött működik-e, mert a filmtől azt várjuk, megmozgassa a fantáziánkat, nyomja fel az adrenalin szintünket. A meditálásnak meg pont az ellenkező irányba kellene működnie: hogy megnyugtasson, kikapcsoljon. Ha olyan filmet csinállok, amin elalszanak a nézők, akkor öngólt rúgtam. El kell találnom azt a keskeny mezsgyét, hogy érdekes legyen, ne legyen unalmas, mégis másképpen működjék...

Haris László:

Nem lehet abszolutizálni sem a kísérletet, sem a kísérlet-ellenességet, mert mindenképpen partatlan területre vezet. Fontos, hogy egy alkotó nyugodtan tudjon kísérletezni, de amikor megérett – ez jöhet 30 éves korában vagy huszonegy éves korában, de jöhet 60 éves korában is –, tehát amikor az alkotó megérett, a mű már nem a kísérletet célozza, hanem valamely, a művön túlemelkedő célt. Ez már nem kísérlet, az alkotó eljutott abba a fázisba, hogy birtokolja a technikai lehetőségeket és azzal a tudással élni kezd. Hogy ez kinél mikor következik be, az szerencse, meg alkot, meg a körülmények következménye, de mindenképpen két fázis van. Van a kísérletezés és van a célratörő alkotás fázisa. Ha levágjuk a kísérletező fázist, az nem azért hiba, mert a kísérletezésnek állandóan és folyamatosan működnie és mindenben túlhatolnia kell, hanem azért hiba, mert nem készíti elő, nem ad megfelelő szerszámkészletet a rendező kezébe, hogy utána igazán tudjon alkotni. Borzasztó nehéz, hogy a film területén kötelező a rendezőnek kész művet létrehozni. Ez más területen sokkal szabadabb. Egy költő akkor ír egy vidám, mellékes ritmusgyakorlatot, amikor akar, és abból lehet nagyon kitűnő dolog. Nagyon fontos lenne azt tudni és átélni, hogy ezen a földön egyetlen emberiség él, aki halad valamerre, ha halad. Lehet, hogy körbe, ez egy más kérdés, de azokat az értékeket, amiket különböző területeken létrehozta, érdemes használni, és nem kidobni vagy nem figyelmen kívül hagyni. Nagyon fontos lenne fenntartani a különböző művészeti ágakat, fontos lenne nem csak a művészeti ág közötti lehetséges átjárásokat megkeresni, hanem a művészet és a tudomány közötti végtelen nagynak látszó szakadékot is át lehet hidalni, és használni egymás eredményeit.

Wilhelm András:

A hatvanas években, s még a hetvenes évek elején is, amikor kísérleti jellegű animációs filmek, vagy egyáltalán kísérleti filmek születtek Magyarországon, az alkotók azokhoz az akkor fiatal szerzőkhöz fordultak, akik például az Új Zenei Stúdió²⁸ környékén dolgoztak, vagy egyáltalán, akik új zenét csináltak, szemben az addigra már eléggé megcsontosodott, konzervatív magyar közönség alapján komponáló régebbi mesterekkel szemben. Ez nyilván szervezeten is meg kellett, hogy támogatódjék mert ott volt a Balázs Béla Stúdió, ami a kísérletezés központja volt, és elég nehéz lett volna valószínűleg kitérni egymás elől. Az tényleg egyfajta műhely volt. A Panónia is hasonló lehetett, amikor még nagy filmstúdióként funkcionált.

Ami azóta van, nem hiszem, hogy a konzervatív ízlésnek vagy a kísérletező kedvnek a csitulása miatt következett volna be, inkább az alkotók felháborító műveletlenségének és önhittségének következménye. Mert sokkal egyszerűbb a film alá benyomni egy disc-jockey által összegányolt valamit, vagy pedig leülni a számítógép elé és szintén összegányolni valami akusztikai fortelmet, majd azt mondani, hogy ez önkifejezés...

AZ ELÁGAZÓ ÖSVÉNYEK KERTJE Interaktív labirintus

Létezik egyértelmű üzenet? Vagy minden emberalkotta kód magában hordja a dekódoló szubjektív olvasatát, legyenek a megfejtés szabályai mégoly kötöttek is? Létezik tehát műalkotás, amely egyolvasatú?

A zárt művek –tehát a hagyományos szerkezetű regények, zenedarabok vagy filmek– talán képesek ideig-óráig az egyértelműség illúziójába ringatni az olvasót, hallgatót, nézőt, ugyanakkor az értelmezés, a „kulcs” már akkor kérdéssé válik, ha csupán két ugyanazzal a produkcióval szembesülő befogadót hallgatunk meg benyomásairól. Minél szélesebb körben vizsgáljuk a közönség reakciót, az élmények és reflexiók annál változatosabbak, annál nagyobb eltérések mutatkoznak az értelmezésben.

Viszonylag egyszerű a helyzet, ha a fent említett „zárt” szerkezetű, akár régimódinak is tekinthető műformákat vizsgáljuk, de hogy állunk azokkal az elképzelésekkel, amelyek a befogadót kibillentik passzivitásából, és bevonják a műalkotás létrehozásába, ha akarja, ha nem...Például a színházművészet azon törekvései, amelyek következtében a nézőtér részt vesz a játékban, a színészek a deszkákról alászállva a nézők közé vegyülve teljesítik be az író/rendező elképzeléseit, vagy éppen a közönség foglal helyet a színpadon, végképp felborítva a klasszikus komédiázás szabályait. De az anamorfózis titka sem tárul fel a kiállítás-látogató aktív jövés-menése nélkül, hiszen a képbe rejtett, második, sokszor extrém nézőpontból értelmezhető újabb kép, csak akkor áll össze, ha a néző a műtárgy előtt/körül járkálva megkeresi azt a látószöveget, ahonnan a rejtett összefüggés egyszerre megmutatkozik.

Tulajdonképpen bármely műalkotás feltételezi, hogy „a művet a néző fejezi be”, még abban az esetben is, ha a befogadó a kisujját sem mozdítja, s egy tapodtat sem mozdul a műélvezet alkalmával, hiszen működnek érzékei, érzelmei, a tudata is dolgozik önkéntelenül. Az alkotás létrehozója igazából sosem tudja meg, hogyan vált belsővé műve a közönség egyes tagjainak esetében, vagyis története, dallama hogyan folytatódott az ész és a szív labirintusaiban, létrejött-e a katarzis, s ha igen, hogyan hatott a személyiségre, milyen irányban befolyásolta élete további alakulását, egyáltalán, az élménynek van-e még köze az alkotói szándékhoz, vagy elszabadulva önálló életre kelt, s kontrollálhatatlan Frankenstein-fiaként garázdálkodik....

A legújabb mozgóképes törekvések a számítógép és a világháló egyszerű háztartási kellékké avanszálása következtében bontakoztak ki, tehát építve arra a minden egészséges emberre jellemző igényre, hogy kreativitását kiaknázza, ha lehetősége van rá, akár a mozgóképtervezés, filmformálás terén is. S mely műfaj kínálhatna nagyobb mozgásteret e játékos kedvnek, mint az animáció, amely egyszerűbb és bonyolultabb programok formájában új életre kelt az új médium, a számítógép által, és elszigetelt, a beavatottak számára fenntartott úri huncutságból össznépi szórakozássá lépett elő.

A tervezők pedig felismerve az idők szavát –úgy tűnik– szélesre tárják a kapukat a felhasználók előtt, nyitott végű, végtelen el- és leágazással bíró mozgóképes játékokat kínálnak bejárásra, mely művek, akár a címben idézett kert, a lehetőségek és variációk zavarba ejtő sokaságával szembesítenek... Vagyis interaktív animációs filmek részesévé válunk, amelyekben a néző/játékos alkotótárs is egyben, ill. főszereplő, tervező, egyszóval mindenható, akár egy isten....

Fülöp József:

Volt Bécsben egy médiafesztivál, amit Top Talent Award-nak hívnak. Ennek a fesztiválnak az a különlegessége, hogy 30 évnél fiatalabb alkotók nevezhetnek oda és olyan kategóriákban indítanak versenyt, amelyek az új médiának, interaktív világnak különböző leképeződései. Alkotások internetre, alkotások, amelyek játékként funkcionálnak, alkotások, amelyek a televízió interaktivitását használják ki, meg olyan alkotások, amelyek a klasszikus multimédiát próbálják képbe hozni. A hallgatónk, akit Erdélyi Juditnak hívnak és az animációs szakon diplomázott,

egy filmet készített, amely első látásra egyedi animációs filmnek tűnik. Juditnak sajátos, érzékeny grafikai világa van, és úgy gondolta, hogy izgalmasabb ezt a világot a klasszikus és meghatározott játékidőjű módszer helyett interaktív környezetbe helyezni. Ennek a munkának, a *Pantha rei*-nek akkora sikere lett, hogy megnyerte a versenyt. Kiemelte a szakmai zsűri, hogy milyen szépen követte az egész munkát a zene.

Valóban, Judit vette a fáradságot, hogy amikor a művészi koncepcióval, a forgatókönyvvel, látványtervekkel elkészült, akkor egy fiatal zeneszerzővel leült, és közösen megbeszéltek, milyen zenei stílus, milyen hangulat, milyen hangzás lenne a megfelelő. Ez önmagában persze nem újdonság, mert mindenki így dolgozik, ha van rá lehetőség. Viszont ennél a műnél az merült fel problémaként, hogy amikor a kedves néző/játékos kattint, és hirtelen egyik jelenetből átugrik egy másik jelenetbe, akkor a zenével mi történik? Ezt ők megoldották, ráadásul klasszikus hangszereléssel.

Erdélyi Judit:

A Pantha rei diplomamunkának készült, interaktív animációs film. Az interaktív játéknak és az animációs filmnek egyfajta keveréke. Viszont azért marad meg számomra mégis az animációs film kategóriában, mert nincsenek benne választható útvonalak, hanem tulajdonképpen egyetlen történeten megyünk végig kisebb-nagyobb nehézségek árán. Az életben is nehézségekkel küzd meg az ember.

Nem volt olyan szándékom, hogy elmeséljem egy ember történetét, de van benne kronológia. Egy életút szimbólum, tulajdonképpen, onnantól kezdve, hogy megszületünk, egészen odáig akár, hogy eljutunk oda, amikor már nem vagyunk többet fontosak a földön. Azzal, hogy a néző belenyúlhat, bevonom őt a történetbe. Az egész egy hatalmas találós kérdés, amelyben a megoldások, a megoldási lehetőségek el vannak rejtve. Ahhoz, hogy a játékos meg tudja oldani, időt kell rá szakítania. Jó teszt – miután már sok embert láttam ülni a munkám előtt –, hogy ki hol, melyik állomáson fog megakadni.

Az alap gondolat az volt, hogy mind az animáció, mind a zene nagyon rövid egységekből épüljön fel, ismétlődő egységekből, ami mégis élvezhető. Flash-ben készült és eljutottunk a program határáig, mind kép-, mind hanganyagban. A flash olyan program, amivel kisméretű dolgokat csinál az ember az Interneten. Az egyes elemeket digitális ceruzával rajzoltam be közvetlenül a gépbe és aztán ott raktam össze belőle az anyagot. Tehát egyből flash-be dolgoztam.

Beneveztek a diplomamunkámat a Top Talent-re, s a kategóriájában győztes lett. Nagy meglepetés volt ez nekem...

Azt szerettem volna megjelölni, hogy minden mozgásban van, soha semmi nem áll meg. Ha csak egyetlen falevél, vagy ha csak egyetlen vonal van a képen, az is mozog és mindig valami következik belőle. Ezt a gondolatot talán nem is lehetett volna máshogy, mint animációs filmben megvalósítani. Ha az ember csinál egy pár perces animációs filmet, az esszencia lehet az életből. Nem?

Fülöp József:

Azt hallottam egy amerikai játékfejlesztőtől, hogy az interaktivitást és a filmnek a viszonyát úgy lehetne megfogalmazni, hogyha felállítanánk egy grafikont, az egyik végén az a fajta televíziós videojáték van, amit ismerünk gyerekkorunkból, amikor a TV képernyőjén volt két függőleges vonal, meg volt egy kis pötty, ami ment jobbra-balra és vissza kellett ütni... Ez maximálisan interaktív, 100 százalék interaktivitás van benne, és semmi történet. A másik véglet pedig a klasszikus film, amikor semmi interaktivitás nincsen (amit csak félve jegyzek meg, hogy, ha valaki könyvet olvas, az asszociációs rendszer is egyfajta interaktivitás), leül, végignézi azt a másfél-két órát, és befogadja a történetet. A kettő között van mindaz, amiről beszélünk. Ahhoz képest, hogy melyik végletet közelíti, lehet többé-kevésbé játékról vagy filmről beszélni, és sok érdekes kísérlet is folyik ezügyben, nem csak technológiai, hanem művészi, alkotói kísérlet. Vannak olyan elképzelések, hogy ha nem vigyázunk magunkra, a néző nem csak befogadója, vagy interakcióval valamelyest a történetszálnak az elindítója, hanem a történetnek a része lesz. Operatorként, vágóként, rendezőként szerepel egy történetben, ami olyan, mintha egy virtuális élet alakulna ki körülötte. Ez rengeteg filozófiai, etikai kérdést vet fel, és eléggé kétes az értéke

így első hallásra.

Vannak másfajta lehetőségek. Az egyik sokkal inkább a kommunikációról szól, sokkal inkább az információátadásról, ami a televíziózás új formája. Pl. az interaktív TV, amikor egy adott TV műsoron belül, mondjuk egy sportközvetítés vagy egy élő koncertfelvétel közben magunk választhatjuk meg azt a kamerát, amely szemszögéből a műsort látni szeretnénk.

Erdélyi Judit:

Abból a komputerjátékos-szemléletből való kimozdulásra is késztet a *Pantha rei*, hogy vannak olyan megszokott mozdulatok egy játékban, amikor pl. kattintok kettőt az egérrel, akkor lövök kettőt, kattintok a jobb egérrel, akkor továbblép, vagy nyíllal erre megyek jobbra, balra meg arra megyek a nyíllal... Én úgy építettem fel ennek a filmnek a struktúráját, hogy semmi megszokott mozgás nem működik. Új mozgásra és új attitűdre ösztönzöm az embert, hogy gondolkodnia kelljen, hogy ne automatikusan cselekedjen. Rizikót vállaltam ezzel, mert sokan elveszítik a türelmüket, viszont az volt az egyik kitűzött céloim, hogy kibillentsem az embereket a megszokásokból. Azzal együtt, hogy próbálok harmóniát teremteni.

Fülöp József:

A klasszikus multimédia a 70-es években kezdett teret hódítani, és a számítógépekhez kötődött-klaviatúra, egér, monitor szituáció -, ám ez a konfiguráció egyre inkább eltűnik, maguk a számítógépek is „láthatatlanná” válnak. A környezetünk, akár az építészet, akár a városaink információs rendszere, az autónk, a telefonunk, mind-mind lehetőséget adnak arra, hogy részeseivé válhatunk az interaktív alkotásnak. Sokan félnek is, hogy mi lesz azzal a közösségi élménnyel, amikor az ember ott ül többemagával egy sötét teremben, hova lesz az a fajta elemelkedettség, amikor a vásznon megjelenik a mozgókép és a villódzó fényekkel egy furcsa dimenzióba kerülünk, ami csak a mozinak sajátja. Azt is tudjuk, hogy a mozinak a kialakulása óta folyamatosan próbálkoztak azt tovább gondolni. Jött a szélesvásznú mozi, jött a cinemascope, jött a háromdimenziós mozi, jöttek a gömbhéjra vetített alkotások, és most ennek egy újabb változata az interaktív helyzet. Azt érzem, hogy az interakció nem más, mint az, hogy a néző „helyzetbe kerülhet”. Maga változtathatja meg a művet, nem úgy, hogy megnyom egy gombot és akkor megváltozik a történet, hanem a fizikai megjelenésével, a mozdulatával képes változtatni rajta, ami nagyon furcsa. Nem tudom, milyen ez az élmény, mert még csak a teoretikusok emlegetik és nem elérhető egy hétköznapi halandó számára, de biztos vagyok benne, hogy valaki Japánban már tesztelgeti egy laboratóriumban...



Erdélyi Judit: *Pantha rei*

SZABAD ÖTLETEK PARÁDÉJA A megformált mű felelőségéről

Az interaktív film/mozgóképfelveti a kérdést, mi különbözteti meg a jövőben a tervezett művet a véletlenszerűen alakuló mozgóképes elszabadulástól, amelybe mindenki azt lát bele, amit akar, amelynek esetleg se füle, se farka, amelyben a döntést az alkotó –látszólag legalábbis- a „felhasználóra” hárítja. (Lám, már a befogadó megnevezés sem használható az interaktív szituációban...)

Hová lesz végső soron a katarzis? Hová az alkotói döntések sora, hová az autonómítás? Vagy immár értelmetlen számon kérni mindezt a művön? Egyáltalán: hová lesz a mű? Beszélhetünk még műalkotásról, ha bárki hozzá tehet, elvehet belőle?

A művészet devalválódik vagy új dimenzióban szerveződik újra?

A helyzet szokatlannak tűnik fel, bár korántsem új jelenségről van szó. Legfeljebb az animációs filmet érte el kicsit később –korábbi technikai kötöttségeinél fogva- a bizonyos határok közt szabad műalkotás lehetősége. Hiszen ha a huszadik század zenéjét akár csak nagy vonalakban ismerjük, eszünkbe ötlenek Cage újításai, miszerint egyes művei megszólaltatását egyrészt nem hagyományos kottához köti, másrészt olyan előadói körülményeket ír elő, amelyek következményeképpen lehetetlen kétszer ugyanúgy megszólaltatni bizonyos darabokat. De a hazai kortárs zene is számos példát kínál arra, hogyan válnak a határok lehetőséggé az interpretáló számára, a szerző sajátos gesztusaként a mindenkori jövő irányába... (Pl. Jeney Zoltán: Yantra)

Hogy ne menjünk messzire, a klasszikus szórakoztató mozi is él a párhuzamos és egyenértékű lehetőségek összevetéséből eredő filozófiai és egzisztenciális problémák ábrázolásával s továbbgondolásával (ld. A nő kétszer, Peter Hawitt, 1997, Idétlen időkg, Harold Ramis, 1993, stb.).

S ha a huszadik század első felének izmusai –szürrealizmus, dadaizmus- hevében született szokatlan mozgóképes kompozíciókra gondolunk – Felvonásköz, Az andalúziai kutya, A kagyló és a lelkész pl. -, e filmek logikája végképp ötletszerűnek és öntörvényűnek tűnik –épp ezáltal hagyva teret a kreatív értelmezésnek.

Az irodalom pedig, ha lehet, a legszabadabb e téren, hisz a mégoly hagyományosnak álcázott regénykomplexumról, mint amilyen Nádas Péter Párhuzamos történetek című műve, még erről a gondosan tervezett és adagolt szövegről is kiderül anamorfikus természetű és zavarbaejtő –látszólagos- befejezetlenségével szemérmetlenül cserbenhagyja a –talan- kényelmesen kitaposott utakhoz szokott olvasót.

Az interaktivitás tehát nem új találmány, amióta művészet létezik, mindig számít a befogadói részvételre, ám mintha a ráhagyás mértéke megnőne, az alkotói jelenlét mintha egyre hátrébb húzódná, s egyre több szerepe volna az esetlegességnek, a döntések meghozatalától való ódzkodásnak.

Veszélyben van-e –esetünkben- az animációs film, az animációs szerzői film? A történeti tények és a jelen tendenciáinak ismeretében azt gondolom, nincs, sőt. Minél nagyobb lesz a szabadság, az alkotók –de a nézők/játékosok/befogadók is annál erősebben fogják kívánni a játékszabályokat. Hisz szabályok nélkül parttalanná válik a játék, s mérték nélkül elvész a mértéktelenség gyönyörűsége is. A minőség igénye, a katarzis vágya, az ünnep hiánya fogja kikövetelni a megformált művek születését, akár az új műformákon belül is, s erre máris remek példákat kínálnak olyan fiatal alkotók, mint Anev Kámen friss, műként is eredeti ízű interaktív alkotása a neten, vagy a már idézett Erdélyi Judit törekvései. „Zárt műként” pedig ugyanezen generációból Ducki Tomek Idővonal című egyedi filmje lehet mértékadó.

Varga Balázs:

Művek mindig is lesznek, vagyis nincs a művészet veszve. Lehetséges, hogy ma még nem annyira könnyen megragadható formákban, más médiumokban, más fogyasztási módon találkozunk majd ezekkel, de ez azt is jelenti, hogy másfajta művek lesznek, másfajta közönség, másfajta

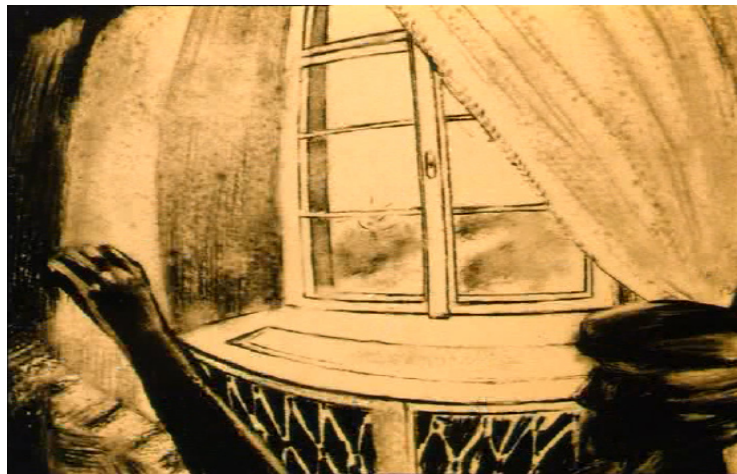
közeg lesz. Hogy lesz-e egyáltalán dialógus régi és új között, az valóban kérdéses. Az elmúlt 15 évben, vagy 20 évben iszonyú sok dolog változott, de azért az önálló mozgóképi animációs rövidfilm és a rövidfilmes gondolkodás továbbra is jelen van az idősebb alkotók vagy a középgeneráció műveiben, és jelen van a fiatalok a műveiben is. Ezért gondolom, hogy egymással élesen szembehelyezkedő trendeket nem érdemes feltételezni. Vannak olyan alkotók, akik a műfaji határok, a technikai határok összeolvasztása, ill. a határátlépés, az innováció felé nyitottak, és furcsa kevert stílusú, kevert médiumú alkotásokat hoznak létre, és vannak alkotók, akik a hagyományos rövidfilmes műfajt követik – ezt nevezhetjük művészi animációnak, vagy alkalmazott animációnak, nevezhetjük popkulturális, anekdotikus, szórakoztató animációs gondolkodásnak. Az animáció az egyik legdivatosabb és leglátványosabb jellemzője a kortárs képkultúrának. Az más kérdés, hogy a bemutatási lehetőségei és a közege hogyan változik, de ez már nem esztétikai vagy elméleti, hanem sokkal inkább szakmai intézményi kérdés.

Beke László:

Borzasztóan fontos, hogy milyen tudatossági fokon csinálja az alkotó a filmet. A profi animációs filmes szerintem víziókban gondolkodik, a stáb többi tagját meg az érdekli, hogy milyen eljárással, milyen algoritmussal, milyen technológiával lehet a kívánt hatást elérni.

Határeset volt Rofusz. A légy című filmje, mert ő még nem azért csinálta a filmet, hogy Oscar-díjat kapjon vele – de a filmesek igen nagy része olyan filmeket csinál, amivel reméli, hogy Oscar-díjat kap.

Abban a pillanatban, ha mondjuk egy fázisrajzoló megőrül, és három fázisrajzból mindig kiszedi a középsőt, akkor ebből is egy igazi filmet tud csinálni. Rengeteg ilyen példát találni az úgynevezett avantgárd filmben vagy experimentális filmben.



Rofusz Ferenc: *A légy*

A SZELLEM MAGA... Poroszkáló Pegazusok?

Az egyedi filmek létjogosultsága valamikor a kilencvenes években, a gyérülő anyagi forrásokkal való szembesülés idején kérdőjeleződött meg először prakticista körökben, hiszen mivégre készíteni olyan „köldöknézős” filmeket, amelyek nem szólnak semmiről, nem veszik figyelembe a közönség vélt vagy valós igényeit és még nevetni sem lehet rajtuk...

Mi a csodának közpénzből támogatni elrugaszkodottnak tűnő vizuális vállalkozásokat, amelyek nyilvánvalóan nem hajtanak gyorsan megtérülő hasznot – legalábbis, ami a konkrét bevételi oldalt illeti?

A kétezres évek elején aztán olybá fajult a helyzet, hogy korábban izgalmas –ambátor „láthatatlan” – egyedi filmeket készítő, de időközben a szórakoztató animációban sikeressé –és érdekeltté– vált, amúgy kedves és tehetséges fiatal rendezők szájából is elhangzottak olyan kijelentések, miszerint csak „szellemes”, célcsoportorientált rajzfilmeket szabadna készíteni, mert a többi úgyis néma csend... A kijelentés –szerencsés módon– egy köztévébeli stúdióbeszélgetés során hangzott el, mire a társaságban helyet foglaló Varga Csaba –számos nonkomform egyedi film rendezője s ugyanakkor piacra dolgozó, reklámfilmeket szakmányszám ontó stúdió vezetője– a bejátszó monitorra mutatva, csak annyit mondott a fiúknak:

-Valóban, ez sem szellemes – merthogy ez maga a Szellem!

Egyébként az ominózus mozgókép Keresztes Dóra szikáran fekete-féher, veretes komorságú Dé Profundis című abszolút autonóm filmje volt, mely mű se nem móka, se nem kacagás, sőt, a néző hátán akár a hideg is futkoshat, hiszen a megformált fájdalommal szembesül, egy munch-i léptékű sikollyal, amely élmény, ugye, nem biztos, hogy kívánságlistáján szerepelt... Mint ahogy az sem biztos, hogy a felhőtlen szórakozásra ítélt néző feltétlen meg akarná úszni a katarzis élményének lehetőségét, amelynek közvetítésére mégiscsak az önazonos műalkotások képesek és jogosultak.

Tehát hátrább az agarakkal, ami a néző, mint olyan igényeit illeti, mert néző vagyok én, aki ezt írja, néző az olvasó, néző a szomszéd néni, de néző lehet Steven Spielberg, II. Erzsébet, vagy Francis Bacon... Az ingerküszöbök pedig számtalan magasságban és dimenzióban húzódnak!

Az autonóm filmek létjogosultságát kétségbe vonni, annyi, mint a mérhető anyagi haszon hiánya következtében sebtében abbahagyni mindenfajta költészeti vagy zeneművészeti tevékenységet, amennyiben az nem a kabarék és a zenecsatornák igényeit szolgálja, vagy nem írni többé valódi könyvet, csak lektúrt, mert az könnyebben fogyasztható.

Azonban a gyorskaja, bár kellemes és funkcionális lehet, mint tudjuk kizárólagosan fogyasztva egészségtelen és meglehetősen csömört képes okozni. Tehát érdemes megtanulni késsel-villával enni, sőt a halkés használatának tanulmányozásába is ajánlott energiát fektetni, mert van amit csak azzal, úgy, olyan társaságban... És hátha megéri...

Talán profán a hasonlat és túlságosan az érzéki élvezetekre apellál, de mi máshoz hasonlítható a műélvezés, mint az egyéb –összetett– érzéki gyönyörűségekhez?

Persze, mondhatják a fenti „józan” mérlegelők, hogy naná, a legnagyobb élvezetben leginkább az alkotónak van része némely mozi esetében, a néző pedig se halkéssel, se anélkül nem boldogul vele, sőt, a torkán is akad, ebből következően életveszélyes pénzkidobás az egész. Természetesen ilyen is van, mint ahogy írtak már rossz verset is a világtörténelemben. Az is igaz, hogy az elrontott vers mérhetően kevesebbe kerül, mint bármely elrontott film. Az összehasonlítás mégis sántít, hisz ilyen alapon az egész műfaj művelése kockázatos és felesleges, legjobb, ha minden mozgóképre fordított garast más, akut köznapi gondokat megoldó problémák orvosolására költünk, hisz a közönségcentrikus film is lehet bukás. Akkor meg végképp ott vagyunk, ahol a part szakad!

Fülöp József:

A határokat nyilván nehéz, néha talán felesleges is megvonni, ugyanakkor az autonóm filmes, illetve a filmes kategória nem teljesen fedi egymást, hiszen az animációnak az a hatalmas csodája, hogy bármilyen individuális indítatásból egyedi módon lehet animációs filmet készíteni, hogyha megvan hozzá a kreativitás, a kitartás meg a szorgalom.

Haris László:

Azt hiszem, az animációs film rosszabb helyzetben van, mint a fotográfia. Azért mert pénzügyesebb. De vannak pozitív fejlemények ott is. Például Gyulai Líviusz munkássága, aki az animációs film technikájának legősibb módszerét használja, és friss, kitűnő, izgalmas, műveket csinál. Nem érdekli a technika, amely a feje fölött bonyolódik. Vannak tehát művészek az animációs területen is, akik meg tudják őrizni a saját érintetlenségüket, de erre csak a legnagyobbak képesek. Azért a legnagyobbak, mert a felületes szemlélő számára az attitűdjük nem más, mint konzervatívizmus, és aki vállalja azt hogy konzervatívnak higgyék, és nem érdekli ez a nyilvánvalóan degradáló megjegyzés, csak olyan ember, aki nagyon szilárdan áll a lábán és nagyon pontosan tudja, hogy mit csinál.

Varga Balázs:

Az a művészi animáció, ami Magyarországon rangot adott az animációnak a 60-as, 70-es években, az annak a korszaknak a kulturális közegében gyökerezik. Ezt egy az egyben átültetni és folytatni a kortárs világban nem azt mondom, hogy nem lehet, mert lehet, ha annyira légüres térben, magára záródva működik a magyar animáció, mint ahogy sajnos az elmúlt tíz évben önhibáján kívül is működött.

De biztos, hogy vannak más csapásirányok is. A fiatalok nagyon sokféle tájékozódási pontot próbálnak megtalálni és inkább végtelen válaszok vannak. Tehát van, aki megpróbál valóban a magyar művészi animáció hagyományának a hangján megszólalni. Azt folytatandó, szuverén alkotói pályát próbál kiépíteni magának. Itt az a nagy kérdés, hogyan tudja megtalálni azt a közeget, visszajelzési kört, ami ahhoz szükséges, hogy folyamatosan tudjon megújulni és működni

Csáki László:

Mozgókép-esztétika órán láttunk, mondjuk, egy Buñuel-filmet, baromira tetszett, átengedtük a belső szűrőinken és megpróbáltunk rájönni, hogy mi a mozgatórugója a műnek. Miért más, mitől működik mint film, mitől érdekes a mi számunkra? Amikor animációval kezdtünk foglalkozni, jöttek a szürreális meg dadaista történetek, amelyek amikor csináltuk, akkor is folyamatosan változtak. A végeredmény már nem hasonlított arra, ahogy elkezdtük, viszont nagyon jó volt csinálni. Közben magunkat is ki lehetett próbálni, és mivel még tanultuk ezt a műfajt, nem az volt fontos, hogy a művet fesztiválra juttassuk, vagy megpróbáljuk kísérőfilmként egy nagyjátékfilm elé betenni. Semmiféle ilyen szempont nem volt, pusztán az, hogy szeretünk animálni. Összejöttünk, bementünk az éppen szabad műterembe, és elkezdtünk forgatni. Az akkor készült munkák afféle örömfilmek voltak. Megmutattuk a barátainknak, senki nem értette, páran teljesen hülyének néztek bennünket, de a készítés alatt igazi szabad szellem uralkodott. Beszélgettünk mindenféléről, közben valami kialakult, s bár a végeredmény nehezen kódolható volt, de a szabadsága átjött. Persze mi értettük, hogy mit csinálunk, csak valószínű azáltal, hogy kevés volt a tapasztalatunk, nehezen tudtuk a mondanivalónkat kódolni a néző számára.



Keresztes Dóra-Orosz István. Holdasfilm

ÉRTEKEZÉS NYITOTT ÉS CSUKOTT ÓRIÁSKÍGYÓKRÓL A közönség kódja

„Hatéves koromban egy könyvben, mely az őserdőről szólt, és Igaz Történetek volt a címe, láttam egy nagyszerű képet. Óriáskígyót ábrázolt, amint egy vadállatot nyel el. Tessék, itt a rajz másolata.



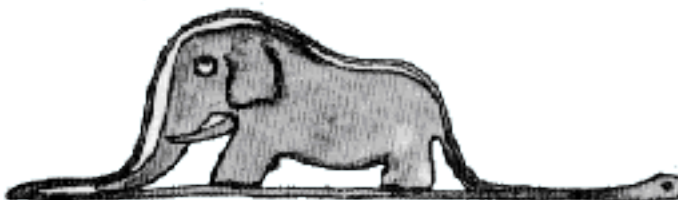
A könyvben ez állt: „Az óriáskígyó egészben, rágás nélkül nyeli le zsákmányát. Utána moccani sem bír, és az emésztés hat hónapját végigalussza.” Akkoriban sokat tűnődtem a dzsungel kalandjain, és egy színes ceruzával nekem is sikerült megrajzolnom első rajzomat. Az 1. számút. Ilyesformán:



Remekművemet megmutattam a fölntteknek, és megkérdeztem őket, nem félnek-e tőle.

- Miért kellene félni egy kalaptól? - válaszolták.

Az én rajzom azonban nem kalapot ábrázolt. Óriáskígyót ábrázolt, amint épp egy elefántot emészt. Erre lerajzoltam az óriáskígyót belülről is, hogy a fölnttek megérthessék, miről van szó. Mert nekik mindig mindent meg kell magyarázni. Ez a 2. számú rajz ilyesforma volt:



Most aztán a föl nőttek azt ajánlották, ne rajzoljak többé óriáskígyót se nyitva, se csukva, hanem inkább foglalkozzam földrajzzal, történelemmel, számtannal és nyelvtannal. Így mondtam le hat éves koromban nagyszerű festői pályafutásomról. Kedvemet szegte 1. és 2. számú rajzom kudarca. A nagyok semmit sem értenek meg maguktól, a gyerekek pedig belefáradnak, hogy örökös-örökké magyarázgassanak nekik.”

(Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg – részlet)

Szóval, mit is csinál az ember, ha arra adja a fejét, hogy mégis egyedi animációs filmet készít, vagyis olyasmit művel a mozgóképpel, mintha verset vagy novellát írna, képet festene, vagy zenedarabot komponálna különösebb kényszer nélkül, csupán belső készletéből...? Természetesen csukott óriáskígyót rajzol, s hamarosan szembekerül a problémával, hogy magasztos hevületből alkotott enigmáját egyszerűen kalapnak nézik!

Amikor annak idején, a kilencvenes évek hajnalán elhatároztam, hogy animációs filmet fogok készíteni, nem gondoltam, hogy egész további életem nyitott és csukott óriáskígyók közt zajlik majd, olyan problémák jegyében, amelyekkel komoly ember nyilvánvalóan nem foglalkozik. Kérdéseket fogok feltenni öszülő halántékú mestereknek kockásfülű nyulakról, zavarbaejtő testfelépítésű tengeri herkentyűk kétértelmű kulcspozícióiról kell szigorú instrukciókkal ellátnom jobb sorsra érdemes animátorokat, fura zenékre táncoló különös vonalak és foltok esztétikájáról tartok előadást riadt tekintetű diákoknak, vagy ami a csúcás, értekezést kísérlek írni minderről a haszontalanságról!

Elképzelem, hogyan is kéne kinéznie egy értekezésnek a csukott óriáskígyók értelmezési tartományáról, s a rekeszizmaim máris működésbe lépnek: látom magam előtt a tudós kollégákat kezükben a kígyóval... Tekergetik, nyomogatják fejétől a farkáig és farkától a fejéig, a kígyó kétségbeesetten emészteni próbál, a fontoskodó szaktekintélyek pedig, akár Mélies holdutazói, tudományos alapossággal és a dolog –valamint a kígyó- súlyához mért gondterhelt ábrázattal állapítják meg:

-Ez bizony egy naaagy-naaagy... kalap!

A kígyó pedig megkönnyebbülten odébb vonszolja magát, hasában az aktuális elefánttal, aki boldogan trombitál – míg teheti.

Amennyiben szerény példázatom túlságosan talányosnak bizonyul az olvasó számára, úgy vegye kis helyzetgyakorlatnak bizonyos autonóm animációs művek megfejtéséhez, melyekhez jó mulatást kívánok...

Erdélyi Judit:

El lehet gondolkodni azon, hol van az a határ, ahol kettéválik az animációs film és a közönség, holott az alapcél az, hogy a filmeket, ha már megcsináljuk, akkor sok-sok ember nézze meg. Még akkor is, hogyha egy ilyen munka kritika. Akár a nézőkről, tegyük fel. De hozzájuk szól az ember...

Wilheim András:

A hetvenes években eléggé bent volt a köztudatban a kortárs zene. A koncertjeink nagyjából telt-házzal mentek, volt, amit meg is kellett ismétlni, aztán valahogyan a közönség kikopott ebből a műfajból is. Nagyon messzire vezetne, ha elkezdenénk gondolkodni, miért van az, hogy bizonyos művészeti ágak a legújabb termésükkel is jelen vannak, mások pedig egyáltalán nincsenek jelen. A színház valamiért él, a kiállítások meg legalább a vernisszázs időtartamára zsúfoltak, de egy kortárs zenei koncertre elmenni kevésbé sikk. Itt is vannak persze kivételek, de leginkább nem a művészetről van szó, hanem egyfajta divatról. Vannak események, amelyre illik elmenni... Azt hiszem, az animációs filmmel ugyanez van; ha vannak vetítések, azok valószínűleg megtelnek, de valamiért senkinek nem jut eszébe, hogy rendszeresen vetíteni kéne ezeket a filmeket.

Haris László:

Nagyon ritkán készítek filmet, helyette egy sokkal szerényebb anyagi igényű műfajjal, a fotográfiaival foglalkozom. Megpróbálok törekedni arra, hogy amikor csinálok valamit, akkor ne ér-

dekeljen, hogy kinek mi a véleménye erről. Utólag visszanezve a valóságos helyzetet, azt kell mondani, hogy az ember időnként megbotlik. Két hatás alatt van az ember. Egyrészt hogy nem egyedül él egy barlang mélyén, hanem a világban él benne. Ugyanakkor ami igazán fontos, az valóban a saját műve. Ennek a kettőnek a keveréke az ember. Egy művésznek kötelessége a saját egyéniségéből eredő legfontosabb dolgokat megcsinálni, függetlenül attól, hogy a világon mi történik közben. Szent Pál azt írta az egyik levelében, hogy csak azt írd, ami az igazság, teljesen függetlenül attól hogy mások mit mondanak. A dolog ilyen egyszerű, hogy ezt nehéz betartani az más kérdés. A világ nagyszerű dolgai általában egyszerűek.

Erdélyi Judit:

Sokat gondolkodtam azon, hogy ha az ember megcsinál egy filmet, hogyan jut el egyáltalán a közönséghez. Ha mostanában bemegyünk akármelyik moziba Magyarországon, soha egyetlen magyar animációs filmet sem látni. Hányszor hallom azt, hogy elkészül egy film itt Magyarországon, befutja a köröket Európában és akkor esetleg itt megjelenik róla egy cikk, vagy valamelyik csatorna szán rá öt percet. De érdekes módon, maga a film akkor se látszik, csak esetleg háttérképként; az alkotóval van egy beszélgetés, esetleg dicsérik, elmeséli a díjait, magát a munkát meg nem mutatják meg. Az Internet mindenki számára elérhető. Bár szabálytalan, hogy az ember letöltöget onnan anyagokat. Az én munkám fönt van az Interneten, azon keresztül nézhető és játszható. Szerintem ez egy jó terület. Ne a fiókban álljon otthon, vagy ne nekem kelljen médiát keresnem ahhoz, hogy megjelenjek.

Fülöp József:

Abból a hármasságból, amit a film fejlődésénél említettem, a finanszírozás, a terjesztés, meg a technikai körülmények, nem csak a technikai körülmények változtak meg, hanem a terjesztési körülmények is. Nagyon sok fejfájást okoz annak a klasszikus berendezkedésnek, ami a filmiparra és a zeneiparra is jellemző volt, hogy CD-eket veszünk, mozijegyet, később megvesszük ugyanakkor a filmnek a DVD-jét vagy a videokazettáját, és akkor otthon nézegethetjük. Ezek a formák versenytársra találtak azzal a lehetőséggel, hogy filmet, mozgóképet is lehet közvetíteni, sokszorosítani. Ez egyrészt jogi probléma, másrészt forgalmazási probléma, finansziális probléma. Mert oké, csinálók filmeket a saját kedvemre, a saját szórakoztatásomra a szabadidőmből, viszont, ha ebből akarok megélni és tényleg olyan filmet csinálók, ami a többi embernek is érdekes, és azt felteszem az internetre, onnantól kezdve mindenki láthatja, de milyen módon tudok én abból megélni, milyen módon tudom én annak az ellenértéket a magaménak tudni? Ezek mind-mind izgalmas kérdések, és senki sem tudja, hogy ezzel mi lesz rájuk a válasz.

Varga Balázs:

Nem véletlen, hogy az egész multimédia²⁹, intermédia³⁰, a műfaji határokon áttelő gondolkodás, tehát az integráló szintézis felerősödött az elmúlt évtizedekben. Viszont ennek már nem a mozgókép és nem a film a centruma, azzal együtt, hogy a mozgókép-befogadás is megváltozott, a moziból, tévéből kikopnak az innovatív animációs alkotások. Tehát nem feltétlenül a tévékben, mozikban találhatják meg a helyüket, hanem például galériákban, kiállítótermekben, egyetemi centrumokban. Az ilyen típusú újfajta gondolkodásnak, tehát már nem a mozípaloták lesznek az inkubációs házai, és nem feltétlenül filmkritikusok és a filmteoretikusok foglalkoznak mindezekkel.

Wilhelm András:

A közönségfilm párhuzamba állítható azzal, ami a hangversenyek esetében történik. 387-szer lemegy egy évben Csajkovszkij Hatodik szimfóniája, meg Mozart, meg egyebek. Nem kell azt hinni, hogy ezeken a koncerteken a zenéről van szó. Ez pontosan ugyanaz a kommersz zeneigazgatás, mint a hollywoodi filmigazgatás, és általában a kommersz filmigazgatás nagy része. Semmi köze a művészethez, a kultúrához, szociológiai jelenség – és ezen kívül vannak még a kivételek. A klasszikus zene előadásában is, az új zene előadásában is, meg a zeneszerzésben is sokkal szűkebb az igényes zenekultúrának a valódi közönsége, mint az a közönségszám vagy hallgatóságszám, amelyről ki lehet mutatni, hogy jegyet vásárolt. Az igényes filmművészetnek nyilván

behatárolt a közönsége, ahogy az animációs filmművészetnek is.

Senkit nem ment fel az, ha valamit nem ismer. A kultúráról beszélünk, és a kultúra azt jelenté, hogy az ember nem csak egy bizonyos művészeti ágak bizonyos szegmensét látja, hanem esetleg olvas is, vagy zenét is hallgat, netán már járt múzeumban – látott egyet és mást. Az alapvető baj ott van, hogy nincsenek meg az ismeretanyagok. Olyan értelemben nincs ismeretanyag, hogy ha valaki olvassa Nádas Péter új könyvét, ugyanakkor nem olvasott mást korábról, nem tudja hová tenni az egészet az elbeszélés történetében sem, Andersen-ig visszamenőleg. Minden műfajban jól kéne ismernie a korábbi termékeket. Nem is csak a saját műfajában, hanem szélesebb terítésben. Ugyanakkor el kéne várni a közönségtől is ezt a fajta kultúrát. Mert nem ildomos elvárni azt, hogy az én filmemnek legyen közönsége, ha én magam nem vagyok a közönsége a másik kortárs művészetnek. Közönség nem csak úgy lesz. A közönség akkor lesz, ha én is közönség vagyok, és a másik művészetnek is a közönsége vagyok. Nagyon komoly földcsuszamlás történt az elmúlt néhány évtizedben, amikor az a fajta kultúra, ami egyfajta egyetemességet célzott meg, mintha egyre inkább a múlté lenne. A különböző kulturális momentumok egymásra épülése sajnos egyre kevésbé van jelen. Ez köszön vissza akkor is, ha filmet nézek, ha animációs filmet nézek. Ha az animációs filmet a képkultúra részének tekintem, nem lehet úgy csinálni, mintha nem lett volna közben egy Picasso vagy egy Jasper Johns. A képalkotásban történtek olyan dolgok a 20. században, ami nélkül nem nagyon lehet elképzelni az animációs filmet. Nem biztos, hogy a Lúdas Matyi rajzstílusa az ideális. Lehetséges, hogy a közönség egy része azt tudja felfogni, de hogyha én művészetnek tekintem magam, akkor azért tájékozódok, hogy a többi kolléga mégis mit csinált. A különbség ebből a szempontból csak az, hogy az egyik táblakép, a másik meg mozog...

Fülöp József:

Ami érdekes lehet, az a filmek vagy mozgóképes alkotások eljutása a közönséghez. Megszoktuk azt, hogy van a televízió és van a mozi. Ez meg fog változni, de azoknak a fiataloknak, akik az animációval kezdenek foglalkozni, mindig felhívom a figyelmét arra, hogy egyre több felület van, ahol mozgókép, animáció is megjelenhet. Ez érdekes lehet a számunkra, mint alkalmazott tervezőnek, de érdekes lehet mint autonóm alkotónak is.

Az elmúlt száz évben, ha valaki filmet készített, nagyjából kialakult a metódus, ahogy ez zajlott; az meg pláne, ahogy aztán a nézőkhöz eljutott. Most mobiltelefonra csinálom filmet, vagy egy internetes alkotást csinálom, vagy valamilyen városban létező hálózati kommunikációnak a használatát próbálom meg a filmem a felületeként célba venni, vagy installációt készítek, ami interaktív kommunikációra ad lehetőséget a közönséggel. Régen egy filmes alkotó megcsinálta a szinopszist, a forgatókönyvet, meg is rajzolta, leforgatta, leanimálta, megvágta és így tovább, ez került a végén filmdobozba vagy videokazettára, és onnantól kezdve nagyjából kész is volt. Most egy kreatív folyamatnak az is része, hogy az, amit kitaláltam, az a tartalom, az a látványvilág, az a mondanivaló hol találkozik a nézővel. És, ha a nézővel találkozik, a nézőnek van-e lehetősége valamilyen módon párbeszédet folytatni vagy sem. Ez a helyzet újfajta dramaturgiai gondolkodásra készíti az alkotókat, és újfajta képi megoldásokra.



Maurer Dóra – Jeney Zoltán: Kalab

ALKALMAZOTTAK”

Névtelen hősök

A kilencvenes évek elején-közepén életem egyik fele grafikai- és videostúdiókban, reklámfilm-forgatásokon és fotózásokon zajlott, ahol tervezőként, art-directorként ténykedtem, így sikerült a hazai reklámélet rendszerváltás utáni friss ízeit megízlelni és megismerkedni a nemzetközi játékszabályokkal. Jó iskola volt ez a terep a még főiskolás vagy éppen végzett garnitúra számára, összetett feladatokkal, gyors döntéseket kívánó helyzetekkel. Egy nemzetközi reklámügynökségen eltöltött idő afféle folyamatos kreativitási gyakorlatnak volt tekinthető, még ha nevetésre ingerlőnek tetszett is az a komolyság, amivel akár a megrendelőink, akár az ügynökség maga, akár a produkciós cégek munkálataink tárgyát kezelték. Megkötések és kikötések Székelyi és Karüdiszei között szalalomozva igyekeztünk briliáns ötleteinknek érvényt szerezni, és csinos masnikkal gúzsba kötve táncoltunk a kívánatos és a tilos határmezsgyéjén. Mint fiatal „kreatívak”, természetesen lelkesek voltunk és harcosak, vére menő küzdelmet voltunk képesek vívni elképzeléseink megvalósítása érdekében, mert nagyon hittük: ha a világot nem is válthatjuk meg mosópor vagy üdítőital hirdetések által, legalább az arcát olyanná fazonírozhatjuk, amilyennek mi szeretnénk látni, s ha elég taktikusak vagyunk, akár még sikerülhet is... Jómagam akkor intetem búcsút a szakmai rutinszerzés eme kiváló közegének, amikor úgy éreztem, már nem frappíroz eléggé a világcégek felől érkező, nélkülözhetetlen termékekben manifesztálódó kihívás, ezért életem másik felére koncentrálok a továbbiakban, vagyis a kört az animációs művészetre szűkítem. E döntés hallatára többen a szívükhöz kaptak, hiszen az animációnak is a legmostohábban kezelt területét választottam, amikor az autonóm filmezésben, és annak történetében kívántam elmélyülni, amely, mint tudjuk, nem tartozik a túlfizetett kutatási ágak közé, pláne a reklámszakmához képest... Döntésemet mindazonáltal mégsem a pillanatnyi örület vezérelte, és nem is valami elitista elhatárolódás az „alkalmazott” vagy szebben szólva tervezőművészetektől, hiszen ezt követően is dolgoztam/dolgozom tervezőként és továbbra is érdekel a vizuális kommunikációnak minden megnyilvánulása – csupán hagytam magam elcsábítani ambivalens természetű szerelmemtől, az animációs mozgóképtől.

S hogy semmi nem történik véletlenül, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy amikor tanítani kezdtem, újra összekapcsolódtak a különböző műfaji területek, s egy nagy egésszé állt össze mindaz, amit valaha megtapasztaltam. Ezért aztán nótóriusan mondogatom tanítványoknak: Szívem szerint mindenkit, aki vizuális kommunikációval, tervezőmunkával, vagy akár autóm művészetekkel foglalkozik „beutalnék” egy-két év reklámügynökségi gyakorlatra, mert ugye, aki dudás akar lenni...

Varga Balázs:

Vannak olyanok, akik egyértelműen a dinamikus alkalmazott animációs mozgó- és popkultúrának az irányában indulnak el. Ezeknek az alkotóknak a műveiben nagyon sok kreativitás van. Azért kérdéses ennek a kifutása, mert az egész mediális átalakulás még nem tudja megmutatni, hogy az általuk létre hozott produktumok szuverén művekként értelmezhetőek-e. Lehet a válasz az, hogy az egész közeg más irányba hat már, és itt nem is ez a tét, régi kérdéseket ebben az új közegben már nem lehet feltenni. Vannak olyan alkotók is, akik mintha megpróbálnák szintetizálni ezeket az utakat. Akik a hagyományos rövidfilmes animációs filmkészítés területén belül maradnak, de például műfaji szempontból, stílushasználat, eszközhasználat szempontjából olyan stratégiákat próbálnak áttemelni a kortárs médiaművészetekből, vagy az animációs spektrumból, amelyek fel tudják frissíteni a hagyományos formát.

Csáki László:

Bakáts Tibor elvitte a Színház- és Filmművészeti Egyetemre az egyedi filmjeinket és megmutatta az akkor tévérendezést tanuló fiúknak, lányoknak. Találkoztam nemrég egy olyan emberrel aki abba az osztályba járt, egy főcímes munkával keresett meg és azt mondta, hogy olyat akar,

mint azok voltak. Mondtuk neki, hogy ne hülyéskedjél már! Olyat? Miért pont olyat akarsz? Mert hogy az olyan absztrakt volt, válaszolta, meg nem lehetett tudni mi az, de hogy jó volt a filingje. Ez egyébként jó szó. Valójában azok afféle filing-filmek voltak, amelyek valami elvadult történetet próbáltak egyfajta hangulatként átadni.

A filing persze a mostani filmekben is megvan, csak sokkal irányítottabban, koncentráltabban. Akkoriban próbáltunk, hogy legyen pl. 70-es évek filingű és elkezdtünk olyan bútorokat, olyan figurákat, olyan háttereket tervezni, amelyek arra a korra voltak jellemzőek. Vagy, mondjuk, jó lenne, ha némafilmes karakterű lenne a filmünk, ezért 16-os nyersanyagra forgattunk, ami már eleve rossz minőségű volt, hogy olyan legyen, mintha... Mintha. De most már nincsenek minthák.

Fülöp József:

Szeretnék az oktatási területen olyan standard-eket elérni, olyan minősítést és olyan minőségeket felállítani, ami lehetővé teszi a hallgatóknak azt, hogy a pályájuknak a kezdetekor vagy később, élethelyzetüknek megfelelően, indíttatásuknak megfelelően képesek legyenek autonóm művészként is, vagy autonóm tervezőként is tevékenykedni, de ne legyen számukra idegen az a fajta professzionális, néha ipari animációs ipar, ami Magyarországon úgy érzem megint kezd egyre inkább erősödni és lábra kapni.

Wilheim András:

Nagyra tartom a kommersz filmet, technikai értelemben. Az az érzésem, hogy a kommersz film a maga módján perfekter, mint a művészkedő filmek, azért, mert a kommersz film nem engedheti meg magának azt, hogy ne működjék. Olyan nincs, hogy egy poén nem sült el, mert szakemberek csinálják, akik megtanulták a szakmát. Tudják, hogyan kell csinálni, és az úgy is fog működni, ahogyan kell.

Nem lenne illendő idecitolni akár a honi játékfilmművészetnek az újabb korszakából, az esetleg harminc fesztiváldíjat begyűjtött filmeket, amelyek a tökéletes szakmai igénytelenségnek az emlékművei, ahol azt lehet látni, hogy ezekkel az elemekkel valójában egyáltalán nem foglalkoztak. Ahogy esik, úgy puffan, és aki megítéli, annak sincsen egészséges mércéje, és tulajdonképpen jogcíme sincs, hogy kimondja, hogy ez most jó vagy nem jó... Egymás mellé kéne tenni esetleg egy ilyen sok fesztivált megnyert alkotást, és egy mindenki által lebecsült kommersz dolgot: ki fog derülni, hogy a kettő technikai szintje egész egyszerűen ég és föld. Nem ártana, ha jobban ismernék a kommersz alkotásokat a mai filmesek, mert akkor nem vetemednének arra, hogy 15-20 évvel ezelőtti filmek megoldásait egy-az-egyben lenyúlják és beemeljék a filmjükbe. Senki nem veszi észre, mert senki nem nézte meg azokat a filmeket.

Mikulás Ferenc:

Talán nem véletlen, mert minden mindennel összefügg, de mindenféleképpen volt előzménye, hogy a rajzfilmstúdió megalakulása ill. a 1945 előtt is volt már Kecskeméten rajzfilmgyártás. A Művésztelepen dolgozott egy fiatal festő, Mátis Kálmán, aki készített animációs filmeket, és 1942-ben Londonban a cserkészokról készült filmjével díjat is nyert.

Azonkívül Kecskeméten volt a Bács-megyei Filmstúdió. Ez egy 16 mm-es filmstúdió volt, a Bács-megyei Tanács hozta létre, hogy dokumentálják a protokolláris eseményeket, de a protokolláris felvételeken kívül készültek kisfilmek is. Bejártam oda és minden munkafázison végigmentem. Tehát a forgatástól kezdve a laborálásig, a negatív vágásig, a fényelésig, a hangosításig. Reggel leforgattunk egy filmet és estére az már vetítésre került a város főterén. Ez olyan iskola, amit máshol nem lehet elsajátítani.

Horváth Mari:

Egy szignálnak, egy főcímnak robbannia kell. Ott nem lehet elmélázni... Nagyon szeretem őket, teljes szabadság, azt csinálom, amit akarok. Egy adott dolog van, a fesztivál emblémája, amelynek meg kell jelennie, de azt is én döntöm el, hogy milyen formában: festve, rajzolva, vagy éppen térben. Nehéz feladat, amikor van húsz másodperc arra, hogy valami megjelenjen, ötlet legyen benne, és utána megmutatkozzon a végén az embléma. Jó feladat, emberpróbáló.

Készítettem régen fesztiválos plakátokat, könyveket illusztráltam, tankönyveket, és a Báb-színházzal is kapcsolatban vagyok. A kecskeméti Katona József Színháznak is csináltam már plakátokat, látványtervet, előadáshoz bábokat. Nem állnak távol egymástól ezek a területek. Az animáció, az illusztráció, az alkalmazott grafika. Nem tudom őket szétválasztani. A film az, amibe minden belefér.

Fülöp József:

A diploma után, sőt, már a főiskolás évek alatt is volt szerencsém televíziós produkciókban dolgozni, mint tervező. Tehát az animációnak azt az alkalmazott műfaját próbálhattam ki és művelhettem, ami a nagyon nagy klasszikusokat is magukba foglalja, mint a Rózsaszín párdúc, mint mozi-főcím. Elmúlt pár év, és akkor rájöttem arra, hogy az a megfogalmazás, ami az én diplomámon szerepel, hogy vizuális kommunikációs tervező, megtöltődött tartalommal, hiszen nem animációs rendezőként, kezdtem a pályámat, hanem határterületeken mozogtam. Amikor az egyetemen elkezdtem a doktori tanulmányaimat, azt vizsgáltam, milyen szerepet játszik az animáció napjaink vizuális kultúrájában. Kifejezetten az új területek érdekelték, az interakció és az interaktív film, meg a filmnek és az új médiának a szerepe, amelyben az animáció és a játékfilm egyre inkább összefonódik.

Haris László:

Ha a művész nem saját magának készíti a művet, hanem egy megrendelő számára, ezt alkalmazott művészetnek hívják, és ez nem jelent valami feltétlen degradációt, de bizonyos kötöttségeket mindenképpen. Minden művészeti ág területén létezik ez a fogalom. Az alkalmazott művészetben az az érdekes hogy két egymásnak ellentmondó, nagyon fontos alaptörvény feszül egymással szembe. Az egyik a piacgazdaság egyik alaptörvénye, ami úgy szól, hogy hát ha én fizetek valamiért, akkor én mondom meg, mi legyen. A másik alaptörvény pedig úgy szól, hogy egy dologból, amin többen dolgoznak, akkor lesz jó végeredmény, ha mindenki azt csinálja, amihez ért. Tehát a lótenyésztő lovat tenyészt, a fotográfus fényképez, a grafikus tervez a katalógust. Hogy a lótenyésztő beleszól abba, hogy milyen betűtípust használjon a grafikus, ahhoz joga van, de nem vezet jóra ez a munka. Ideális, ha a megrendelő, a pénz világa, eljut a kulturálódásnak egy olyan fokára, hogy belátja, különbséget kell tenni abban, hogy mibe szól bele, és hogy van a munkának olyan része, amikor úgy jár jobban, ha nem szól bele.

Erről beszélgetve azt mondtam párszor a megrendelőknek, mint fotográfus – mert természetesen én is csinálok alkalmazott munkákat –, hogy annyi szabadságot kérek csupán, mint egy tv-szerelő. Amikor elromlott a televízió és meg kell javítani, akkor utánanézek, hogy hol van egy rendes szerelő, ki az, akit egyáltalán be lehet engedni a lakásba... Ez teljesen jogos, utána kell nézni, hogy a művész tisztességes munkát csinál-e, milyen referenciái vannak. De amikor nekikezd a szerelő szerelni, akkor nem mondom azt, hogy ide ne ezt a zöldet forrassza be, hanem inkább egy sárgát...



Macskássy Gyula reklámfilmje az 1930-as évekből

JÁTSZANI IS ENGEDD, avagy a nevelésről

Minden ember kreatív, mondta Moholy-Nagy László, s véleményével nem volt egyedül, hiszen aki valaha művészeti neveléssel foglalkozott, tudja, hogy adottságok, készségek valamennyiünkben szunnyadnak, s részben a körülményektől, részben a önkifejezés vágyának erőteljességétől függ, kibomlanak-e lehetőségeink.

Minden gyerek tehetséges, mondta Macskássy Kati, aki évtizedek óta gyerekek közreműködésével készíti animációs és tv-filmjeit, szociografikus látletét kínálva a huszadik század utolsó s az évezred első évtizedeinek. Az alkotói szabadságot komoly játékokban használni hajtóerőként – ez munkamódszerének titka, s a bizalommal teli tartózkodás, hogy ne irányítsa, ne befolyásolja alkotótársait, mint a „fölnöttek” általában...

Az már azonban nehezebb kérdés, hogy lehet-e a művészetet magát tanítani? Hisz valóban: önmagához képest bárki fejleszthető, csiszolható, és megtanítható eljárásokra, fogásokra – csupán türelem és elszántság szükséges hozzá tanár és tanítvány részéről egyaránt, azt a valamit azonban, amit jobb híján tehetségnek, originalitásnak vagy invenciónak nevezünk, ha mibenlétét próbáljuk megragadni, a szorgalom sem tudja pótolni! Felhorkanhatnak persze mindazon kollégák, akik a művészetoktatásban velem együtt munkálkodnak, hogy akkor mi az ördögnek erőlködünk, be kell zárni az összes ilyen profilú iskolát... Természetesen nem kell, sőt, minél nagyobb súlya kéne legyen az esztétikai nevelésnek, hiszen nemcsak a leendő alkotók, de a befogadók is az iskolákból kerülnek ki – mindenfajta iskolából-, és jól nézünk ki, ha ismeretek és érdeklődés híján csak néznek nagyszerű műveinkre, mint borjú az új kapura. Egyébként valóban néznek az említett módon, mivel a jelenlegi oktatási struktúrában a művészeti nevelés súlytalan és híg kötelező gyakorlat, annak ellenére, hogy az audiovizualitás korát éljük, amikor a befogadó is naponta kell hozzon pl. vizuális ítéletet akkor, amikor egy levelet a laptopján megformáz, vagy a digitális fényképezőgéppel/mobiljával képkivágásokat gyűjt a látható világból. Arról nem is beszélve, hogy művészettel is lehet tanítani, sőt gyógyítani is, tehát nem valamiféle sziszifuszi vállalkozásról van szó, ha tudjuk, kinél mit és hogyan akarunk elérni. Lehet valakiből jó ízlésű, képzett tördelő, anélkül, hogy különösebben jól rajzolna, de nagy a valószínűsége, hogy aki jól rajzol, annak a tipográfiai tervezéshez is van affinitása. S hogy tárgyunknál maradjunk: Remek animátorok működnek filmrendezői ambíciók nélkül, de kevés az olyan rendező, aki valamilyen szinten ne tudna animálni... Az a fiatal, aki a művészeti felsőoktatásig eljut, nagy valószínűséggel több területen is tehetséges valamilyen mértékben, és sok esetben nem derül ki magától értetődően, melyik utat válassza a lehetőségek útvesztőjében? Nem tudni, az életpálya szempontjából az szerencsésebb, akinek a képességei olyannyira egy irányba mutatnak, hogy természetes módon jelölik ki számára a kiteljesedéshez vezető pályát, vagy az jár jobban, aki sokfelé tekintget, több műfajt, vagy műfaji területet kipróbál, s esetleg soha nem kötelezi el magát véglegesen valamely „foglalkozás” mellett. A vizuális kommunikáció kihívásai, hál'Istennek, olyan összetett feladatokkal látják el a tervezőket, de a szabadon alkotókat is, hogy kénytelenek több lovat megülni, ha tetszik, ha nem. Így aztán a tanárok sincsenek könnyű helyzetben, hisz az oktatásban egyaránt szükség van specialistákra és összművészekre, kétkézi mesterekre és teoretikusokra, akik a válogatott társaságot egyenként gyúrák önálló alkotóvá, döntésképes szakemberré. A mesterek, természetesen, azt szeretnék, ha tanítványaik boldogulnának a külvilág állandóan változó feltételrendszerére ellenére, sőt, ha sikerülne elérni, hogy a feltételrendszert alakítani képes, konstruktív személyiségekké válnának. Ha azonban annyira komolyan vesszük küldetésünket, hogy elfelejtünk játszani, az egész igyekezetnek semmi értelme. Hiszen ha jól belegondolunk, valamennyien azért kezdtünk egykor művészetet csinálni, mert szerettünk játszani.

Szoboszlai Péter:

Senkit nem próbálok rávezetni valamire. Különböző az idő minden gyereknél, amíg kijön belőle valamilyen ötletcske, egy figura, egy rajz, egy paca, akármi, ami valamiképpen szinkronban van az ő természetével, és én megpróbálok neki azt kötelező penzumként megszabni. De a mai gyerekeknek nem lehet feladatot adni, ez a kor nem alkalmas feladatok elvégzésére. Különösen nem tizenéves gyerekek számára. Mindig megfigyelés alatt vannak, ami alól ki akarnak bújni, természetesen... A gyerekek abszolút fertőzöttek. Olyan vizuális közegben élnek, ami sokkal erősebb, mint amit mi, felnőttek, ebből észlelünk. Bennünk van valami fajta immunitás, vagy fáradtság... Van tanítványom, aki már harmadik éve jár hozzám. Van körülbelül háromnegyed órnyi animációja, ami egy folyamatos pusztítás-sor.

Fülöp József:

Szeretnék egy olyan képzési formát kialakítani (Moholy Nagy Művészeti Egyetem), ahol szoros együttműködés van ismét stúdiók és egyetem között, stúdiók és oktatás között. Szeretnék közös projekteket vezetni, és a hallgatókat olyan szituációba engedni, ahol nem azt érzik minden egyes feladatnál, minden egyes kreatív megoldásnál, hogy ezt úgy csinálják, ahogy éppen nekik jól esik, hanem vannak standard-ek, amelyek a dolgukat megkönnyítik. Van lehetőség, hogy valaki ettől eltérjen, mert azt gondolhatja magában, hogy ez szép és jó, de engem nem érdekel annyira a kommersz filmgyártás, én megkeresem a saját utamat. De ne legyen dilettáns.

Haris László:

Tendenciaként nagyon aggasztó, hogy a menedzserek, a stúdióvezetők anyagi kötöttsége miatt már a főiskolán, illetve egyetemeken, ahol animációs vagy egyáltalán mozgóképpel dolgozó szakembereket képeznek, ott az oktató – tulajdonképpen jóakaratóan – felkészíti a leendő rendezőket arra, hogy vigyázzatok, aki nagyon el akar szállni, az nem fog filmet csinálni életében egyet sem, mert az anyagi és megrendelői követelményeket figyelembe kell venni. Ez aggasztó jelenség. Mert miközben természetesen az élethez közel áll, a kísérletet nyirbálja meg. Ha valaki főiskolára jár vagy egyetemre jár, vagy az egyetemet nemrégén végezte, mikor legyen a keretein túllépő lázadó, ha nem éppen akkor. Az a szemlélet, hogy már ezeket a fiatalokat megpróbáljuk úgy nevelni, hogy ne is gondolkozzanak ilyen marhaságról, hogy kitalálnak valami újat, ostoba rombolás. A világnak ugyanis az a rendje, hogy egy fiatal lázadjon, ez viszi előre a világot. „Olykor a lények már ifjan vének, ellene szegülnek az út rendjének és ha így van, korán sírba térnek”.

Ha a főiskoláról, egyetemről kikerülő fiatalokat arra tanítjuk, hogyan dolgozik, hogyan viselkedik egy harminc éves gyakorlatú öreg szakember, akkor ők öregre kerülnek ki az egyetemről és elvesz az a lehetőség, hogy lázadjanak.

Erdélyi Judit:

A különállással lázadok. A lázadó szellem bennem van, de sose voltam az a fajta lázadó, aki kiáll és üvölt. Például az Iparművészeti Egyetemen volt rajz-kiakolásunk, tele volt a folyosó és a tanterem hatalmas, hétmérföldes színes festményekkel, én meg beállítottam hat darab tenyérynyi rajzzal. Nagyon szégyelltem magam, hogy ezek a csepp rajzok az én fél éves munkáim, pedig ugyanannyi munka volt bennük, mint azokban a hatalmas nagyokban. Egy darabig ültem a sarokban, összehúztam magam, mert nagyon zavarban voltam ebben a helyzetben, aztán kívülállóként kezdtem nézni a helyzetet. Olyan volt, mintha filmet néznék. Azon gondolkodtam, hogy ebben az egész hatalmas üvöltésben egyedül én lázadok. Mindenki kiabál, mindenki üvöltözik, mégis én kiáltok a legnagyobbat...

Varga Balázs:

Felvethető a kérdés, hogy hol van a helye a lázadásnak a kortárs animációban, a kortárs mozgókép kultúrában, vagy hogy vannak-e még lázadó alkotások. Mostanában látszólag botrányoktól, radikális témáktól, művektől hemzsegető korszakban élünk – de ez csak a felszín. Néhány évtizede egyre inkább konzervatívizálódó mentalitású világban élünk. Ez nem csak Magyarországra

vagy Budapestre, hanem a nyugati világra is igaz. Valószínűleg azért „tompább” ez a kor, mint mondjuk a 60-as, 70-es évek avantgarde, vagy neoavantgarde világa, vagy a 60-as évek társadalmi-politikai értelemben is lázadó világa, mert nincsenek egyértelmű értékek. Pár évtizeddel ezelőtt a magas kultúrának és a tömegkultúrának, a popkultúrának és az avantgardnak, az elit művészetnek a határai élesen elváltak. Az elmúlt évtizedekben ilyesmiről már nem lehet beszélni. Ugyanígy a különböző médiumok is összemósódnak egymásba és egy gesztus, egy innovatív lázadó kísérleti ötlet kapós cikk a kortárs szórakoztatóipari, vagy popkulturális mezőben. A videóklipekben, reklámokban, multimédiás alkotásokban egy csomó olyan gag – lehet, hogy csak apró fellángolás, ötlet, gesztus – van, ami nagyon lázadó, nagyon formabontó, nagyon kísérleti dolog. Viszont ezt a hagyományos kategóriákban, a művészet szűkös levegőjű magas miliójében nem tudjuk elhelyezni, mert a reflexeink szerint azt mondanánk, hogy ezek a dolgok különböző birodalmakba tartoznak. Hát nem! Viszont innentől kezdve már tényleg azt lehet látni, hogy lázadás és akadémiizmus, a médiumok, az ipari, szórakoztatóipari háttér és a független művészeti spektrum egészen sajátos módon hatják át egymást. Amikor az elemzésnek meg a kritikának nagy szerepe lenne, és újra eljutunk odáig, hogy messze nem csak az alkotókon, hanem a szakmai közegen és a kritikai közegen is múlik, hogy van-e értelmes párbeszéd arról, hogy egy-egy gesztusnak, egy-egy filmnek, egy-egy átalakulásnak pontosan mi a tartalma és az iránya.

Wilheim András:

Uram bocsá, nem biztos, hogy jó, ha Zichy Mihály rajzstílusa az, ami a mai magyar rajzfilmet hordozza a hátán. Nem árt tudni, hogy egy Duchamp nevű festőnek is voltak rajzai, és azok valami egészen mást is tudtak. És volt itt Vajda Lajos is, egész jó grafikusnak mondható. A tájékozatlanság már nem is a felszínesség kérdése. Ez egyfajta gondolati igényességnek a kérdése, az, hogy felelősség, ami előttem van – a fehér papír. Arra a fehér papírra sok mindenki sok mindent rajzolt már korábban. Elvárható, hogy egy animációs filmes birtokában legyen a művészet történetének. Ne vehesse a kezébe a ceruzát, ha nincs neki történetileg is megalapozott vizuális igényessége.

Varga Balázs:

Mióta a középfokú oktatásban megjelent a mozgóképkultúra és a médiáismeret, végre elindultunk egy olyan úton, ahol már régen járnunk kéne. Nem mindegy persze, hogy milyen megfontolás alapján készülnek a tantervek, hogy mit tanítanak: valamilyen veretes filmtörténeti kánont, vagy pedig nyitott oktatást próbálnak megvalósítani, ami az aktuális kortárs jelenségek felé is nyitott, és ezen keresztül lehet visszakapcsolódni filmtörténeti, mozgóképtörténeti klasszikusokhoz vagy avantgardokhoz. A magyarországi filmkultúra játékfilm-centrikus. Ez hátrányosan érinti a dokumentumfilmet, a rövidfilmet, a kisjátékfilmet és az animációt egyaránt. A magyarországi kulturális hierarchia a mozgókép- és vizuális kultúrát még mindig nem a helyén kezeli. Továbbra is nagyon irodalmias a magyar műveltség, és a hagyományos magasművészeti örökség meghatározott súllyal nehezedik a kortárs kultúrára. Kettős szorításban él a mozgóképkultúrával foglalkozó tanár, mert amivel foglalkozik, legyen az mondjuk a Körhinta³¹ című filmnek az oktatása, vagy a Fehérlófia behozatala a középiskolai tananyagba, az az irodalmi műveltség szempontjából újszerűnek, formabontónak, már-már radikálisnak tűnik, viszont lehetséges, hogy a kortárs kultúrának a dinamizmusa felől ezek a már veretes klasszikusok is túlságosan öregek. Ezt a helyzetet nem vergődésként, hanem termékeny konfliktusok csatájaként lenne érdemes megélni. Friss még a mozgókép-kultúrának a középoktatásban való szerepeltetése, meglátjuk majd, milyenek a visszajelzések, A tankönyvek és tantervek eléggé nyitottak, és bár szerintem is nagyon játékfilm-központúak, próbálnak nyitni a társművészetek felé, de az oktatás biztosan csak egy fázis lehet. De ha a képkultúra fogyasztásának a háttere és az összes többi fóruma nem változik, akkor csak az oktatásban lehet bízni, és több animációs filmet becsempészni a tananyagba...

Wilheim András:

Tudomásul kell venni, hogy a zeneszerzés és a zenealkalmazás egy szakma. Emberek évtizedeken keresztül tanulják. És ahhoz valóban egy században egyetlennek kell lenni, hogy valaki

ezt csak úgy, mint például Chaplin, tudja produkálni. Nem vagyok benne biztos, hogy minden bokorban terem egy ilyen zseni a filmművészetben. Lehet azt mondani, hogy a mozi kezdeteinél, amikor még mozizongorista volt, voltak olyan kézikönyvek, amelyek megmondták, hogy melyik jelenet alá mit kell játszani, és ennek alapján össze lehetett válogatni különböző potpourri-kat. Azok is idézetek, és tulajdonképpen ugyanazt csinálja most is a rendező akkor, amikor egyszerűen összevágja egymás mellé ezeket a beillesztethető hanganyagokat. Ebben van igazság, csak ne felejtjük el, hogy ott egy zongorista ült, aki ezeket játszotta és valóban összekötötte a különböző részeket. Tehát meg volt komponálva az a bizonyos mégannyira improvizált zenei anyag is, az ott, arra az egy alkalomra született kompozíció volt, teljesen mindegy, hogy milyen anyagból. Most is meg lehet ezt csinálni, csak akkor vegye valaki a fáradságot, hogy jó dolgokat szed össze.

Az oktatásnak nagyon komoly feladata volna a rendezőket elrettenteni attól, hogy ezzel ők foglalkozzanak. Tudomásul kell venni, hogy ez nem lehet a rendező-oktatásnak vagy képzésnek a része, ugyanis ezt a szakmát nem lehet megtanulni ennyi idő alatt. Olyan zenészeket kell találni, akik alkalmazkodhatnak egy film dramaturgiai gondolkodásához, – tehát inkább a zeneész-oldalról kéne megkeresni azokat, akiknek van affinitásuk a műfajhoz.

A rendezőnek szerintem az is a dolga, mikor a stábot összeállítja, kiválasztja magának a világsítót meg az operatőrt meg a dramaturgot, vagy szövegíró, ugyanúgy találja meg azt az embert is, akivel a hangszíkon tud dolgozni. Nem azt akarom mondani, hogy csak zenéről van szó. Egy filmben minden zaj zenei eszközként működik. Ha egy csengő megszólal, annak is valamilyen módon bele kellene épülnie az alkotásba. Borzasztó, ha az ember hall egy filmet, ahol lehet látni egy teret – és a hang teljesen más térben szól. Az, hogy az irányoknak dramaturgiája van, nem csupán az, hogy azt jelenti, hogy az autó balról jobbra megy el, meg hátra, hanem ki lehet használni azt is, hogy a térben hogyan mozognak a hangok. Ennek a belátásához másfajta típusú képzés kell.

*A legnagyobb baj az az, hogy az oktatásban is, meg a művészetről gondolkodásban rettentően kevés történik azért, hogy a tanuló szisztematikusan vegye számba az anyagát. Azt a fajta alaposítást és rendszeres gondolkodást hiányolom, amelyeket Klee *Das bildnerische Denken*³² címen kiadott jegyzetei tartalmazzák. Ez nem más, mint a képeknek, mint olyanoknak a felmérése, hogy mit jelent egy képen egy irány, mik az erővonalai egy képnek, vagy mit jelent egy állóképben a sebesség jelzése és hasonlók. Ha az ember képzeletben végigmegy egy történeti soron, azt lehet látni, hogy akik valóban döntően meghatározták egy-egy korszaknak a gondolkodását vagy művészeti irányait, azok mindegyike, kivétel nélkül, elvégezte ezt a fajta anyagvizsgálatot. Más kérdés, hogy nem írta le, nem csinált belőle kézikönyvet, de ne mondja nekem senki, hogy Mozart gondolkodásában, vagy a Bach-ében vagy Bartók zenéjében nem volt jelen egy ilyen hihetetlen mélységekig hatoló feltáró munka és rendszerező munka. Ha a filmtörténet nagy alkotóit vennénk, legyen az akár animációs film, akár játékfilm, ugyanezt a nagyon alapos odafigyelést látja az ember. Ez a munka nem kerülhető meg.*

Fülöp József:

A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem design egyetem. Nem iparművészeti egyetem vagy iparművészeti főiskola. Úgy gondoljuk mi, az egyetem oktatói, vezetői, hogy az új, általánosabb megközelítés inkább lefedi a valóságot és azt a 20 éves törekvést, ami a ház falai között megvalósult. Ebben a film ugyanúgy fontos szerepet játszott, mint az építészet, az építőművészet vagy a tradicionális iparművészet, ami szintén megmarad, és új elemként a multimédia területén is próbálkozunk helyet találni, ami egy új szak lesz, a média-design.

Ami az animációt illeti, nem önálló műfajként volt jelen, hanem a vizuális kommunikációnak egy fontos része volt a fotóval, a grafikával és a videóval együtt. Amikor újra kellett gondolni az egyetemnek, hogy mi felé törekedik, milyen a múltja, milyenek a tradíciói és mit szeretne a jövőben elérni, akkor adódott az a lehetőség, hogy kicsit átalakítsák ezt a szerkezetet és az animáció a másik három vizuális kommunikáció területtel együtt önálló szakká váljon. Mi most a főiskolai vagy a bachelor szinten az animáció tervezői oldalát próbáljuk előtérbe helyezni. A másik fokozat, a master fokozat, pedig kifejezetten az animációs filmkészítőknek való lesz. Olyan területeken szeretnénk megnyilvánulni, ahol nem csak az önkifejezés fontos, hanem a kommunikáció,

másoknak a segítése, másoknak a szórakoztatása, másoknak az oktatása és egyáltalán a vizuális kultúrának a formálása fontos szempont.

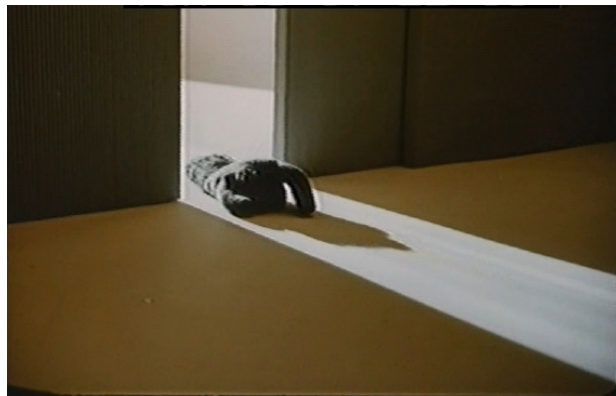
Szoboszlay Péter:

A játékot hiányolom a mai napig. Miért nem játszottunk akkor a lehetőségekkel? A gyerekekben is ezt keresem, ezt próbálom megtalálni.

Ezt az iskolát (Képről-képre szakkör, Kecskemét) szeretném bővíteni. Ezt a játszóteret vagy homokozót lehet iskolai oktatáshoz kapcsolni, lehet szakmai továbbképzésre használni. Van ilyen tervem. Nem tudom, hogy erőm van-e még hozzá? Még mindig cserkésznek érzem magam



Szoboszlay Péter: Aki bújt, bújt



Foky Ottó: Ellopták a vitaminomat

ANIMÁCIÓ ANNO... Láthatatlan halhatatlanok

Kedves epizódja volt szaktörténet oktatói pályafutásomnak, amikor egyik tanítványom vizsgadolgozatában Csáki Lászlót a rajzfilmtörténet hajnalának kiemelkedő személyiségei közé sorolta, krétaanimációs filmjeire emlékezve... Persze, nem kizárt, hogy egykor az ifjú rendezőről valóban a műfajtörténet nagyjaként emlékeznek majd meg az annaleszek, erre minden remény megvan, s valahonnan a huszonötödik századból visszanézve talán nem is nagy csúsztatás Cohl vagy McCay kortársaként feltüntetni, gondoljunk csak arra, hogy viseltetünk mi az akár csak egy évszázaddal korábban élt írók, festők munkásságának kronologikus tényei iránt... A magunk mögött hagyott történelem alakjai összemosódnak az időben, bajban vagyunk, ha hirtelen egy király uralkodótársait, egy költő más országbeli kollégáit kell felsorolnunk. A legifjabb generáció számára az elmúlt évszázad tűnik fel úgy, ahogy mi a tizenkilencedik századra tekinttünk: távoli érthetetlen kor, fura divatokkal, a szülők és nagyszülők világa internet és mobiltelefon nélkül, fekete-fehér tv képernyőkkel, sőt mozifilmekkel, orsós magnókkal és hat napos munkahéttel. Amúgy is mindaz, ami a mikrochíp előtt történt értelmezhetetlen, az ipari forradalom kéményei füstölögnek a hetvenes években és a rongyos dickensi gyerekalakok az ötvenes évek szocreál filmjeinek klottgalyás kölykeivel egyidősek.

Ne csodálkozzunk hát, ha mindazon mesterek, akik az animációs művészetben filmszalagra exponáltak celluloidlapokra festett vagy papírból kivágott fázisokat trükkkamerával – tiszteletre méltó őskövületnek számítanak, és ebből a szempontból teljesen mindegy, hogy az antidizniánus Reisenbüchler Sándorról beszélünk, vagy Dargay Attiláról, aki viszont éppen a Disney-hagyományt követte... És miért ne volna lehetséges, hogy mindannyian az előtörténet részei vagyunk, ha mégoly gazdag és változatos előtörténeté is...?

Mindazonáltal az előtörténet az a masszív bázis, amelyre a műfaj jelene és jövője támaszkodhat, a kályha, amelytől újra meg újra elindulhat, hogy ne váljon teljes egészében a kommercializálódás martalékává. Az előtörténet a tükör, amelybe pillantva Csodaország tárul fel – a videomegosztók jóvoltából a küllhoni legalábbis...

A magyar animációs mozikincs szórakoztató darabjainak egy része is feltűnt immár az áruházak DVD-kínálatában, de úgy hiszem az egyedi filmekhez való hozzáférésre, az alkotói életművek megjelentetésére még várhatunk. Kovásznai vagy akár Orosz István műveinek kuriózumértéke hamarosan nagyobb lesz, mint a Fleischer-fivérek vagy a Sullivan és Messmer alkotópáros ezerkilencszáztíz-es-húszas évekbeli munkáié, hiszen Tinta Matyitól és Félix macskától hemzseg a You Tube, de rogyásig nézhetünk olyan kevéssé ismert antigardokat is, mint Harry Smith vagy Kurt Kren... Vajh' mikor kerülnek fel a kecskeméti experimentális karakterű filmek, vagy szenvedélytől hajtva ellopott pannóniás, vargastúdiós stb. anyagok? Valószínűleg nem kell izgulnia a jogtulajdonosoknak, hiszen a megosztók jóvoltából legnagyobb számban olyan rövidfilmek láthatókl, amelyeket valahol, valamilyen televíziós csatorna bemutatott, tehát aki érdeklődésre számot tartónak vélte és ezért közszemlére bocsátotta, az látta a művet, tudomást szerzett róla.

Nálunk ilyesmi elvéte fordul elő, a tévéket az animációs história különösebben nem érdekli, a kiadók nem feltételezik, hogy az egyedi filmek vevőkre találjanak, sőt, ők sem ismerik az archívumok kincseit, szóval nálunk a jogok rendben vannak, senki nem károsul, igaz, hogy bevétele sem származik, s hogy mért van így, az már a történetnek azon része, melyhez lövésem sincs...

Csáki László:

Animáció szaktörténet órán egyszer a tanárunk, M. Tóth Géza behozott egy 30-as években, vagy talán 40-es években készült filmhíradó-előzetest. Ennek volt egy vicces része is a sok nagyon komoly hír mellett, egy krétás táblára fel volt rajzolva két figura, és mind a kettő mellé szövegbuborék volt rajzolva, mint a képregényekben. Ezekben a szövegbuborékokban jelent meg valóban a szöveg. Az egyik figura kérdezett valamit, a másik válaszolt – szépen elbeszélgettek. De a kép, a figurák nem moztak. Nagyon megtetszett ez, mennyire egyszerű, fekete táblán

fehér kréta, semmi több. És akkor ott volt a kréta, ott volt a tábla, ráfordítottam a kamerát, és elkezdtem először szuper 8-ra próbákat csinálni, hogy mi történik, ha a fázisokat egymás után rajzolom... Az anyag adta magát, ugyanis le lehet törölni az előző fázist, újat lehet rajzolni, s megint letörölni. Volt benne lehetőség. Emlékszem, olyan próbát csináltam, amin egy magnókazetta látszódt, amiben szalag forog, tehát az egyik tekercs fogy, a másik meg nő. Ez egyszerű kis próba volt. Az első krétafilm a Napok, melyeknek értelmet adott a félelem, az úgy született, hogy Bánóczki Tibinek megmutattam ezeket a kísérleteket, ő elkezdte írni, írni a történetet hozzá és lett belőle egy hét és fél perces filmbossznak megfelelő forgatókönyv. Ami nagyon tetszett ebben a technikában, az az, hogy minimalista szemléletet tükröz. Egy kamera, egy alkotó ember, egy tábla meg egy kréta. Ennyi kell hozzá. Tulajdonképpen a semmiből tudsz előhívni valamit. Amikor Oberhausenben a fesztiválra beválogatták a Napok, melyeknek értelmet adott a félelem című rövidfilmet, volt egy fórum a képzőművészet és a film kapcsolatáról. Ott mondta pár résztvevő, hogy ebben a filmben az az érdekes, hogy üres táblával kezded és üres táblával fejezed be. Ugyanis tényleg nem marad utána semmi, folyamatosan törölöd a fázisokat, és csak a nyersanyagon marad meg az, amit a képen aznap csináltál. Eltűnik, porrá válik.

Nagyon sok probléma volt forgatás közben, mert a kamerába beleszállt a kréta. Bizonyos mozgásokat nem tudtam úgy megoldani ahogy szerettem volna, de a folyamat szép újraismerkedés volt ezzel a régi technikával. Az is tetszett benne, hogy ez a technika nagyon meghatározza a történetet amit elmesélsz vele. Mert nem lehet mindent megmutatni. Mondjuk, a háttereket nem lehet húzni. Szóval redukálnia kell az embernek a forgatókönyvet ahhoz, hogy elmesélhető legyen. De pont az volt benne a jó, hogy nagyon nagy fegyelemre készített és intenzív jelenlétet igényel. Az ember odaáll, s amikor az első figurát fölrajzolta és elkezd működni, onnantól kezdve nincs megállás. Olyan mint egy nagy performance. Az ember ugrál, megy, fényképez, dolgozik. Nagyon kell összpontosítani arra, hogy mi történik, mert egyszerűen semmi kontroll nincs. Csak akkor láthatom vissza, mit vettem föl, amikor a laborban előhívják az anyagot. A kamerába készült animációs műfajt valószínűleg nem nagyon sokan csinálják...

Mikulás Ferenc:

A Pannónia akkori stúdióvezetője, dr. Matolcsy György arra szerződött velem a hetvenes évek elején, hogy Kecskeméten egy alkotócsoportot, egy stúdiót hozzak létre. Budapesten, a Filmmúzeumban láttam a zágrábi animációs stúdió egy vetítését és megkapott a műfajnak az érdekessége. Beleástam egy kicsit magam a szakmába, végignéztem az összes szerzői filmet, és rájöttem, hogy ez olyan terület, amit érdemes művelni, mert még nincs kifutási lehetősége, még nincs minden csatorna bejáratódva. Disney egy tiszteletre méltó zsákutcának tűnt számomra...

Örültem ennek a megbízásnak és komolyan véve a feladatom, megpróbáltam az országból mindenhol olyan tehetségeket ide hívni, akik ezt az elképzelést meg is tudják valósítani.

A televízió 2-es csatornája akkor indult és szükség volt műsorokra. A Pannónia Filmstúdióknak elég sok megrendelése volt külföldről is, és akkoriban indultak a televíziós sorozatok, a Gusztáv, Mézga és a többiek... Tehát más szocialista országok mintájára, ahol nem csak a fővárosban volt filmgyártás, Matolcsy György nyilván úgy gondolta, hogy érdemes megnézni, a fővároson kívül hol is vannak tehetségek, és hol lehetne valamit a cseh vagy a lengyel filmgyártáshoz hasonlóan megteremteni, megvalósítani.

Komolyan vettem a megbízatásomat és a kollégáimat is, akiket idehívtam, többek között Horváth Máriát, majd később Szoboszlaj Pétert, és másokat. Küzdöttem, hogy meg tudjuk valósítani az elképzeléseinket.

Horváth Mari:

Amikor Kecskeméti Stúdió alakult idejöttem, hogy megpróbálom, miket lehet csinálni. Én ötvenesnek tanultam, szobrászkodtam, rajzolni is imádtam, érdekelt a mozgás. Amikor először láttam Kovásznai-filmet, azt hittem elájulok, hogy úristen, ilyet is lehet! Ezek a nagyok, akik akkor voltak amikor én kezdtem, Jankovics, Reisenbüchler, mindenki a maga sokszínűségével, a maga stílusával nekem nagyon-nagyon sokat jelentettek. Az, hogy ilyen sokfélét lehet csinálni. Mestereim egészen konkrétan nem voltak, de nagyon szívesen dolgoztam a Jankovics Marcellal a Népmesék alatt. Nagyon sok időt, éveket töltöttünk el együtt ezzel a munkával. De hogyha mestert

kellene mondanom, akkor nekem a Norsteinnel való találkozás volt meghatározó.

Akkor nagyon jó volt a szakma, hatalmas egyéniségek voltak, meg olyan kísérletek, hogy teljesen beleszerettem a műfajba, fél éven belül már elzavarni se lehetett volna innen. A főiskolán akkor még nem volt animációs szak. Mindenféle dolgot csináltam: forgatókönyvet írtam, háttereket festettem, vágtam, úgy éreztem, hogy ez a legnagyobb iskola. És a fesztiválok. Tudni arról mindig, hogy a világban mi történik.

Mikulás Ferenc:

Kecskeméten is lehet egy európai hírű, sőt világhírű intézményt működtetni. Ehhez benne kell lenni Európában, vagy a világ szakmai vérkeringésében. Kezdetől fogva, ahova lehetett, minden fesztiválra elmentünk a kollegáimmal. Közel volt Zágráb, ide 10-20-30 ember is ment néha tőlünk, és távolabbi fesztiválokra is elment, aki megengedhette magának – hogy lássuk, mi történik a világban, mit lehet ebben a műfajban csinálni.

Hivatalosan 1971 július 1-én megalakult a Pannónia akkori kecskeméti műterme; nem sokkal azután már arra törekedtem, hogy szellemi önállóságunkat valamilyen formában megvalósítsuk.

Arra gondoltam, egy dolog az, hogy fesztiválokra utazunk, de ha Kecskeméten van egy fesztivál, a Kecskeméti Animációs Filmstúdióé ebből mindenféleképpen előnye származik. Sikertől megnyerni a város és a megye vezetését és így született meg tulajdonképpen a Kecskeméti Animációsfilm Fesztivál gondolata. Úgy véltem, hogy mi Kecskeméten akkor lehetünk igazán sikeresek, vagy a magyar animáció akkor lesz sikeres, ha Kecskeméten is elismernek bennünket. Tehát kezdetül fogva arra törekedtem, hogy itt a várossal nagyon jó kapcsolat alakuljon ki. Vetítéseket tartottunk, szakkört indítottunk, és bevontam a művészeti tanácsba az irodalmi folyóiratok szerkesztőségét. A Kodály Intézet szakembereit kértem föl lektori vélemények készítésére. Ők állították össze zenét. Tehát ha úgy tetszik, Kecskemét értelmiségét bevontam a stúdió munkájába.

Szoboszlai Péter:

Bajt érzek a nagy stúdiókban. A Pannónia túl nagy stúdió volt, és ha lehet azt mondani, az én generációm a mögöttes generációkat kiszolgáló munkásnak használta. Azt nem mondom, hogy direkt nem engedett kinőni embereket, de megmaradt egyfajta ízlésbeli, szemléletbeli, ideológiai státuszban, amibe nem lehetett már belerobbanni. Nagyon nagy hibája volt ennek a stúdiónak, meg nyilván a szocializmusnak, hogy ezt a természetes fejlődést nem engedte, nem adta meg a sanszot a többieknek.

Az alázat szót minden generáció használja és használta a mögöttes jövőkre. Én nem használnám ezt a szót. Nem biztos, hogy bennünk volt alázat...

Varga Balázs:

A személyes kánon önmagában is paradox. Nehéz, mert a kedvenceimet én is mindig változtatom. A magyar animációs filmművészetnek iszonyú erősek a hagyományai és ezek a hagyományok láthatóan most is tovább élnek. Jankovics Marcelltól Orosz Istvánon, Reisenbüchler Sándoron át Kovásznai Györgyig műfaji, stílusi, gondolati értelmében is hibetetlenül sokszínű az anyag. Úgy kellene mindennek eleven és párbeszédképes hagyománnyá válni, hogy közben ne csontosodjon bele a tanítani való kánonba. Azzal, hogy elismerjük a magyar animációs filmtörténet örökségét és fontosságát, a mozgóképzésben, filmtörténetben, kritikában, ennek a gesztusnak a fontossága mellett arra kell vigyázni, hogy az elevenességét is meg tudjuk őrizni, mert különben mi magunk fogjuk múzeumba zárni azt, amit viszont hagyományként szeretnénk megélni.

EGYSZER VOLT, HOL NEM VOLT...

...a történet

Fiatall kollégákkal beszélgetve gyakorta vitatémaként merül fel, szükség van-e az animációs filmben a történetre, a hagyományos dramaturgiai eszközökre, vagy azonosulhatunk az Orosz István-i gondolattal, mely szerint az animációs film nem feltétlenül kell, hogy szavakkal leírhatóan „érthető” legyen, elvégre azért van a kép és a montázs, hogy olyanféle összefüggést, üzenetet kódoljon, amely szóval, betűvel nem elmondható. Ugyanakkor az ifjú rendezőtársak, tanítványok mintha újra a dramatizált, történet-központú műveket részesítenék előnyben, talán mert „elteltek” mestereik, korosabb pályatársaik erőteljesen autonóm filmjeivel, és a kísérleti filmesek/képzőművészek/zenészek ötletrohamaival. Akik persze épp azért kezdtek a „furcsa” mozgóképek készítésébe, mert megunták mindazt, ami a konvencionális moziban történt, legyen szó „natur” vagy animációs filmről, pláne, szórakoztatásra szánt opuszokról! Úgy tűnik, a fiatalok szeretnék, ha megértenék filmjeiket, ha közönségre találnának, és esetleg nevetnének is a poénjaikon...

Hál’Istennek vannak művek, amelyek évtizedek óta szórakoztatnak is, gyönyörködtetnek is, és még el is gondolkodtatnak, anélkül, hogy megunnánk őket, filmképeik érvényesek, stílusuk nem kopott meg a divatok hullámverésében, és az aktuálisan uralkodó filmkészítési technológiától függetlenül még folytathatóak is. Talán mert alapszövegünk közös örökségünk: a mese.

Mikulás Ferenc:

A Magyar népmesék-sorozatot én találtam ki. Az életem úgy alakult, hogy sokáig geodétaként, figuránsként csavarogtam az országban. Tehát afféle szociológiai, szociográfiai tanulmányúton voltam. Láttam a paraszti kultúrának és általában az értékeknek pusztulását, ezért arra gondoltam, hogy ha valamikor a média közelébe kerülök, akkor nekem kutya kötelességem azoknak az értékeknek a megőrzése, amikbe beleszülettünk. Így született meg a Mondák a magyar történelemből, Regölés, Mesék Mátyás királyról valamint a Magyar népmesék sorozat gondolata...

Hozzákezdünk, és én úgy gondoltam, hogy népi mesemondókat foglalkoztatok, mindegyik epizódot más és más mondta volna. De akkor a televízió részéről nem volt nyitottság. Azt mondták, nem adnak pénzt, csak akkor, ha a munkához megfelelő szakember kapcsolódik. Így lett kijelölve hál’ Istennek Jankovics Marcell, aki partner volt az elképzeléseinkben. Én egy kicsit másképp gondoltam a sorozat karakterét, mint említettem. Elsősorban a képzőművészet irányába vittem volna el és nem annyira a díszítő művészet felé, de így is azonosulni tudtam vele, és a kollégáim is. Idáig hat sorozatot készítettünk. Sikeresen forgalmaztuk külföldön, mostanában jöttünk rá, hogy érdemes fesztiválra is nevezni, mert nagyon sok fesztiválra beválogatták, és díjakat nyernek a Magyar népmesék epizódjai.

Horváth Mari:

A mesék a gyerekeknek meg a felnőtteknek egyformán fontosak. Nekem a gyerekvilág a legteljesebb világ. A felnőttekben is megvan ez a gyerekvilág és úgy érzem, bennem is megvan. A meséket tartom a legcsodálatosabb dolgoknak. Ezért nyilván mindegyik filmem egy kicsit ilyen mesealakú.

Csáki László:

Az egyetemi évek alatt nagyon jó barátságba kerültem a már említett évfolyamtársammal, Bánóczy Tiborral. Tibor történeteiből kiindulva készítettünk közösen animációs filmeket, aztán képregényt, aztán bizonyos jeleneteket ezekből az animációs filmekből megfestettem. Intenzív munkakapcsolat volt, de ha úgy adódott, külön is váltunk. Tibi nagyon erősen animációs film központú alkotó. Én videó-szakra jártam az egyetemen, és szerencsés helyzetben voltam, mert animációt is, meg videót is tanultam párhuzamosan.

A történet, szerintem, magja az alkotásnak. A festészetet azért hagytam abba, mert azt érzem, hogy valahogy kevés. A film – amikor a kép és a történet egymást segítve valami új dolgot

hoz létre -, képes olyan élményt adni a nézőnek, amit én szeretnék kiváltani.

A történet határozza meg, hogy milyen technikával, vagy milyen médium által legyen elmesélve. Az adaptáció, mint műfaj, komolyan foglalkoztat. Ha irodalmi művet olvasok, azonnal beugranak képek az olvasottakról. Gyakorlatilag mozizom. De szerintem minden emberrel így van, hogy ha olvas, képeket párosít a szöveg mellé.

Az egyetemi időkben mi is elsősorban a képből indultunk ki, rajzoltunk, festettünk, a kép volt az, ami megindított. Tibi például úgy írt, hogy először megterveztünk két figurát, lerajzoltuk őket, és ő másnap jött, hozta a történetet hozzá. Akkoriban nem volt fontos még az, hogy van-e hagyományos története a filmnek, azok inkább kicsit dadaista filmek voltak. Mára fontos lett, hogy a filmeket közönségnek csináljuk, és úgy tudjunk kommunikálni, hogy az érthető legyen bárhol a világon.

Erdélyi Judit:

Nagyon sok igény van arra, hogy hagyományos történetmeséléses, látványos dolog szülessen. Ezeknek én egyáltalán nem vagyok ellene és én támogatom minden ilyen.

Gondolkodtam az interaktív vonalon, de újra ragozni nem akarok semmit. Abból a kis siker-élményből, amit megéltem ezzel, én nem azt szűrtem le, hogy nekem még öt ilyen kell csinálnom, hanem azon gondolkodtam el, hogy hogyan lehetne szólni még az emberekhez. Szeretnék csinálni Internetre egy játékot, amiben az emberek nem egymás ellen, hanem egymásért küzdenek. Embereket szerveznék valamilyen struktúra alapján össze.

Fülöp József:

Éltem a lehetőséggel, hogy a hallgatóknak új helyzeteket állítsak fel, ezért elkezdünk olyan feladatokat kitalálni, amelyek ilyen kérdéseket vetnek fel. Azzal, hogy megszűnik a fix játékidő, megszűnik a műforma, megváltozik a dramaturgia... Akkor milyen dramaturgiai eszközök jöhetnek szóba, mennyire lehet olyan dramaturgiai paneleket alapul venni, amelyek egyébként a játék és a videogame iparban működnek? Vagy mennyire lehet ettől eltérni?



Bánóczki Tibor: Holtág

KRITIKÁTLAN ZÓNA

Vagyis hol léssen szállásunk?

Mármint nekünk, animációsoknak, akiket hol a filmes szakírók felejtenek el, ha magyar vagy akár nemzetközi filmtörténetet írnak, hol a művészettörténészek néznek értetlenül, ha hiányoljuk jelenlétünket a kortárs művészetet reprezentáló gyűjteményekben, tanulmányokban. Nos, ahogy Hérakleitosz kolléga mondaná: Vagyunk is meg nem is vagyunk... (Isd. Töredékek.) Az idővel ő is legalább annyit bajlódott mint mi, animációsok, csak éppen mi sokkal jobban tudjuk manipulálni ezt a különös természetű valamit, képzelem, mit nem adott volna szegény, ha látja megállni azt a bizonyos folyamatot, amibe ugye kétszer soha... Ami viszont nekünk nem sikerül, úgy tűnik, az a művészetek mainstreamjébe való bekerülés, feltehetően azért, mert nem tudnak rólunk azok akiknek minden bizonnyal az volna a dolguk, hogy ismerjenek bennünket. Arra már gondolni sem merek, hogy az áldatlan állapotnak más oka lehet, nevezetesen műveink csapnivaló színvonala, közlendőink érdektelensége.

Akik animációs jelenségekkel foglalkoznak szakmai lapokban vagy egyéb fórumokon, jobbára maguk is képző- vagy tervezőművészek, filmesek vagy lelkes rajongók, megfelelő elméleti és gyakorlati háttérismeretek nélkül. A boldogtalan animációs visszakívánja Erdély Miklós cseppet sem kíméletes élveboncolását a Pannónia hetvenes évekbeli kínálatáról³³, mert legalább értünk haragudott, nem ellenünk!

Wilheim András:

Az animációs műfaj mintha nem is létezne a szakmán kívül. Készülnek a filmek, de ezek az alkotások egész egyszerűen nincsenek jelen, sem a forgalmazásban, sem pedig a megcélzott közönségnek a tudatában és különösen azok nem tudnak róla, akik elvben művészettel foglalkoznának.

Fülöp József:

Nehéz megfelelő kritikával, megfelelő elméleti megközelítéssel találkozni. Ilyenkor adódik a lehetőség, hogy beszéljünk filmről és mindegy, hogy animációs filmről vagy élőszereplős filmről, hiszen a film végül is egyfajta módon működik. Azért egy kicsit bonyolultabb a helyzet, mert a folyamatos technikai változásoknak köszönhetően maga a film is kezd zavarba jönni, lassan nem sok különbség lesz egy filmes produkció meg annak a videójáték-változata között. Arról nem is beszélve, hogy egyre több „nagyfilm” produkcióban szinte több animáció van már, mint élő szereplő, és a néző ezt észre sem veszi.

Az egyetlen belül próbálunk egy olyan design-elméleti szakot indítani, ami nem csak a filmes, hanem általában a tárgyi és vizuális kultúrával foglalkozik, mert a kortárs képzőművészetnek, a kortárs irodalomnak, a kortárs zene- és színházművészetnek megvan már az a fajta holdudvara, az a kultúrköre, ahol ezek az alkotások megtalálják a helyüket és állandó visszhanggal, állandó reakcióval vannak körülveve. Ma még az animációs alkotások ezt a fajta nyilvánosságot nem élvezik ilyen mértékben, s általában a design-nal vagy a vizuális kultúrával foglalkozó alkotók ill. a produkciójuk se nagyon kapják meg ezt a figyelmet.

Haris László:

Ha a művészettörténet vagy a filmtörténet, mint tudomány felől nézzük a dolgot, kínos a helyzet, hiszen egy tudósna illik okos dolgot mondani. És nem tévedni. Ebből a szempontból pedig nincs értelme annak, hogy valamit aszerint kategorizáljunk, hogy egy előre elképzelt és a dolog természetéből adódóan túl kicsire méretezett dobozba befér-e vagy nem. Ez a Prokrusztesz ágya, ti. ha az ember nem fér rá az ágyra, akkor levágjuk a lábát. Nagyon sokszor ez történik, és felkent kritikusok is esnek abba a hibába, hogy valamit olyan szempontból támadnak, hogy a mű kategóriájába, a mű kereteibe nem fér bele. Azt hiszem, ez helytelen szempont, mert egyrészt, ha valami nem fér bele egy mű kereteibe, attól csak izgalmasabb, érdekesebb lesz, és ettől teljesen független az, hogy az illető mű esetleg egy vacak... De hát félresikerült alkotás van abszolút

hagyományos műben is, és van a kísérletek között is.

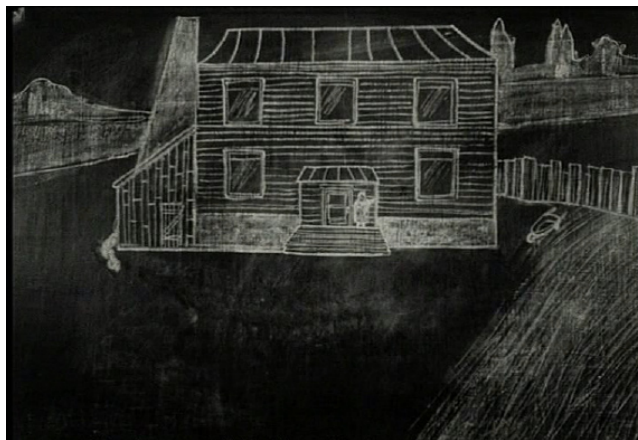
Beke László:

A történelem meg a nagy tendenciák erősebbek, mint mi vagyunk. Nem tartom kizártnak, hogy azokat az animációs munkákat, amelyek nagy részét érdektelennek, unalmasnak vagy divatjarműltnek tartunk ma, abból tíz év múlva visszajön valami furcsa csemegeként, hogy hú, ezt észre sem vettük... Többször is megéltem hasonlót, és tudom azt is, hogy ez országoként, koronként változó. Strukturális adottság, hogy bizonyos időszakban, mondjuk a fiatal képzőművészet-kritikusok többen vannak, mint a zenekritikusok, és van valami olyan jelenség, amire ráharapnak, emiatt a többit nem veszik észre. Ennek nyilván van valami oka. Aztán két év múlva kiderül, hogy volt egy másik kezdeményezés, amit észre se vettünk, de az sokkal fontosabb. Nincs olyan kifejezési forma, nincs olyan technika, amiből ne lehetne csinálni valami zseniális dolgot.

Varga Balázs:

Amikor azt kérdezzük, hogy vajon miért nincsen eleve igazán kritikai, vagy elméleti diskurzus a magyar animáció, vagy tágabban kortárs animáció körül, akkor azt is meg kell nézni, hogy ez a pangás kizárólag az animációt érinti-e, vagy magát a mozgóképet, vagy pedig még tágabban magát a kortárs kultúrát és az innovatív kortárs kultúra jelenségeit. Én azt gondolom, hogy ez nem csak az animációra igaz. Általánosabb jelenség, ami az animációt is nagyon erőteljesen befolyásolja. Ez nem azt jelenti, hogy ne lennének olyan okok, amelyek közvetlenebbül az animációnak a mozgókép-kultúrában és a kultúrában betöltött szerepének a változásából fakadnának. Az animáció mindig is valamiféle különleges határterületet jelentett a mozgóképen belül, a fikciós stratégiák és képzőművészeti stratégiák sajátos találkozási pontján. Populáris filmipari, szórakoztatóipari műfajként is működött. A reklám miatt az alkalmazott animációnak és még inkább a popkultúrának egy újabb regisztere szólalt meg. Mondhatjuk, hogy a magyar animáció nem tart lépést a nemzetközi trendekkel, vagy mondhatjuk, hogy a magyar kritikai gondolkodás nem tart lépést a nemzetközi trendekkel és/vagy a magyar animációval. Mind a kettőben van igazság.

Az animációs film, vagy innovatív animáció kritikai centruma már nem a mozikban van és még nem az új típusú helyeken, ezért a teoretikusok, kritikusok közül még a filmkritikusok is kevésbé foglalkoznak az animációval, kevésbé érzékenyek, nem figyelnek fel az olyan területekre, amelyek már nem feltétlenül a hagyományos animáció területéhez tartoznak, hanem mondjuk videó artnak, médiaművészetnek, számítógépes grafikának, designnak, flash animációnak, Internet alapú művészetnek tekintenek. Így viszont ezeknek az új médiumoknak a teoretikusai a kortárs animációnak ezekre az elemeire, ha egyáltalán figyelnek is, azokat hagyományosnak, konzervatívnak, új konzervatívnak minősítik. Ez a sajátos, átmeneti állapot nagyon pontosan jellemzi a kortárs magyar animáció befogadása körüli hiányokat.



Csáki László: Darazsak, ludak, körtefa

HIC ET NUNC A helyzet, ami...

A világban kelendő és „trendi” műfaj a rajzfilm, az animációs film általában. A szórakoztató animáció piacképes, eladható áru, reprezentatív stúdiók épülnek rá. A már-már unalmas 3D mellett reneszánsza van a valódi három dimenziós gyurma- vagy plasztilinfilmeknek, a kézzel festett kuriózumoknak. A zeneipar és a televíziók megbízható megrendelők, és főleg az ifjú tervezők számára inspiratív közeget biztosítanak eredeti, jóízű főcímek, klipek, miegyebek kiötléséhez. Az autonóm művek persze külhonban is rétegzést és rétegegényt elégitenek ki, de legalább a háttér megtermelődik, ami a műfaj elemi létét biztosítja.

Magyarországon azonban sem kulturális, sem kereskedelmi rajzfilmpiacról nem lehet beszélni, nem azért, mert nincsenek filmek, hanem mert nincsenek sem kulturális fórumai, sem következetes megrendelői a magyar animációs művészetnek. A szórakoztató animációnak éppúgy nincs helye, mint a rétegfilmeknek, s néhány üdítő kivételtől eltekintve a potenciális közönség a közelébe sem kerül a műfajnak. Alkalmi vetítéseken a véletlen nézők, filmtörténet órákon a diákok hüledeznek, látva a műfaj amúgy láthatatlan darabjait a történelmi klasszikusoktól, a szokatlan absztrakt és kísérleti filmekben át a kortársak műveig. Kérdik, hol nézhetnék meg újra, vagy hol láthatnák a többit, és ilyenkor az ember kénytelen a YouTube-ot ajánlani, mert hátha ott elcsípnék ezt-azt, vagy arra biztatni a srácokat, keressék fel a még életben levő alkotókat, hátha lemásolnak számukra valamit. Aztán van még az a lehetőség, hogy én másolom le, de ez, ugye, nem szép dolog... Minimum Oscar-jelölt kell legyen egy animációs film ahhoz, hogy bekerüljön az adott produkció, és talán vele a műfaj is a köztudatba. Talán egyedül a speciális karakterű Nyócker tudott előbb sikeressé válni itthon, mint hogy földjait nyert az igen rangos Annecy-fesztiválon. E sorok írása idején három olyan „egész estés” hazai animációs produkció mutatkozik be a hazai mozikban, melyek egyike a régi sikerekre apelláló újrafazonírozott retró (Macskafogó), másika jószívvel retrónak sem nevezhető gagyi (Kis Vuk), harmadik darabja pedig fiatalok örvendetes kezdeményezéséből eredő, egyelőre külföldi sablonokra hajazó próbafilm (Egon és Dönci). Ami mégis ígéretes, hogy az új filmek mögött –kampányaikból ítélve– ügyes producerek és forgalmazók állnak, lehet tanulni tőlük! De megjelenési lehetőségek kellene az összes születő mozinak, akár az egyéb kortárs művészeti „felületeken”, hiszen a művek jelentős része mindig is „határeset” volt, mint ahogy arról már megemlékeztünk... Meggyőződésem, hogy a „keresletet” meg lehet teremteni, ez csak stratégia kérdése, de nem nekünk, rendezőknek kéne kitalálni hogyan adjuk el magunkat, mert egyrészt nem értünk hozzá, másrészt már a Biblia is megmondta: Ne dicsérjen téged a te szád, ezt bízd másra! (Szóval, így valahogy...)

Az animációs rendezők Magyarországon lényegében magukra vannak hagyva, de ennek is megvan az előnye: Sehol a világon ennyi sokoldalúan tehetséges, több művészeti területen kimagasló teljesítményt nyújtó rajzfilmes nincsen, aki gyakran a saját dramaturgia, producere, sőt, akár zeneszerzője is! Ez lehet szerencsés, de valószínűleg azért elkelnének a „specialisták” egy-egy területen – a termelékenység miatt is, nem csupán szakmai és művészi megfontolásból. A televíziók pedig rendszeresen „bénáznak”, ha a magyar rajzfilmről van szó, pedig megélné nekik, ha elég profik lennének és tudnák, mi az, hogy animáció, egyáltalán, s pláne, hogy mi történik itthon mostanában...

Szerencsére az animáció alkalmazkodó természetű és megél tervezőművészetként is, autonóm művészetként is, és vannak művek, amelyek „fiatalon” vitetetlenül alszanak dobozukban évekig, mígnem eljön az ő idejük és közönségük, aki újra meg újra látni akarja. Mondanám, csak semmi pánik, az idő nekünk dolgozik, de nem mondom, mert gyakran az alkotót már posztumusz éri az efféle megtiszteltetés... És ez még a jobbik eset.

Erdélyi Judit:

A csoporttársaim, akik tavaly kikerültek diploma után az iskolából, már találkoznak a problémával, hogy élni kell. Az ember dolgozik valahol, meg kell alkudnia, nem feltétlenül a szakmájában tud dolgozni, vagy a szakmáján belül is csak megalkuvásokkal... Minden megbecsülésem

azé, aki e mellett létre tud hozni valamit.

Horváth Mari:

Magyarországon nagy számú animációs szakembergárda van, szerintem abszolút jó szakemberek ilyen számban nincsenek sehol. De nem tudjuk magunkat eladni. Nincsenek olyan üzletemberek, akik ránk figyelnének.

Neuberger Gizi:

Aki animációval foglalkozik, annak kialakult egy sajátos szemléletmódja. A kockánkénti animáció minden egyes kockája fontossá lesz. Minden egyes kép. És mi megszoktuk azt, hogy minden képnek minden részletét megdolgozzuk, odafigyelünk rá, nincs lényegtelen. Mindig az egész képben gondolkodunk, ez egyrészt lehet hátrány, másrészt meg úgy gondolom, hogy előny. Sokkal több információt építünk be minden egyes képbe, mint ami a játékfilmnél elvárás. A videó azt teszi lehetővé a filmmel szemben, hogy otthon megnézhesd: leülsz, látsz valami érdekeset, megállítod és visszapörgeted. Megnézheted képenként.

Nem is akarok kilépni ebből a metódusból – azt szeretném, igen, hogy minden kocka ezentúl is fontos legyen.

Szoboszlai Péter:

Általános szakmai nosztalgiám van, mint gondolom mindnyájunknak, akik a szakmához közel kerültek. Bennem mindig az volt, hogy lépjünk még egyet tovább, ha lehet. Vagy próbáljunk meg valami mást.

A mostani technikát annyira egyszerű használni, és annyira gyorsan lehet megoldani animációs trükköket, nem is kell hozzá gondolkodni, holott mindig az ötletből indult ki az animáció. És aztán használt hozzá valami technikát.

Nem tudom követni a trendeket, a divatokat. Nyilván bennem is van hiba. De nyilván abban is van hiba, hogy nem Budapesten van az ember. Vagy nem Berlinben, nem Londonban vagy New Yorkban...

Varga Balázs:

A kortárs magyar animációban nincsenek olyan egyértelmű trendek, ami alapján azt lehetne mondani, hogy nemzedékek állnak egyértelműen egymással szemben. Én inkább egyfajta eklektikát érzek, ami lehet nagyon jó, lehet nagyon termékeny, máshol pedig lehet zavarba ejtő is. Ha zavarba ejtő, az azért van – és ebbe lehet egy mások által új konzervatívizmusnak vagy akadémizmusnak nevezett jelenséget is belelátni –, hogy a rendszerváltás után egész egyszerűen megváltozott egyfelől a közege a kultúrának, kultúrafogyasztásnak, a magyarországi filmkészítésnek és ezen belül az animációnak különösen, másfelől pedig egy csomó ágával még a hagyományos befogadási szisztémába ágyazódott. Egyszerre van légius térben, mert mozikban nem nagyon látható, tévében szintén nagyon ritkán, s csak fesztiválokon, alkalmi vetítéseken. A kritika visszajelzései, a nézők visszajelzései, a szakmai közeg nagyon bizonytalan. Légius térben van, amelyből nyilvánvalóan mindenki megpróbál kitörni, de mivel nincsenek egyértelmű visszacsatolások, mindenki más-más utat keres. A másik oldal az, hogy az elmúlt tíz évben, a digitális technika elképesztő áttörése miatt, az animáció mintha divatba jött volna. De ez tárgyan értelmezett animáció; hiszen a technikai lehetőségeknek a túlbujánzása és az összeolvadása miatt most már a populáris játékfilmek is alkalmaznak animációs eszköztárat – de ez nem a hagyományos értelemben vett animáció, művészi animáció, művészanimáció, grafikus animáció, alkalmazott animáció. Az animáció tehát egyfelől magányos, másfelől divatos, és ebből fakad az, hogy van egy forradalmian kísérleti új technika, emellett meg a régi vágású filmek technikája – kérdés, ebből ki, melyik pólust hangsúlyozza.

Erdélyi Judit:

Azt hiszem, nem tudnék trendi lenni. Ha próbálnék, sem tudnék. Annyi negatív dolog van a világban és ráadásul annyi ember van, aki ezekről szól. Úgy gondoltam, hogyha ők arról szólnak, akkor én az életemet nem ezekkel a dolgokkal akarom megtölteni. Tudatosan nem vagyok

destruktív, nem vagyok negatív.

Mikulás Ferenc:

Furcsa tendenciát lehetett évekkkel ezelőtt felfedezni. Ez pedig pont az átlagizlés, a giccs ellen való küzdelem, a csúnyaságnak, mint esztétikai kategóriának a megjelenése a filmekben. A megbotránkoztatás és a hagyományos értelemben vett szépségnek a tiszteletlensége. Ebből aztán furcsa módon kialakult a fekete giccs. Ma már nagyon sok fesztiválon lehet látni olyan filmeket, ami semmi más, mint egy öklendezés, ami semmiben sem különbözik az ellentettjétől, a giccstől, és ez az embernek a könyökén jön ki. A dolgoknak újból vissza kell térniük egy normális kerékvágásba, mert egyik végletet is kipróbálták, a másikat is, egyik se működik igazán, nem ad az élethez semmit...

Erdélyi Judit:

Még annak is van üzenete, hogyha valami negatív. Ha az alkotóknak a nagyobb hányada csinál ilyet, akkor ez nagyszerű tükör a mi jelen társadalmunkról. Lehet, hogy nehéz ezeket befogadni, de ez képzőművészetben ugyanígy van. Hogy mit tudnak adni ezek a munkák, az valójában arról szól, hogy maga az alkotó mit tud adni.

Fülöp József:

Nagyon szeretek tervezőként dolgozni. Gyakran az a helyzet, hogy olyan feltételek között kell kreatív módon gondolkodni, valamit kifejezni, amit nem magad szabsz meg magadnak. Az sem látható előre, hogy hogyan reagálsz egy szituációban. Meglepetésekkel teli helyzet, ami sokszor nyugóssá válhat, mert túl sok körülményt kell figyelembe venni. Ugyanakkor szeretem a kihívásokat.

A következő munkám egy olyan alkotás lesz, ami annak az analógiája, amikor a rajzolni tudó ember vesz egy szép kis bőrkötéses vázlatkönyvet, amibe rajzolgat, és ahogy telik az idő, egyre több rajza gyűlik a mappába. Ha valakinek ezt odaadja és az végigforgatja, az már egy interaktív helyzet... Ilyet szeretnék csinálni, virtuális, digitális környezetben, ami az interneten is láthatóvá válik, vagy egy galériában, ahol ez installatív helyzetben megvalósulhat, és élvezem azt a lehetőséget, hogy többfajta dolgot egymás mellé tudok tenni. Ez egyfajta szabadság, amikor a sokszínűségemet nem kell egy adott filmnek a formavilágába belesűrítenem. Olyan, mint egy folyamatosan változó kollázs, a véletlen és a szándékosság izgalmasan keveredik. Ahhoz hasonlítanám, mint amikor valaki akvarelléz, és megfolyatja a festéket a papíron. Nem fogod tudni, mi történik, azt viszont látod, hogy ami történt, az megfelelő-e vagy sem. Tehát kontrollálsz, és azt mondd, hogy oké, ezt bevállalom, menjünk így tovább. Nekem, mint alkotónak megvan a lehetőségem, hogy utakat lezárjak és főbb irányelveket megszabjak, de azokon belül lehetséges a játék. A véletlen, a néző, meg az én világom együttthatásából alakul ki valami...

Wilhelm András:

Az animációs filmben, a rajzfilmben talán ideje volna egyfajta tudatosabb, 21. századi gondolkodást behozni. El tudom fogadni, hogy a vizualitás valóban egyre inkább a tévé képernyőjére korlátozódik, a főcímekre és a szünetjelekre, és azt is, ha abban éli ki valaki a teljes művészi igényét – de ezt megcélolni, mint ideált, kevés; szerintem a klip, mint műfaj, szintén borzasztóan ártalmas volt a filmművészetre. A kép igényessége tekintetében is ártalmas volt, mert valamit pótol a sebességgel. Minden látványos alkotóelem gyors, és így egyszerűen meg van kerülve benne egy nagyon alapvető probléma, nevezetesen a képnek a problémája. Mert a mozi az bizony nem csak a történetről, hanem a képről is szól.

Haris László:

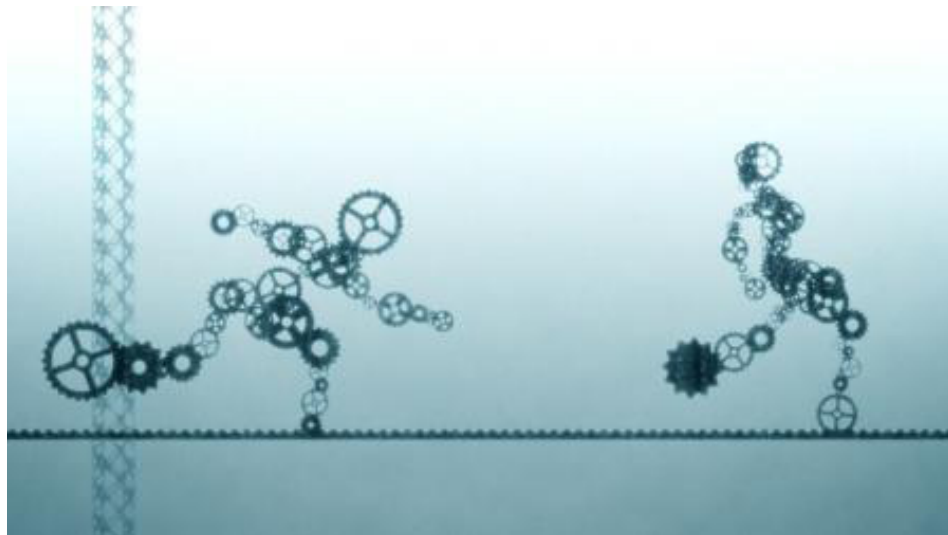
Az immár nemzetközi hírű alkotó, Waliczky Tamás, a Pannónia Filmstúdióból indult a nyolcvanas évek közepén, kollégák voltunk és nagyon jó barátok azóta is. Tamás akkor kezdett el foglalkozni a komputer-animációval, mai szemmel nézve egészen egyszerű körülmények között. Egy Commodore 64-essel készítette a később világhírűvé lett munkáit. Érdekes, hogy az animációs szakma alig tartja sajátjának az ő műveit. Holott amiket csinált – igaz hogy nem filmre

készültek –, nagyon izgalmas művek, amelyekkel az animációs szakma is épülhetne.

Mikulás Ferenc:

Azt veszem észre, hogy körülvesz egy csomó talmi dolog. A filmeket nézve érzem, hogy kitalálják: itt most poén legyen, hogy kezdete, meg vége legyen. Ugyanez érvényes az animációs filmekre. Alig tapasztalok olyan igazán friss dolgot, ami mond nekem valamit, amivel feltöltődöm. Az életet izgalmasabbnak érzem sajnos, mint a művészetet, ami körülvesz, vagy művészetnek saját magát kikiáltó médiatermékeket, vagy közfogyasztásra szánt dolgokat. Lehet, hogy bennem van a hiba, lehet, hogy túltermelés van az átlagfogyasztás irányában, és kevésbé van lehetőség a valódi értéket képviselő műveknek a megszületésére. Ez világtendencia. Én például, már elnézést kérek, de az Oscar-díjas filmeket nem szeretem. Ha bármilyen Oscar-díjas filmet nézek, az meg van csinálva. Az élet nem úgy van, hogy elkezdődik, aztán valami bonyolódás után szépen befejezzük. Az élet néha tragédiával végződik. Az élet sokkal több esetlegességgel valósul meg.

Dučki Tomek: Életvonal



ANIRÁMA ENCIKLOPÉDIA

JEGYZETEK

1. Émile Reynaud-ról és későbbi, a sztereoszkópos vetítéssel kapcsolatos kísérleteiről és szabadalmáról bővebben Kolta Magdolna: *Képmutogatók* című könyvében olvashatunk bővebben magyar nyelven, franciául pedig Dominique Auzet: *Émile Reynaud* című munkájában. (Lsd.:Irodalomgyűjtemény)
2. Az 1930-as Hayes-code vagy a The Motion Pictures Production Code tulajdonképpeni filmcenzúra, amely az amerikai filmkészítők számára szabályokat írt elő arra vonatkozóan, mit és hogyan lehet, de leginkább nem lehet, a mozivászonra be- és megmutatni. A cenzorok figyelme leginkább az erotika megjelenítésére vonatkozott.
3. A technicolor eljárás tette lehetővé a nagyipari színes film gyártását, habár a filmkészítők már a kezdetektől kísérleteztek a celluloid kiszínezésével, pl. Pathé vagy Méliès kockáról kockára festették ki mozgóképeiket. Az első technicolor eljárással készült film az 1935-ös keltezésű (*A hiúság vására*). Kezdetben három külön felvevőgép exponált a három alapszínnek -vörös, zöld, kék- megfelelően három különböző negatívra, amelyeket az előhívás után másoltak össze. 1941-től a Kodak már egy negatívot használt. Az első technicolor animációs film Disney *Hófhétképe* volt 1936-ban.
4. Az inkoherensek (*Les Incoherants*) XIX. sz.-i ó-dada csoportját még a művészettörténet sem igen ismeri, holott az avantgarde előfutárainak tekinthetők. A párizsi Chat Noir mulató fő attrakciói voltak árnyjáték előadásai, s Émile Cohl foglalkozott Jarry *Übű király* című művének báb-előadásával is. Az inkoherens filozófia irodalmi, képzőművészeti -és Cohl révén az illuzionisztikus kísérletekhez kapcsolódó vonatkozásairól David-Baptiste Chirot esszéjét érdemes elolvasni a neten. (Fluxlist Europe: *The Incoherents*)
5. Kolta Magdolna: *Képmutogatók*, Magyar Fotográfiai Múzeum, 2003, Budapest és Gyenes Zsolt: *Fény, mozgás, árnyék*, Kaposvári Egyetem, 2007, Kaposvár
6. A rotoszkópos eljárás az animációban az a módszer, amikor pl. a szereplők mozgását előre felveszik, s az előhívott filmet háttérvetítő segítségével kockáról-kockára átrajzolják a karakternek megfelelően. Ezt a technikát elsősorban a hagyományos, kézzel rajzolt, trükkasztalon forgatott animációhoz kötik, bár lényegében számítógép segítségével ugyanez az eljárás alkalmazható - és alkalmazzák is, pl. Richard Linklater filmjeiben (*Waking Life*, 2001 és *A Scanner Darkly*, 2006)
7. Marcel Duchamp rotoleliefjei olyan geometrikus mintával megfestett korongok voltak, amelyek forgó mozgást végezve erős tér- és mozgásillúziót hoztak létre. A legtöbb minta a spirál valamiféle mutációja, s azt animációsok általában tudják, hogy a spirál-alakzat különböző sebességgel forgatva a filmben is ilyen hatást vált ki. Duchamp színes korongjai a művészeti oktatásban színtanórán szoktak előkerülni, hiszen remek példával szolgálnak arra is, hogyan mosódnak össze, vagy oltják ki egymást bizonyos színpárok a gyors mozgás révén. Az *Anémic Cinema* fekete-fehér film, amely a rotoleliefek forgását használja ki szürrealista szövegek közbeiktatásával, melyek szintúgy kerek tárcsákon forogva olvashatók.
8. A multiplán eljárás az animációban az egymás mögött/alatt meghatározott távolságban elhelyezett, átlátszó sík lapokra bontott látványon alapuló technológiát jelenti. A multiplán rendszer a klasszikus animációban a térérzetet segítette, hiszen lehetővé tette -a kontakt cellanimációval szemben-, hogy az operatőr változtathassa a mélységélességet.
9. Eisenstein montázselméletének lényege, hogy két egymást követő filmkocka kapcsolatából mindig valamilyen új jelentés következik, erre vonatkozik híres, $1+1=3$ formulája.

10. A Bauhaus mai szóhasználattal élve “design-iskola” volt, melyet Walter Gropius alapított 1919-ben, Weimarban, s amely 1925-től Dessauban működött, bezárásáig, 1933. (A náciak ekkor kerültek hatalomra...) A Bauhaus az anyag maximális ismeretén alapuló tervezőkészséget fejlesztette, s hogy a tervező a funkció ismeretében foglalkozzon a formai megoldásokkal. A Bauhaus nyitott volt az ipar, a technika felé, sokoldalúan képzett, modern szellemű mestereket alkalmazott és “termelt ki”. Az iskola külső és belső problémái ellenére világszínvonalú tervezőket (Brauer Marcell, Moholy-Nagy László, Molnár Farkas!) és művészeti oktatási stratégiát hagyott az utókorra.

11. Bortnyik Sándor grafikusművész Műhely elnevezésű magániskolája a múlt század harmincas éveiben a Bauhaus elvei alapján működött Budapesten.

12. A YouTube videomegosztó a neten, amelyre rövid videofilmeket tölthetünk fel és le. 2005-től működik, 2006-tól a Google tulajdonában...

13. Popeye (Robert Altman, 1980)

14. MIT - Massachusetts Institut of Technology

15. A motion control kamera lehetővé teszi a gépmozgások pontos megismétlését, így többexpozíciós jelenetnél. Jó példa a klasszikus motion control eljárás látványos alkalmazására Stanley Kubrick Űrodüsszeia 2001 című filmje (1966), amelyben maig meghökkentő trükköket láthatunk.

16. UCLA - University of California Los Angeles

17. A manga a japán grafikai-festészeti hagyományok és a nyugati hatások nyomán kialakult képregény, a szó eredetileg vázlatot jelent. A japán klasszikus művészetben Hokusai mangái közismertek. A manga-stílus sajátos ábrázolási konvenciókkal bír, amelyek rétegei sok esetben a nyugati rajongók előtt sem ismertek...

18. A szépevű “kulturális forradalom” Kínában zajlott 1966-tól ‘76-ig, célja a Kommunista Párt, a gazdaság, a kultúra, s egyáltalán, az ország megtisztítása volt a burzsoá befolyásoktól. A népet egymás feljelentgetésére buzdította Mao elnök, minek következtében tízezrek haltak meg börtönben. A terror Mao halálval ért véget, de hatásai maig élnek.

19. UPA - United Artist of America, 1940

20. Ludwig Mies van der Rohe (1886 - 1969) német építész és formatervező, a huszadik század egyik legjelentősebb tervezőegyénisége. 1930-tól ‘33-ig-bezárásáig a Bauhaus (Lsd. fentebb!) vezetője, majd 1938-tól a chicagói Illinois-i műszaki egyetem tanszékvezetője. Az 1929-es barcelonai világiállításra tervezett német pavilon és az ugyanekkorra tervezett Barcelona tárgye gyűttes -kiváltképp a szék-, emblematikus darabjai munkásságának, és jellemzik a fémhez az üveghez, mint anyaghoz való kötődését. Mies van der Rohe tervei és kevés megvalósult épülete a funkcionalizmus és az egyszerűség remekművei.

21. John Halas néhány fontos könyve: Design in Motion (1962), Computer Animation (1974), Visual Scripting (1976), Masters of Animation (1987) A teljes életmű és bibliográfia: Halas, Vivien and Wells, Paul: Halas and Batchelor cartoons, Southbank Publishing, 2006, London Leghasznosabb ismeretterjesztő sorozata a 13 részes Masters of Animation (1987).

22. differentia specifica - megkülönböztető sajátosság

23. A performance olya művészeti esemény, bemutató, mely több műfaji területet kapcsolhat össze valamely koncepció megvalósítása érdekében. Ez a kommunikációs forma egyaránt köthető a konceptuális művészethez, az akcionizmushoz, de a posztmodern és kortárs képzőművészeti életben is helye van. Izgalmas magyar performerek voltak a már elhunyt Erdély Miklós, Hajas Tibor és Bada Dada, ill. a külföldön élő Kántor István (Monty Cantsin).

24. A konceptuális művészet (conceptual art) fogalmi, gondolati művészet, a hatvanas években jelenik meg, szakítva a művészi kommunikáció hagyományos formáival. Közvetlen előzményének a minimal art ill. Marcel Duchamp művészetete tekinthető. Magyarországon egyik kiemelkedő személyisége a konceptuális művészetnek Erdély Miklós volt, s meghatározó jelentőségű a Képzőművészeti Egyetem Intermédia Tanszékén jelenleg tanító St. Auby (Szentjóby) Tamás tevékenysége.

25. Az experimentális vagy kísérleti film elnevezés a mozgóképművészet határterületein létrejövő, többnyire avantgarde törekvésekre vonatkozik, amelyek gyakran megkérdőjelezzik az általában elfogadott filmes konvenciókat. A kísérleti film esztétikai és módszertani "kategóriái" szerint beszélhetünk antiilluzionista filmről, strukturalista filmről (Melynek témája maga a film!), absztrakt filmről és a kiterjesztett moziról (expanded cinema), amely a több vetítő, több vászon, video, és egyéb technika alkalmazásával készült művek elnevezése a hetvenes évektől. (Nam June Paik munkássága!) Magyarországon elsősorban a Balázs Béla Stúdió és köre készített kísérleti filmeket (Lsd. a Ráközeledés című fejezet vonatkozó részleit.)

26. A Vajda Lajos Stúdió Szentendrén alakult a '70-es években, alternatív képzőművészekből, kiemelkedő személyiségei fe Lugossy László, ef Zámbo István, Wahorn András voltak. Dadaista hagyományokon alapuló nonkomformista művészetük szembe helyezkedett a konvenciókkal, polgárpukasztó megmozdulásaik, tárlataik erőteljes hatással voltak a nyolcvanas évek művészetére és a pop-kultúrára.

27. Az Albert Einstein vagyis AE Bizottság üde színfoltja volt a nyolcvanas évek eleji hazai zenei és képzőművészeti életnek, hiszen tagjai nagyrészt a fentebb említett Vajda Lajos Stúdió köréhez tartozó képzőművészekből állt. Fellépéseik performance-jellegűek voltak, ironikus, szokatlan szövegeik és megnyilvánulásaik nem nélkülözték a kor politikai berendezkedésével szembeni állásfoglalást.

28. Az Új Zenei Stúdió elnevezésű, a hazai konzervatív "komolyzenei" hagyományokat megtörő társulás 1970-ben jött létre, Jeney Zoltán, Sárosi László és Vidovszky László zeneszerzőkből, majd a csoporthoz később más -akkor- fiatal kortárs zenészek is csatlakoztak (Serei Zsolt, Wilhelm András, Eötvös Péter...) Mestereiknek John Cage-et és Kurtág Györgyöt, Ligeti Györgyöt és Simon Albertet vallották, koncertjeik a kor kultúrpolitikájával szemben szerveződtek, tevékenységüket gyanakvás kísérte. Mára a csoport tagjai a nemzetközi és hazai zenei élet reprezentatív személyiségei.

29. A multimédia több csatornát felhasználó információs tartalom/feldolgozási rendszer. Szöveg, kép, mozgókép, interaktív lehetőség stb. együttesen működik, elsődlegesen számítógépes környezetben alkalmazzák.

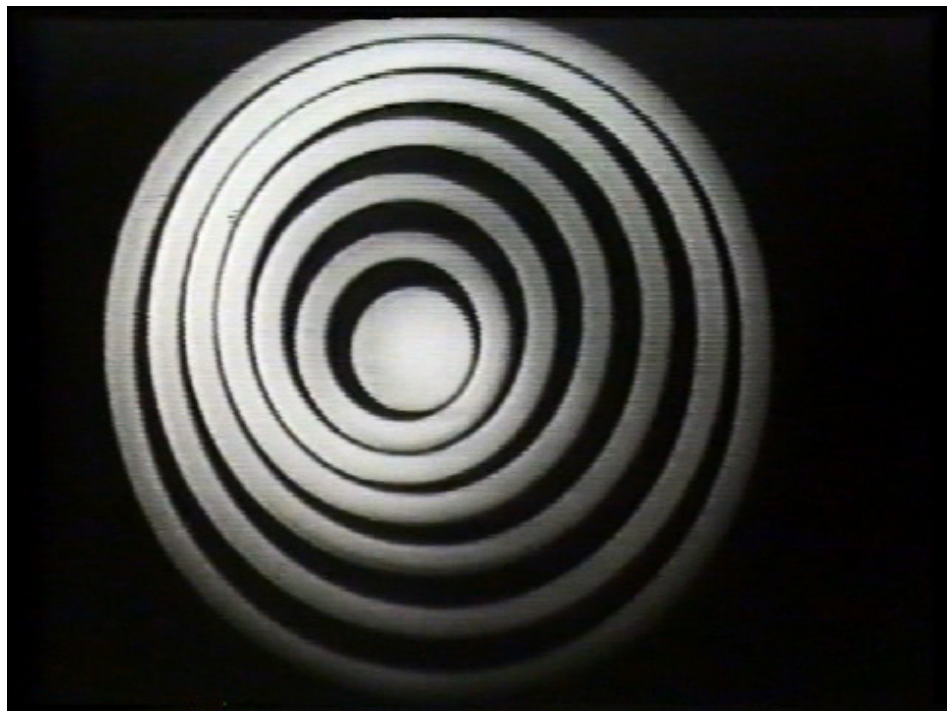
30. Új vizuális művészeti műfaj a mozgókép, a video, a komputerművészet és képzőművészet határvidékén, beleértve a performance és a korszerű színházművészet egyes megnyilvánulásait. Tipikus "crossover" művészeti kategória, eszköztára a fenti multimédiás "csomagnál" jóval gazdagabb, szemléleti módszere pedig sokkal szabadabb, a kor aktuális kihívásait veszi figyelembe.

31. Körhinta (Fábri Zoltán, 1955)

32. Paul Klee: Das bildnerische Denken (1956, Basel). Magyarul nem jelent meg, a művész több kötetes elméleti munkásságának első része, *a képi ábrázolásról való gondolkodásként fordítható a cím.*

33. Erdély Miklós: A filmről (Szerk. Beke László, Szőke Annamária, Peternák Miklós), Balassi-BAE Tartóshullám-Intermédia, 1995, Budapest / Az elszabadult vonal

Marcel Duchamp: Anémic Cinema



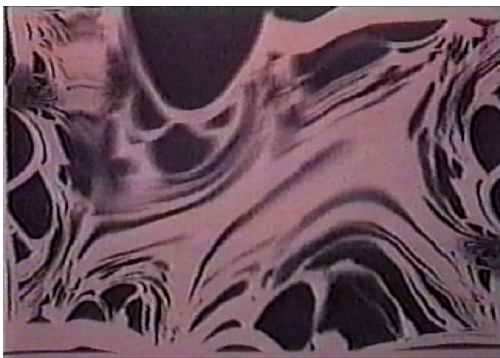
IRODALOMJEGYZÉK

1. A film és a többi művészet (Szerk. Kenedi János), Gondolat, 1997, Budapest
2. Animation Art (Szerk. Jerry Beck), Flame Tree Publishing, 2004, London
3. Animation Now (Szerk. Julius Wiedemann), Taschen, 2004, Köln
4. Animation Now (Szerk. Julius Wiedemann), Taschen, 2007, Köln
5. Arnheim, Rudolf: A film, mint művészet, Gondolat, 1985, Budapest
6. Auzel, Dominique: Émile Reynaud et l'image s'anima, Dreamland, 1998, Paris
7. Beke László: Médiumelmélet, Balassi-BAE Tartóshullám-Intermédiá, 1997, Budapest
8. Bendazzi, Giannalberto: Alexeieff, CICA Annecy-Dreamlad-Cinéma-thèque Française, 2001, Paris
9. Bendazzi, Giannalberto: Cartoon, John Libbey Publishing, 2006, Eastleighm
10. Crafton, Donald: Before Mickey, The MIT Press, 1984, Cambridge
11. Dizseri Eszter: És mégis mozog, Balassi, 2007, Budapest
12. Dizseri Eszter: Kockáról kockára, Balassi, 2000, Budapest
13. Erdély Miklós: A filmről (Szerk. Beke László, Szőke Annamária, Peternák Miklós), Balassi-BAE Tartóshullám-Intermédiá, 1995, Budapest / Az elszabadult vonal
14. Erdély Miklós: Művészeti írások (Szerk. Peternák Miklós) Képzőművészeti Kiadó, 1991, Budapest
15. F.I.L.M. A magyar avant-garde film története és dokumentumai (Szerk. Peternák Miklós), Képzőművészeti Kiadó, 1991, Budapest
16. Filmkultúra 1983/3 (Hirsch Tibor és Kőhádi Zsolt írásai)
17. Filmkultúra 1987/7 (Beke László írása)
18. Gyenes Zsolt: Fény, mozgás, árnyék, Kaposvári Egyetem, 2007, Kaposvár
19. Haber, Lis and Walker, Helen: Animation Unlimited, Laurence King Publishing, 2004, London
20. Halas, John: Visual Scripting, Focal Press, 1976, London
21. Halas, Vivien and Wells, Paul: Halas and Batchelor cartoons, Southbank Publishing, 2006, London
22. Kolta Magdolna: Képmutogatók, Magyar Fotográfiai Múzeum, 2003, Budapest
23. Kortársunk a film (Szerk. Dániel Ferenc), Múzsák, 1983, Budapest
24. Maltin, Leonard: Of Mice and Magic, McGraw-Hill Book Co. 1980, USA
25. Moholy-Nagy László: Festészet, fényképészet, film, Corvina, 1967, Budapest
26. Mozgás (Szerk. Bartók István, Bleier Edit) Pannónia-Talent, 1993, Budapest
27. Pannónia Filmhíradó, 1-16. szám, Pannónia Filmstúdió, 1981-83, Budapest
28. Pannónia Filmkatalógus 1948-94, Pannóniafilm, 1994, Budapest
29. Richter, Hans: Dada – Art and anti art, Thames and Hudson, 1965, London
30. Szoboszlay Péter: A rajzfilm, Corvina, 1977, Budapest
31. Tanulmányok a magyar animációs filmről (Szerk. Horányi Özséb, Matolcsy György), Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, 1975, Budapest
32. Taylor, Richard: Encyclopedia of Animation Techniques, Quarto, 2003, London
33. Wells, Paul: Animation – Genre and Authorship, Wallflower, 2002, London

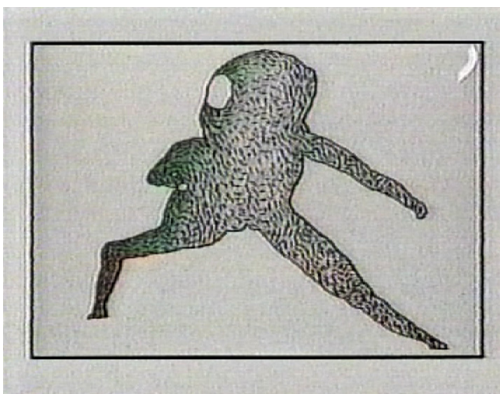
KÉPZŐMŰVÉSZEK ANIMÁCIÓS KÍSÉRLETEI



Rácmolnár Sándor



Lévay Jenő



Szemethy Imre



Kotnyek István

FLASHBACK

APOKRIF ANIMÁCIÓTÖRTÉNET, AVAGY HÁROM ÁLOM

„Olyan szövegetből vagyunk, mint álmaink...”
(Shakespeare: *A vihar*)

Az igazság odaát van

A Bem-rakpart környékén vagyunk. Büki jön, farmermellényben, torzonborzan, ahogy szokott. Eddig nincs is a dologban semmi különös, ha csak az nem, hogy ő már fél éve meg van halva, és amúgy sem szokott az utcán mászkálni az utóbbi időben, legfeljebb taxival. Mégsem lenne ildomos figyelmeztetnem mindezekre, vagy ostoba kérdéseket tenni fel, végülis az a jó, hogy itt van, s hogy én is éppen erre járok. (Viszonylag ritkán járok erre, szinte soha, valahogy kiesik a szokásos útvonalaim közül.)

Egy menyétet hoz, ami viszont valóban különös, mert mindezidáig kizártnak tartottam, hogy bármilyen állatot tartana otthon, sosem beszélünk róla, sem telefonon, sem élőszóban, s amikor nála jártam, nyomát sem láttam efféle kiszáradásnak.

De sebj, végülis ez egy álom, s egy álomban bármi előfordul, még egy menyéttel sétálgató Büki is.

Amúgy a menyét elég különösen viselkedik, elővesz egy kisebb nyugágyat, széthajtja és helyet foglal benne, ott, a Bem-rakparton, sőt, napszemüveget tesz fel, málnaszörpöt kerít valahonnan pohárban, és szívószállal issza. Tiszta Hawaii!

Láthatólag Bükit nem lepi meg mindez, én meg csak nézek, a menyét izeg-mozog, nem bír nyugton maradni, fészkelődik, rendezgeti a fekete kontúros farkát, egész takaros rajzfilm-figurának tűnik.

– Rád bíznom – mondja Büki –, tudod, nincs, aki vigyázzon rá, így ha nem probléma, neked hagynám, a gyerekek is örülnének, gondolom...

Meghiszem azt – ezt meg én gondolom, és elképzelem az életünket a strandoló menyéttel.

De fennhangon valami olyasmit mondok, hogy persze, megtisztel, hogy rám esett a választása, és tényleg, a gyerekek is mennyire imádják majd, mindig szerettek volna kisállatot, csakhát a belváros, az emelet, meg hát keveset vagyunk otthon...

– Te Éva – lép tovább Büki –, volna még valami, ha feljőnnél, megmutatnám.

És már megyünk is, én a menyéttel, alig bírom tartani, folyton elmászik, tele van veled a hócipőm. Simogatom, hogy megnyugodjon, fényes, puha szőre van, most már egészen menyét-formájú, fogalmam sincs, hova tűntek a strandcuccai.

Bükinnél egész kis kompánia gyűlt össze, csak az a gáz, hogy ez a lakás nem az a lakás, még csak nem is hasonlít rá, piros IKEA-kanapén ülünk, az ajtók sem úgy nyílnak, talán csak az ablakok néznek jó irányba, minden gyanúsán más, Büki is eltűnt. Az emberek beszélgetnek, valaki egyszerre azt mondja, jó, akkor menjünk be, mintha vetítésen lennénk. Azt gondolom, a többiek talán tudják, miért vagyunk itt, és miért rendezte át valaki a lakást, és hogyan lett több és más helyiség, mint volt, és egyáltalán: Hová tűntek a könyvek?

Megyek a többiek után, a plusz-szobába, amely kísértetiesen emlékeztet egy helyre, ahol valaha én laktam, s ahol Büki soha nem járt.

A majdnem üres lakótelepi nagyszobában fehér, kicsit gyűrött lepedő van kilógatva, nem feszítve, csak úgy felcsipeszelve valami ruhaszáritó-zsinórra, a fődém meglehetősen alacsony, az üvegajtón túlról bezavar az előszoba sárgás világítása. A lepedőn filctollal rajzolt ábrák, vonalak, és ollóval kivágott lyukak, a „mű” – mert annak tűnik – kivitelezése meglehetősen rendetlen és elnagyolt, mintha sietősen készült volna, mondhatni kutyafutóban.

A vendégek somolyognak, nevetgélnek, nézik a lepedőt, és olyanokat hallok, hogy: „Szegény Büki” meg „ez azért nem kellett volna”, és „mi a fene ez?”

Ekkor jön Büki végre, furcsamód senki sem lepődik meg, csupán udvariasan elhallgat,

és várakozásteljesen nézi a mestert, aki mosolyogva hátsó zsebébe dugja a kezét és kicsit ingatja magát az ajtóban előre-hátra, majd váratlanul lekapcsolja a villanyt.

Az emberek most olyan hangokat hallatnak, hogy : „Ahh!” meg „Ó!” és „Jéé!”

Mert a sötétben a lyukak világítani kezdenek, minthogy a lepedő mögött fényforrás – gyertya vagy kislámpa – van elhelyezve, s ettől a lepedő eszkábált gagyiból különös hangulatú és rendeltetésű tárggyá válik, s Büki csillogó szemmel figyeli a társaságra gyakorolt hatást.

A társaság pedig feszeng, rosszul érzi magát, de kimenni senki nem mer, hisz Büki áll az ajtóban, lelkesen. S ki akarna udvariatlanul viselkedni. egy nemrég elhunyt kollégával?

A helyzet kínos, szorítom a menyétet, melegem van, az ablak zárva, s ekkor, a klausztrofóbiás roham határán hirtelen rájövök. Bükire nézek:

– Csillagtérkép. – gondolom.

Büki közeledik.

– Csillagtérkép. – Mondom hangosan és elfog valami nagy-nagy boldogságérzés. A vacak lepedő gyönyörűséges üzenetté formálódik, már tudom, hogy mindjárt megértem, hogy rögtön eligazodom rajta, és ettől könnyek gyűlnek a szemembe, mert a logikáját még nem sejttem, de olyan erőteljes öröm járja át a lelke tőle, hogy érzem, valódi könnyek folynak végig az arcomon, s már nem akarok megszabadulni a menyéttől, mint korábban titokban szerettem volna, ellenkezőleg: ragaszkodom hozzá, és Bükihez fordulok, aki mellettem áll és mindjárt megadja a kódot...

Akkor megszólal a telefon. Egy másik világból, ellenszenvesen erőszakos hangon, és nem hagyja abba, és gyűlölöm!

Próbálok a lepedőn tartani a szemem, az emlékezetembe vésni a látványt, Büki mond valamit, de akár a némafilmekben, csak a szájmozgását látom. A telefont hallom, semmi mást, és nem tudok szájról olvasni, a környezet bizonytalanra válik, Büki áttetszővé, már semmi sem biztos, csak a lepedő a csillagtérképpel, s a telefon mindent betöltő sivitása. Aztán minden eltűnik, s a telefon csupán ekkor hallgat el, kivárva a teljes ébredést, hogy hiába is próbálok, ne tudjak visszatérni abba a szobába soha többé, és ne fejthessem meg a titkot, amelyet Büki a sajátos üzenetbe kódolt.

Még az álomtól kábán a menyétet keresem, körbetapogatom az ágyat, kísérletezem a visszaalvással, eredménytelenül.

Persze, előbb-utóbb, ki fogom találni. Rá fogok jönni az értelmére. Végülis a menyét rám van bízva, ha nem is látható. Igyekszem gondoskodni róla, bár a gyerekek kevés örömet találnak így benne. A tenyerem emlékszik a hosszú szálú, sima szőrére, apró csigolyáinak gyöngysorára, és a kis test melegére.

A narancssárga filcnymokra is emlékszem a lepedőn, s arra, hogy láttam, bizonyos színek már kifogyóban voltak a térkép rajzolásakor, például a kék, de a zöld vonalak még jól látszottak, ha meg is akadtak a vasalatlan gyűrődésekben.

És tudom, a telefon sem véletlenül szólalt meg, naná, hogy nem, de már mindegy, az üzenetet átvettem, s dolgozom a megfejtésén.

Egy darabig el fog tartani.

Ui.: E különös álom után nem sokkal tragikus körülmények között meghalt Büki egyetlen fia, aki ugyanazt a nevet viselte, amelyet az édesapja, s aki Büki egykori lakásában szeretett volna új életet kezdeni. Talán egy telefon hívta el otthonról...

Gyurcsány fázisol

Gyurcsány Ferenc levakarhatatlan volt. Lelkes kisdíák-tekintettel nyomomba szegődve idegesítően civil kérdéseket tett fel, amelyektől mi, animációs filmesek falnak megünn. Olyanokat, hogy hány rajzot kellett megrajzolni ehhez vagy ahhoz a filmhez, hány filmkocka egy másodperc, meg hogy ismerem-e személyesen Jankovics Marcellt...

Értetlenül és kicsit szánakozva figyeltem a miniszterelnököt, országos gondoljai közepette

hogyan lesz újra gyermekké és leplezetlen érdeklődésével egyenes arányban miként alakul maga is kedvesen esendő rajzfilm-figurává. Jellegzetes vonásai megerősödtek, keze-lába megnyúlt, okuláréja két karikává szelídült, artikulációja viccesen változékonnyá vált.

Testőreit lerázva fáradhatatlanul ostromolt, így remélvén beavattatást nyerni a rajzfilm-készítés rejtelmeibe. Enyhén meggörbült háttal a magasból hozzám hajolva, álmétködő tekintettel szívta magába az információkat, például, hogy egy másodpercnyi mozgáshoz huszonnégy kockát exponálunk, ennek folyományaképpen egy percnyi mozgóképhez már 1440 kocka felvétele szükséges, hogy egy ötperces animáció már 7200 kockából áll, az „egész estés”, vagyis legalább egy órás rajzfilm pedig legalább 86400 kocka megrajzolását követeli meg.

A miniszterelnök egészen megrendült, hallva, hogy az egyes rajzok még rétegekből is állnak, tehát egy rajz nem egy, hanem - praktikusán - négy vagy öt, minthogy ugyebár külön mozog a háttér, az előtér, a figura számos testrésze, illetőleg szeme, szája, s lehet, hogy a távolban még madár is repül...

Gyurcsány Ferenc elámulva a madár után nézett, száját kissé eltátva, ahogy a gyerekek szokták a moziban, majd hirtelen magához térve, tenyerét összecsapva felkiáltott:

- Én is rajzfilmet akarok csinálni!

És reményteljesen pislogott odafentről.

Körülnéztem, lát-e bennünket valaki, ám a testőrök, valószínűleg érzékelve a helyzet különösségét, diszkrétan a plasztikusán árnyalt oszlopok mögé húzódtak, onnan hallatszott éber horkolásuk. Így hát felopakodtunk az emeletre, puhán lépkedve, magasra emelt térddel, akár Tom és Jerry, valami véletlen egyetértésben.

A miniszterelnök azonnal lehuppant a rajzasztal mellé, s lázasan pakolni kezdte az átlátszó pauszlapokat a stiftes táblára, hogy elkészítse az általa kitalált figura kulcsrajzait. (Ha jól emlékszem, valami kövér, népies figurát skiccelt fel, nagy harcsabajusszal, sujtásos mentében, amolyan Döbrögi-típusú karaktert. Elsőre egész jónak tűnt...) Minthogy a vállá fölül néztem munkálkodását, időnként feltekintett szorongva, hogy mit szólok teljesítményéhez, ilyenkor megveregettem a vállát, s megnyugtattam, bele fog jönni.

A kulcsrajzok közti fázisok elkészítését kissé unta ugyan, s valahol az ötvenedik táján panaszkodott, hogy fáj a háta, meg a lába is elmacskásodott, valamint könnyezik a szeme és viszket az orra, de becsületére legyen mondva, nem adta fel. Ennek köszönhetően a keze nyomán születő figura mozgása egyre simábbá, kidolgozottabbá vált, s a pauszlapokat végigpergetve már-már a majdani film részletét idézte fel zavarbaejtően karakteres gesztusaival.

A miniszterelnök nem vette észre, amikor munkájába feledkezve magára hagytam a sötét, csupán az asztali lámpa fényétől megvilágított szobában, elégedetten nyugtázva, ahogy az asztal fölé görnyed, s nyelvét kissé kidugva, feszült figyelemmel, s az alkotás izgalomával próbál két, első pillantásra teljesen azonosnak látszó fázisrajz közé egy harmadikat csempészni a tökéletes illúzió végett...

Lábujjhegyen lépkedve kihátráltam ebből a minden részletében oly csodálatosan valóságosnak tűnő álomból, még hallva messziről Gyurcsányt, ahogy vidáman felkiált: Draskovics, gyere te is fázisolni! Szívemet békesség járta át, lelkemet remény töltötte el a magyar animációs művészet sorsa felől, mert vajh' hol köszönhetne szebb jövő erre a számkivetett műfajra, mint egy olyan országban, ahol a miniszterelnök együtt fázisol a pénzügyminiszterrel?

Kovácsnai cerkája

Egészen rövid, hajnali rémálom.

Más város, más idő, lakótelepi ház alsó szintje, ahol afféle klubhelyiség működik, könyvtárral, csocsóval, büfével. Valaha dolgoztam itt, iskolakerülés céljából, valamiért visszatérek, mintha határozott céllal jönnék, talán még mindig itt dolgozom?

De nem, ez most van, mai pófákat látok, egy asztalt állnak körbe, s valamit erősen

figyelnek, ami az asztalon történik. A hátuk mögött könyvespolc, nem látok mögé, a helyiségben beszélgetés zaja, cigarettafüst, égnek a lámpák, este van.

Elmennék az asztal mellett, de különös dologra leszek figyelmes, tudniillik az asztal körül állók egészen furcsa dolgot művelnek: egy félméteres, környezetbarát, tehát festetlen grafitceruzát nyiszálnak, ollóval. Ketten is próbálják lefogni, míg egyikük az ollóval erőlködik, s a ceruza, természetsszerűleg, minduntalan kicsúszik az olló száraiból. Közelebb megyek, mert a haszontalan cselekedet emlékeztet Brueghel Közmondások-sorozatára, ott látni ilyen, látszólag értelmetlen, de legalábbis első pillantásra elképesztőnek tűnő jeleneteket.

Ahogy magam is az asztal fölé hajolok, s meglepve látom, hogy a ceruzát Kovásznai György szignálta, jól láthatóan, nyilván filctollal, vagy más írószerszámmal, amellyel szépen végig tudta írni a nevét a szokásosnál nagyobb méretű ceruza egyik oldallapján a hat közül.

A meglepetésem akkor változik döbbenetté, amikor felfedezem, hogy az ember, aki nagy buzgalommal igyekszik kettévágni a láthatóan egyedi darabot, nem más mint Patrovits Tamás kollégám. Észre sem veszi, hogy ott vagyok, csak amikor némi tétovázás után megszólítom:

– Tamás! Mit csinálsz?

Felém fordul, üdvözöl, s mutatja, hogy szeretnék ezt a ceruzát feldarabolni.

– Ollóval? – kérdem. – Miért?

– Tényleg – mondja Tamás, valahonnan baltát kerít elő, s már emeli is a magasba, hogy lesújtson vele.

– Ne csináld már! – fogom meg a kezét. – Nem látod ki írta alá? Ez a Kovásznai ceruzája!

– Tudom – mondja – , épp ezért akarjuk feldarabolni!

– De hát akkor nem ér semmit! – kiáltok fel. – Mindenki kap egy csonkot?

– Persze – mondja vidáman – , mindenkinek jut belőle!

Két malomban örölkünk, már látom, de még nem adom fel.

– Nem gondolod, hogy így, egyben kéne tartani? Hiszen a Kovásznai...

De látom, nem figyel rám, már bőszen darabol, a többiek lefognak a ceruzát.

Megyek a polc mögé, van-e ott valaki, akivel szót lehet érteni. Megörülök, mert László Marcellt látom, akit kedvelek okosságáért, többek között. A családjával van, kicsit meghízott, mióta utoljára láttam, ebből is látszik, hogy ez csak egy álom, szerencsére. Kérdezem tőle:

– Mit csinálnak ezek itten?

Marcell a fejét rázza:

– Nem tudom, épp menni készülünk. – És tényleg indulnak, már kabátban álltak, csak én jöttem közbe.

A helyzet reménytelen, idegen arcok mindenütt, Tamásék darabolnak.

Hirtelen rádöbbenek, ez csupán allegória. Az álom néha segítőkészen allegorikus formában találja a megoldást a mindennapok megoldatlan problémáira. Jobb esetben. De ez most a rosszabbik eset. A „heuréka”-élmény elmarad, csupán a helyzet mutatkozik meg allegorikus ábrázolatban.

Így aztán, más lehetőség híján felébredek, megkönnyebbülve és megszabadulva a kínzó tehertől, hogy nem tudtam megmenteni Kovásznai cerkáját.

Még jó, hogy mindez csak álom, gondolom a kijózanító reggeli kávé magamhoz vétele közben, hát hol van ekkora cerkája Kovásznainak, meg a Patrovitsnak is több esze van annál, hogy ollóval állna neki nyiszitolni... Pláne baltával! Nincs is baltája. Legalábbis remélem.

KAGYLÓSZEDŐK

(Louis és Auguste Lumière 1895-96, No. 45)

Azon a reggelen (délutánon?) valamelyik Lumière – feltehetően Louis – csodálatos masináját a fövényre állítja, hátát fordítva napnak és tengernek, objektívjét a távoli horizonton sebesen közeledni látszó huszadik század ködképeiről a még élesen kivethető tizenkilencedik századi motívumra igazítja. Az apályt követő szűk képkivágásban a „Huszadik század” című élőkép majdani főszereplőire fókuszál, akik mit sem törődve a rájuk meredő üveg-szemmel zavartalanul úzik különös tevékenységüket. A háttérben a letűnő kor alkonyi figurái, nevelőnők és fiatal anyák asszisztálnak az előtérben átlósan sürgölődő új generációknak. A masnis-kalapos-fürdődresszes sereglet mozgása célirányos és végeérhetetlen. Kis halászhalóikkal minduntalan kiszaladnak a gép látóteréből, vagyis be, az általunk csupán feltételezhető tenger irányába, majd visszatérnek és le-lehajolnak a homokba, a tócsákban keresgélnek a hálókkkal, a zsákmányt kézbeveszik és folyamatosan konzultálnak felette. Időnként hátrafutnak a felnőttekhez, büszkélkednek egy-egy szebb példánnyal – mert-hogy a dagály után visszamaradt kagylókra vadásznak lelkesen, mint ahogy előző és következő korok gyermekei tették s teszik a glóbusz fiktív és valós tengerpartjain, mióta világ a világ.

A staffázs (vagy a kar?) a háttérben elnéző örömmel gyönyörködik bennük, ahogy gyönyörködünk mi, huszadik századi kövületek, a Jövőbe gázoló gyermekeinken. Amely jövő legalább olyan kétes és kérdéses, amilyen a száztiz esztendővel ezelőtti volt. Lumière az időnek ebben az általa kiválasztottá lett pillanatában éppen öt esztendőnyire közelíti meg a titokzatos új századot; látószögéből a horizont a lehetőségek nagyszerű birodalmának fényrel rajzolt meridiánja, amelyen túl az elődök általa, s fivére által tökéletesített találmánya diadalmas pályáját befutja majd. A pont, ahonnan mi, s most tekintünk vissza, éppúgy öt esztendőnyire van a kagylószedők jövő századától. Csak immár egy következő horizont magasából látjuk, hogy e diadalmas pályán milyen képkivágásokra volt kénytelen rácsodálkozni a Lumière-ek masinája. S e képkivágások korántsem voltak mind oly idilliek, mint ez a délelőtti (délutáni?) kagylószedés, habár akadtak ilyesféle beállítások is, számosak.

De gondolhat-e ott, akkor bármelyik Lumière a filmszalagon majdan vonulászó hadoszlopokra, a lángbaboruló évszázad világhódítóinak vad hadonászására, amelyet a burleszk nagyjai is megirigyelhetnek? És felmerülhet-e akár elhessenteni való rémkép gyanánt egy kagylószedő kislány keresetlen premier plánja nyomán a jövőbe írt haláltáborok bármely gyerek-premier plánja? Nem, sem Auguste, sem Louis nem gondol ilyesmire, amikor a világ és a mindennapi élet egyszerű képkivágásait fotografálja alig negyven másodperc hosszúságú celluloidszalagjaira. Sem a Kisbaba reggelije, sem a nevezetes A vonat érkezése, sem az Egy fal ledöntése című opuszok nem sejtetik azt a drámai szerepet, amelyet a történelem a mozgóképnek szán. E korai dokumentum-szekeccsek nem mások, mint az enciklopédiák illusztrációi: Ez a világ, így élünk benne, ezek vagyunk. A közönség pedig a kávéházakban vagy a mutatványosbódékbán álmélkodik, aprópénzért kukkolva idegen tájak tüneményeit, távoli népek szokásait, vagy saját mindennapjait.

Lumière, valamelyik, ott a parton, mit sem tud még Quentin Tarantinóról, sőt az isteni Greta Garbóról sem, s az odesszai lépcső is odaát van egyelőre, akárcsak Griffith elefántjai. (Nem is beszélve a griffith-i elefántok történetét majd költőien megéneklő másik fényíró-testvérpárról...) Bizonyára határtalan lenne Auguste vagy Louis elképedése a birodalmi lépegetőkkel szembekerülve, és úgy hiszem, behúznák a nyakukat bármely hollywoodi mintájú úrjárgány-szimulátor pilótájaként!

Milyen békésnek tűnik e hajdani tengerpart mindazon háborzongató látományokhoz képest, amelyeket a mit sem sejtő testvérek elmés szerkezetükkel a világra szabadítottak! Bár az idillbe vegyül némi szomorúság, nem csupán annak okán, hogy a kis kagylószedők valamennyien por és hamu immár, a háttérelmekről (kar?) nem is beszélve, de a kései voyeur elgondolkodik: Ugyan mit hoz e kis kompániának a várva-várt évszázad? A gépbe természetesen, s különösebb érdeklődés nélkül beletekintő nyolcévesforma kislány az első

világháború idején talán már maga is anya – feltéve, hogy megéri az anyaság idejét, s nem viszi el valami egyszerű gyermekbetegség. A kislány talán túlél a lövészárkokat és alkalmuk nyílik megérni a következő háborút (háborúkat), sőt, talán moziba is járnak és rajonganak Gloria Swansonért... Talán akad a kagylószedők közt, aki televíziózik is későbbi életében, de a holdrészállás közvetítését aligha látja egy-kettőnél több közülük – talán senki. Akaratlanul is számolni kényszerülök: Aki ezernyolcszáz-kilencvenötben volt tíz éves, az ezerkilencszáz-nyolcvanötben, ugye, már száz kellett legyen, tehát a kagylószedők az ötvenes években már hetvenesek voltak!

Nagyszüleim a múlt század első évtizedének szülöttei; egyik nagymamám Chaplinen, Wegeneren, no és Rudolph Valentinón ismerte meg a mozgókép nyelvét, a másik megérte a kétezredik évet és a házi videót – amely találmányról a kis kagylószedők éppúgy lemaradtak, mint a gép mögül leskelődő Lumière. Habár ami ezen a valóban inkább mozgó fotográfiának, mint filmnek nevezhető felvételen történik, alig különbözik a mi nyári videoszuvenirjeinktől. Gyerekeink a tengerparton sertepertélnek, vagy fejest ugrálnak a vízbe, ahogy más gyerekek egy másik Lumière-etüdben, s bár a mieink nem viselnek csíkos fürdőtrikót, a tenger ugyanúgy csobban, ahogy belezúdulnak, s ők ugyanolyan sietve kapaszkodnak fel az ugró-alkalmatosságra újra meg újra. És ugyanúgy mustrálják a kihalászott köveket, kagylókat, amelyek szintúgy hasonlatosak a száztíz évvel korábbi fogáshoz. S ha a 2005-ös moziról levesszük a hangot, a nevetésük ugyanúgy csendül, mint ahogy idehallik a távoli fürdőzők visongása a filmtörténet hajnalából.

A némafilm amúgy is szabad teret nyit a képzeletnek; emlékezni vélünk elhangzott mondatokra, az érkező vonat füttyére, sőt az említett tengerek hullámverésének ritmikus zajára, a kagylószedők önfeléd kiáltásaira, s már-már dramatizáljuk a sosem volt történetet, amelyet fantáziánk kikerekít, akár néma mozgóképtöredékekből is. E képességünknek köszönhetjük, hogy nézőkké válhatunk, s ez már igazán más történet lenne, ha nem egy megváltozott nézői állapotból szemlélnénk a kis kagylószedők ténykedését. A megváltozott státusz pedig annak a lehetőségnek köszönhető, amelynek következtében a Lumière-fivérek és más korai kollégák munkái immár bárki otthonában megtekinthetővé váltak, restaurálva, tematikusan elrendezve, hasznos információkkal megspékelve. A DVD-átírásoknak köszönhetően otthonunkban üdvözölhetjük mindazon mestereket, akiknek munkái ezidáig misztikus archívumok mélyén rejtettek, vagy kivételes filmműzeumi vetítéseken kerülhettek – kevés számban és gyakran rossz minőségben – elé, kiéhezett nézők elé.

Mostantól az, akinek módja van megvásárolni az egyre-másra forgalomba kerülő DVD-gyűjteményeket, vagy egyes darabokat, újragondolhatja mindazt, amit a moziról, a mozgóképről tudni vél, mert az olyan „csomagok”, mint amilyen a *Kagylószedőket is rejtő The Movies Begin I-V*. (Kino on Video, 2002, New York), ritka ínycsalatokat kínálnak a gourmand-oknak. Lumière-éken kívül benne vannak az Edison-rövidfilmek a mozi-történet első csókjával, Portertől A nagy vonatrablás, az első játékfilm premier plánnal, animációs faneknek Winsor McCay, a Pathé filmjei és Méliès „utazásai”, és Griffith minden mennyiségben, szóval százharminchárom mozgókép 1894-től 1913-ig. Az említett mesterek mellett számos személyiség, aki eddig a civil néző előtt talán ismeretlen volt, lehetőséget kap a megkésett bemutatkozásra, s valószínűleg sokan ismerünk majd rá olyan művekre, amelyeket valahol, valamikor részben vagy egészben láttunk, de nem tudtuk hova tenni...

S ha elérzékenyülnénk, mondjuk, a Varázstéglák – hármaskönyv, Pathé, 1908 – című kísérleti film (nyilván az, hiszen azidőtájt minden mozgókép kísérlet) speciális effektussal a filmtörténetbe nevető fűrtös kisbabáján, gondoljunk ükunokáinkra, akik egykor a mi gyerekeink arcát fürkészik majd kíváncsian, valamely számunkra ismeretlen vizuális hordozóra átirva néhai home videoinkról – feltéve persze, hogy kompatibilisek leszünk.

A SÁRGA TENGERALATTJÁRÓ UTASA

Bükinek

Ott forduljunk be, azon a sarkon – mondja John, kibukkanva a negyedik dimenzióból.

Rendben – mondja George, s járművével szorosan a fal mellett manőverezve igyekszik tartani az utazási magasságot.

Valahol itt kell felvennünk – néz le John, ki-kitüremkedve kontúrvonalaiból.

Rémes ez a nehézkedés megint – állapítja meg George –, igazán jöhetne már...

Csak nem került időcsapdába? – aggódik John, miközben egy hirtelen fékezés következtében a hajó néhány pillanatra láthatóvá válik.

Észrevettek minket? – kérdi George, firkaként a legközelebbi tűzfalra kenődve.

Don't worry – nyugtatja John –, legfeljebb repülő csészealjnak néztek – teszi hozzá még, majd árnyékát a feje felett meglengetve mélyen kihajol a kabinablakból: Hahó-hahó, erre-erre!

George a járművet a kollázsváros mélyéről villódzva közeledő figura irányába fordítja, aki(?) alakját zavarbaejtő sebességgel változtatja. Ahogy a lineáris perspektíva törvényszerűségeit imitálva előbb kis fénylő csillagnak, majd szivárványtollú madárnak, virágba boruló fának, lepkének, sárkánynak, még később fura manónak tetsző illető szemképráztatón a hajó felé növekedik, John megörül: Na, ugye, hogy van élet a Marson?!

Van hát – válaszolja az utas, még erősen zihálva, miután a villódzástól kifáradva a számára gondosan odakészített mandalára telepszik. Filmtekerccsekkel megrakott oldaltáskájától szabadulva, elnyűtt farmermellénye zsebéből fényképet vesz elő. Már hogy ne volna – mutatja a képet –, ezt még a békéltető expedíció idején készítettem, amikor a Verne-díjat is kaptam... – és mesél. Frissítő halzápor kerekedik, mutáns szöcskék rajzanak a tengeralattjáró körül, egy ufó gombát ültet. John és George az ablakra tapad, mert a bolygótól távolodva egyre több ismerős kopog be: Fritz, Szergej Mihajlovics, Luis... Az utas, felismerve őket, mosolyogva int nekik, aztán kezét térdén nyugtatva, kicsit előre dőlve s ültében halványan hintázva a dőcögve keringő Földet nézi eltűnődve. A bolygó körül nagy a forgalom: földönkívüliek és angyalok, asztronauták meg az El Niño próbálkoznak a bolygóról kihajigált szemetet, valamint az elhasznált műholdakat elkapdosni és bedobálni a legközelebbi fekete lyukba. Odalentről időről-időre pukkanások, robbanások hallatszanak, a felhőburok ilyenkor felhasad, sűrű, sötét füst távozik az űrbe, s a korom megül a környező csillagokon.

Mi lesz vele? – fordul társaihoz az utas –, Te John, szerinted megússza? Szeretnék ugyanis kis idő múlva visszatérni. Tudod, George, a reinkarnáció... Meg talán tehetnék is még valamit érte...

Diadalmas főcímmel harsan, a turbinák felpörögnek, a motor hipersebességre kapcsol, és a Sárga Tengeralattjáró kilő a Vízöntő felé.

Az utas a fekete háttérbe lyukasztott csillagkép sugárzó figuráját nézi lenyűgözve az égi kulisszában.

Mindenesetre, míg odaérünk – mondja, s a fiúk nem tudják, hozzájuk beszél-e, vagy csupán hangosan tűnődik –, én addig is készülök a következő életemre...

Úgy legyen – mondja John.

Bizony – mondja George.

És nyomukban sárga buborékok rajzanak számtalan rétegeken át, az összes világok boldog végezetéig.

(Hatvankilenc éves korában meghalt Reisenbüchler Sándor filmrendező, a kortárs magyar animációs filmművészet kiemelkedő alakja, összetéveszthetetlenül egyedi, következetesen formált életművet hagyva ránk. Elkötelezetten magányos, megszállott mestere volt a mozgóképnek, a hatvanas évek szellemiségének és értékrendjének hiteles szószólója, a világ és emberiség sorsáért aggódó elszánt környezetfeltűző. Filmpróféciáiban s groteszk vízióiban az értelem és tolerancia mellett tett hitet, szenvedéllyel szállva szembe a rombolás mindenkori erőivel. „Csak a legnagyobbaktól érdemes tanulni.”- mondta gyakran, s va-

lóban: az Ő mesterei Eizenstein és Bergman voltak, Fritz Lang, Orson Welles, Fellini...
A mi Mesterünk pedig, ifjabb filmeseké, Reisenbüchler Sándor.)



Reisenbüchler Sándor: Boldog világvége

PÁRNA A TIZEDIK ÁLOMRÓL

Orosz István anamorfikus utazásai

*Útra kelni és megszállni – szép kaland,
Elképzelni és maradni – az se kisebb.
Utak, útvesztők párnáin álmra lenni,
s titkuk megfejtve kelni föl –
a legtöbb tán;
indulni újra, ez gyötör.*

(Utisz)

Kilenc útvesztő – kilenc párna arca. Kilenc álmunk labirintusa a kiállítóteremben, különös rajzok erdejében. A párnához – használati utasításként – a fenti néhány sor, az utazó tollából. S a különös útikárpitok felett alig-fuvallat, a párnák lágyan meggyűrődnek, mintha láthatatlan fejek nehezédnének rájuk, beleálmodni a számozott labirintusok titkaiba...

Borgesi kanyarulatok zavarba ejtő rendszerei, hol lágyan íveltek, hol szögletesen forduló, kitérő és tartózkodók, meredek járatúak vagy alig észrevehetően a mélységek felé tartók, ez romos, amaz virágos, de ugyanarról szól valamennyi: a középpont misztériumáról.

A középpontról, ahova tartunk. Ahol megbirkózni készülünk a szörnyeteggel, hogy újjászülvén visszatérjünk. S ahol nem találunk mást, csak egy szerény tükröt, s benne saját csodálkozó képünket...

Első párna: Odüsszeusz-álmom

Amikor a minden bizonyos legeszesebb görög, a ravaszul spekulatív Odüsszeusz végképp magára haragította az isteneket Trójai Faló fedőnevű hadicselével, arra ítéltetett, hogy hosszú éveket töltsön el a tengeren hanyódva, s megbirkózzék mindazon rémségekkel, amelyeket remek ötlete viszonzásaképpen az Olümposzon eszeltek ki számára. A próbatételek emlékezetes pillanata volt Polüfémosz, a nagyerejű, de csekély értelmű küklpsz átverése, akinek Senkise (görögül: Utisz) álnéven mutatkozott be, majd ellenfelét egy óvatlan pillanatban megfosztva egyetlen szemének világától, kiszabadította magát és társait az óriás rabságából. „Senkise bánt!” - jajongott a küklpsz, s testvérei jót nevettek rajta, ahelyett, hogy segítségére siettek volna. Így Odüsszeusz útra kelhetett újra, a Földközi tenger hullámzó labirintusában.

Nomen est omen...

Amikor az alteregójához hasonlóan szellemes és cselvetésben elsőrangú Orosz István az Utisz művésznevet egy barátjától elfogadta, azt gondolhatta, aki az utalást megfejti, megérti annak a különös műfajnak a lényegét, amelyben „utazik”, s amelyet a művészettörténetben járatos személyek trompe l’oeil-nek hívnak, ami olyasmit jelent: támadás a szem ellen. Vizuális csapdákat állított fel, melyekbe boldogan sétál be bárki, hisz ártalmatlan játéknak tűnik minden feladvány, akár az a bizonyos faló...

Ám az istenek nem alszanak ma sem. Orosz István magára vette Odüsszeusz nevét, s azóta rajzolt vizeken álnéven bolyongva keresi az enyészponton túli világ partjait, saját feladványai örökös újra-megfejtésére ítéltetve...

Második párna: Verne-álmom

Rejtelmes szigetek, szigeteket formázó felhők, a tizenkilencedik századi rézmetszetek labirintusában. Utazók, akik a távolba mutatnak, tükörhengerek végtelenjében felsejlő arc másokra, melyek a papír síkjába bújtatott hegyekből, hullámokból magasodnak hirtelen eléjük. Buján tenyésző kertek sűrűjébe rejtett portrék, tekintetük a képtől kissé hátrébb lépve találkozik a miénkkel, s repkénybe öltözött épületek, melyek a felületes szemlélő számára derűs építészeti grafikának tűnnek, mígnem feltűnik egy oszlop, amely elkezdődik, de soha nem ér véget... Az utazó támpontot keres, de természetes tapasztalatai

mindinkább megkérdőjeleződnek. Utisz pedig a távolból figyeli, vajon felfedezik-e összes paradoxonát, vagy lesz, aki gyanútlanul sétál el köztük, anélkül, hogy egyszer is megbotlana.

Ez utóbbi – bosszantó variáció a feladványok készítőjének speciális nézőpontjából.

Harmadik párna: Dürer-álom

Szóval, a nézőpontok! Dürer, akinek mesterségbeli tudása, pontossága – de már-már kínos önmérséklete és fegyelmezettsége is! – Utisz tehetségében reinkarnálódott, egy különös, meditatív lelkiállapotot, a melankóliát próbálta sajátos allegóriával megragadni. Szerepel ezen a képen egy sokszögű idom, amely csupán az istenek nézőpontjából értelmezhető. Egy felsőbb dimenzióból, amelybe sem nekünk nézőknek, sem neki, az alkotónak nincs bejárása, amely valójában felfoghatatlan, láthatatlan és megközelíthetetlen. A tisztességtudó Dürer meg sem próbálta áthágni a dimenziók határait. A ravasz Utisz úgy jutott be hízelgő kedvességgel, az illuzionizmus lovagjának vértetében, hogy az istenek azt hitték, mindig is ott jött-ment, világok határvidékein. Ha valamelyiküknek szemet szúrt néha, s a nevét kérdezte, Utisz bocsánatkérően széttárta a karját, s azt felelte: Senkise vagyok...

És utazgatott tovább.

Negyedik párna: Holbein-álom

Utazásai során találkozott Holbeinnel, és lecövekelt Követek című képe előtt. Abba a szélső nézőpontba helyezkedett, ahonnan a nemes férfiúk lábánál elnyúló furcsa folt töprengésre készítő koponyának tűnik fel. Ennek a koponyának az emléke kísérti azóta, bármerre jár. Rejtvényeket eszel ki a skurcosan értelmezhető koponyától ihletetten, képeket, melyek szemből nézve virtuóz grafikának álcázzák magukat, ám ha a képek mellett elhaladva, szemünk sarkából visszapillantunk, arcokat észlelünk az erős rövidülés ígézetében. S a rejtvény itt még nem ér véget. Akárcsak Holbein, a forma megfejtésével a titkos tartalomra utal burkoltan, az idők múlásával egyre kevésbé hozzáférhetően. Utisz meg akarja fejteni elődei többretegű képeinek rejtélyét. Labirintusait járva nyomokat keres, kulcsot a követek titkához, a megfelelő nézőpontot Leonardo álombeli madarához...

Ötödik párna: Arcimboldo-álom

A távolság az, ami az apró részletekből összeíródó jelenségeket egységes képletnek mutatja. Arcimboldo, aki Rudolf császárt szórakoztatta prágai udvarában gyümölcsökből, virágokból látványosan megformált arcképeivel, a kétértelműség bajnoka volt. Utisz nem éri be ennyivel.

Számára bemelegítő ujjgyakorlat a különböző távolságból másképp megmutatkozó képek kiötlése. Még egyet csavar a dolgon, hogy végképp elbizonytalanodjunk: mintegy véletlenül, elhelyez a képben valami furcsa tükröt – hengert, gúlát, kúpot, vagy ami eszébe jut –, s a tükörben ismét egy újabb értelmezés, amely arról győz meg, hogy nincsenek véglegesen megfejtett titkok, az eredmény mindig az értelmező pillanatnyi helyzetének, a távolság mértékének és a tükröző felület egyedi tulajdonságainak függvénye. A valóság – megismerhetetlen.

Hatodik párna: Escher-álom

Ez már a szorongások útvesztője, M. C. Escher térképe szerint. A matematikus-grafikus vízióiban eltévedt Utisz nem tehet mást, mint lépcsőket rajzol, menekülési útvonalakat, de Penrose-tól örökölt megoldásai ellene fordulnak és minduntalan visszajut arra a pontra, ahonnan indulni készült. Akár a labda, pattog körbe-körbe, felfele tartva lefelé gurul... Kinyit egy ablakot, s kiderül: bezárta éppen.

Árnyékra lép és elnyeli a sötétség. Újabb és újabb trükkök, hogy kijusson. Már nem szólnak másról, csak a keresésről, lehetőségek tébolyáról, a véget nem érő metamorfózisról, a kézről, amely önmagát rajzolja...Djèà vu. Ez az ismétlődések labirintusa.

Hetedik párna: Piranesi-álom

Hideg van. A falakról eltűnt a repkény. Az Andrássy út és Népköztársaság útja kereszteződésében az egyik ablakban Piranesi... Mögötte börtönök. Az olasz mester zsákutcára tekint. „Minden zsákutcából van kiút!” – mondja Utisz s hátrálni kezd. A távolodó falak a perspektíva-szerkesztés szabályait megtagadva fenyegetően közelednek. „Ez még az előbbi álom?” Nem, nem, a kép változik, keresztúton áll, valaha ő rajzolta, de most zavarja a sok kiismerhetetlen kapcsolódás és szemképráztató tükröződés. Hallja, odakinn, a másik világban a rejtvényfejtők neki tapsolnak. A feladványok kiállítótermeiben a tökéletes varázsképek továbbgondolják őt. S nem hajol elég közel senki, hogy meglássa, észrevegye, ahogy igazából itt bolyong, a vonalak fogságában!

Nyolcadik párna: Borges-álom

Vége egy kert! A kertben egy kastély. (Naná!) Beoson. Vigyázat, lépcső! Tolókocsi. A medencében: egy sellő. Szeretné megfogni, de sok kis hallá oszlik és eltűnik a lefolyóban. Úszna utána, hosszú zuhanás. Kozmikus ködök, csillagképek, majd felsír. Íme itt van, megszületett újra, egy kisfiú, aki rajzol. Egy kertet, ahol egy kastély... A kastélyban egy medence... A medencében egy sellő...

Hát sosem lesz vége???

Kilencedik párna: Moebius-álom

Magaslatról tekint mindarra, amit eddig álmódott. A háza udvarában áll, Ithakában. Ő építette, akár a nagy fa köré az ágyát, erősnek, elmozdíthatatlannak.

Odalent a hullámok egyre-másra csapdossák a sziklákhöz álmai hordalékát. Mi történt hát?

Járt valaha Trója földjén? Hallotta a szirének dalát? Elmozdult innen valaha is?

És most már itt marad örökre, illúziókba zárva, egyetlen, valódi utazásról álmódva, míg be nem fagy a tenger?

Vagy elindul reményteljesen egy határozottan húzott vonal mentén, csak azért, hogy visszajusson, ide, ahol most töprengve áll?

Tizedik párna: Senkise-álom

Ez a párna csupán a jövőbe rejtve létezik. Benne az álom: csak az övé. Ezért nem is tudhatja senkise, merre induljon érte. Nehéz utazás lesz. Se társak, se elődök, se istenek... Csak a nyílt tenger hullám-labirintusa.

A horizonton túli kép: a középpontba érkezett utazó legbensőbb titka.

Utisz valódi neve.



Orosz István: Vigyázat, lépcső!

TITKOSÍRÁS OYTIS-NAK – MUNKÁI ÜRÜGYÉN

Túl minden nyugati csillag fürdőjén, a tükör másik oldalán, ahova a bezárt ajtók nyílnak, úszik egy sziget, felhőhöz hasonló. A sziget egy kertet őriz, a kert egy titkos lépcsőt. A lépcsőre nem léphet utazó, hogy el ne tévedne örökre. Mert különös útvesztő ejti foglyul, ahol idézőjelbe kerül a tér, és anamorfikusan torzul az idő.

A labirintus mélyén, a középpontba lépő keveseknek meglepő kilátás nyílik egy bűvös arcmasra, mely a szokatlan fénytörésben elmosolyodni látszik, bár a tekintete akár egy sötétlő, régi kút...

S a kút mélyén, a fodrozódó vízre a világ ismeretlen vetülete simul, mint áttetsző, zavarba ejtő fátyol.

E látvány oly igéző, s oly nyugtalanító, hogy aki megpillantja, többé nem szabadulhat tőle. Megindul a csábítóan kétértelmű oszlopsor mentén, hogy felfedezze, és eltűnik ön-maga mögött egy távolodóban felé tartó kanyarulatban.

Senkise tudja, kié a kéz, amely a feladványt rajzolja, vég nélkül és kezdettől fogva, senkise sejtí, kié a vonalak árnyékában bujkáló gondolat, senkise fedheti fel a magányos titkot. Mert senkise látja az igazi képet, a leírhatatlant, a kimondhatatlant...

Pedig arra vár a sziget minden darabja, minden levél a kertben és minden repedés a köveken. Arra várnak az utak, a lépcsők, arra vár a kút és a víz, hogy eljöjjön az, aki megérti végre... Hogy felismerje és megérintse, hogy életre hívja és egy legyen vele.

Akkor a sziget felhővé oszlik valóban, elsodródik az egek vonalszövedékén, pusztá káprázatnak tetszik az emléke is. És senkise néz vissza, hogy búcsút vegyen tőle.

Egy Utazó (M Tóth Éva)

A Titkosírás kulcsa Odüsszeusznál!



Orosz István: A kert

GROTESZK APOKALIPSZIS

[Reisenbüchler Sándor: Boldog világvége című filmjéről]

Gyakran éri a vád a magyar animációs művészet nagy generációjának képviselőit, hogy nem tudnak megújulni, elvesztették hajdani markáns karakterüket. Az idei Kecskeméti Animációs Filmfesztivál egynémely darabját tekintve ez a megállapítás igaznak is tűnhet fel, s már-már elkönnyelhetnénk, mint általános tendenciát, ha a versenyprogram utolsó mozijaként nem pezsdítené fel érdeklődésünket a Nagy Kívülálló, Reisenbüchler Sándor legújabb kollázs-víziója.

Reisenbüchler, aki életében egyetlen kockányi kommersz filmet sem készített, a hatvanas évekből maradt ránk, későn jövőkre, örök lázadóként a fogyasztói társadalommal és a Földet feléllő civilizációval szemben. Boldog világvége című pimasz, saját filmes-grafikus kifejezőeszközeit is idézőjelben használó opusa nemcsak a búcsúzó XX. század végének görbe tükré, de figyelmeztetés is: „Magatokon röhögtök!” A kultúra torzszüleményeit, a tömegkommunikáció horrorelemekben gazdag manipulációs tevékenységét, a giccs diadalát, s e káoszról ránkötő privát szorongást, a kiszolgáltatottság bizonyosságát foglalja zenés-táncos közegbe a film.

Reisenbüchlert, úgy tűnik, nem érinti kortársai alkotói válsága. Meglepő ifjonti szenvedéllyel támad korunk idiotisztikus jelenségeire. Meghökken és megdöbben, elementáris erővel szembesít a problémákkal, amelyek felett leginkább szemet hunyni szeretnénk.

Új filmje logikusan következik eddigi életművéből, kérdésfelvetése is idézi korábbi művei, az Isten veled, kis sziget, vagy az Ecotópia környezet- és kultúraféltő aggodalmát, formai megoldásaiban azonban új, önironikus elemek tűnnek fel. Nevet saját romantikus illúzióin, parodizálja a reisenbüchleri kollázs-grafikát, és bizony, még „csúnyán” is beszél... Animációs grimasza a némafilmek és a videoklipek stílusjegyeit egyaránt beépíti, kis moztörténeti tréfa, professzionálisan szerkesztett zenei háttérrel.

A zene különösen érzékeny pontja Reisenbüchlernek, rosszakarói szerint számtalan fesztiváldíjából többet hatásos filmzenéinek köszönhet. Egy biztos, munkáiban a zenének mindig kiemelt dramaturgiai szerepe van. A Boldog világvége képi-zenei egységét honorálta díjjal a kecskeméti zsűri is, méltán, hiszen talán az egyetlen olyan megoldást képviselte a versenyművek sorában, ahol az alkotónak valódi mondanivalója volt képeihez társított zenei montázsával.

Amiben Reisenbüchler szintén kivételes az animációsfilm rendezők közt, az a filmes szemlélet, a kameramozgatás, a vágás, a plánozás bravúros alkalmazása. Bár minden egyes filmkockája képzőművészeti alkotásnak tekinthető, sohasem „szeret bele” képeibe, rövid ideig engedi látni őket, és dinamikusan lép tovább. Mivel ismeri a filmmontázs asszociációs lehetőségeit, nem magyarázgat feleslegesen, így művei nem sodródnak a didaktikus, hosszasan kibontakozó, az animációsfilm műfaji sajátosságait semmibe vevő darabok közé.

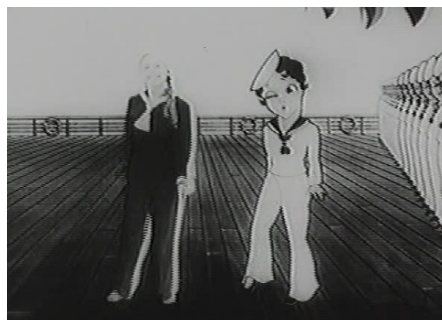
A Boldog világvége – súlyos üzenetének dacára – szórakoztató, elegánsan könnyed mozi. Jókat lehet nevetni a Reisenbüchler-féle Lopakodón, aki természetesen lopakodik, az ufonauták próbálkozásain, vagy a Földdel játszadozó El Niñón, és viccesek a Jingle Bells-indulóra felsorakozó mutánsok az eljövendő szép új világból, amelyet összeturmixolt a jelenből.

Reisenbüchler Sándor mindenesetre kellemes világvégét kíván.





Vértes Marcell „animációs” hirdója az első világháború idejéből



Valker István előszereplős animációs filmje a Polly Ági-sorozatból (1930-as évek)



Pál György reklámfilmje a Philips számára az 1940-es évek elejéről



Egy jellegzetes Pál György-karakter a Philips hirdetésekéből



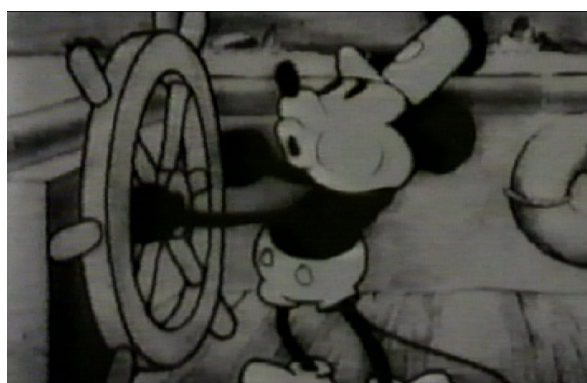
Halász János, Kassowitz Félix és Macskássy Gyula „emlékmája” az 1930-as évekből



*Reynaud praxinoszkópja Békési Sándor filmjében
(Fények virradat előtt)*



*Felix, a macska, mint képregényhős az 1910-es
években*



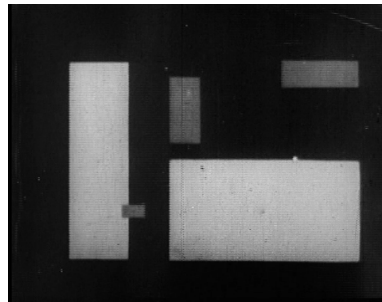
Mickey egér a Willie-gőzhajón 1928-ban



*Norman McLaren filmszalagra fest
Jobbra: Szomszédok című filmjének részlete*



Viking Eggeling és Hans Richter filmképe



Moholy-Nagy László és Walther Ruttmann filmképe



Oskar Fischinger filmképei



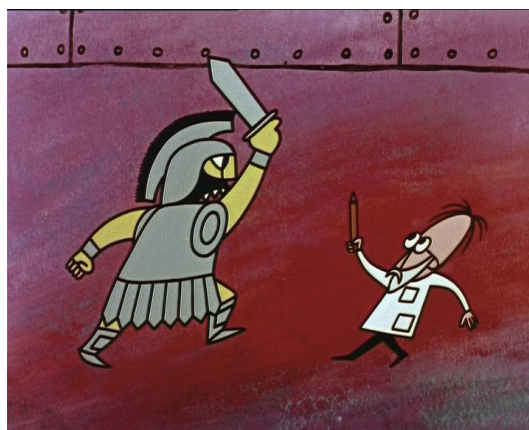
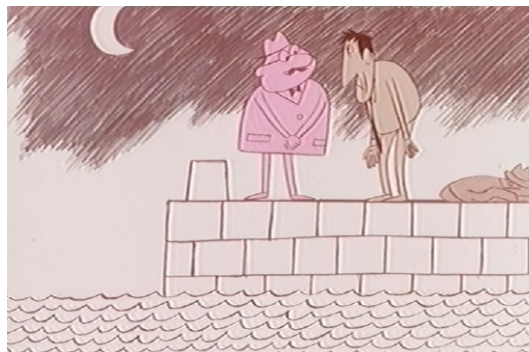
Norman McLaren közvetlenül filmszalagra festett animációs mozgóképének kockái Oscar Peterson zenéjéhez az 1940-es évek elejétől



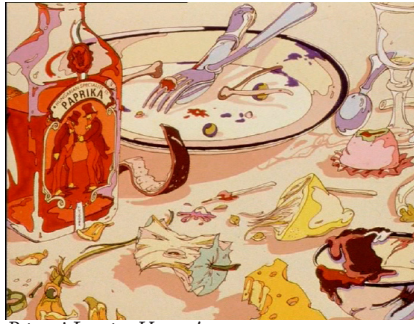
Macskássy Gyula szobra (Morell Mihály)
a Pannónia Filmstúdióban.
Alább



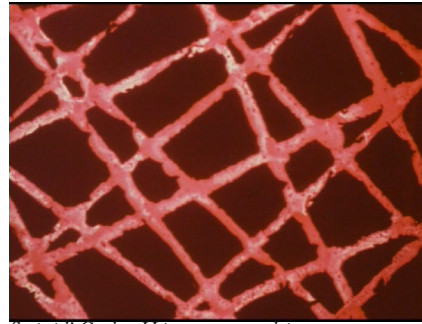
Az első színes magyar rajzfilm 1951-ből,
társrendezője Fekete Edit



Filmképek Macskássy Gyula műveiből, az
1960-as évekből. (Grafikus: Várnai György)



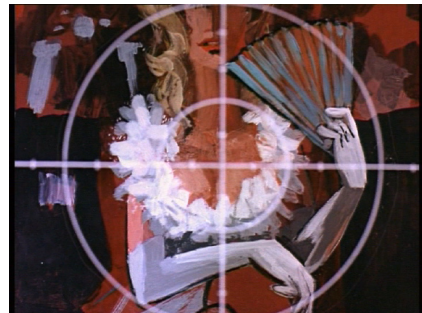
Bányai István: Hamm!



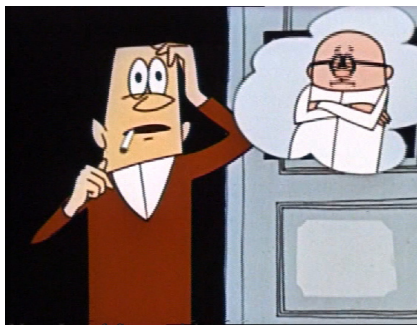
Szórádi Csaba: Három magyar kép



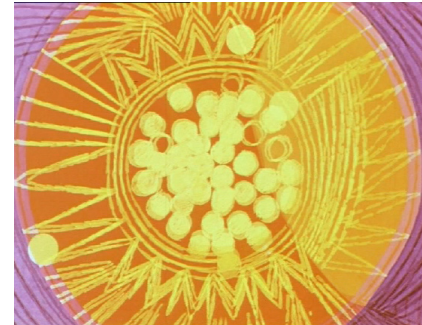
Gyulai Líviusz: Az én kis városom



Gémes József: Koncertisszimo



Nepp József: Szenvodély



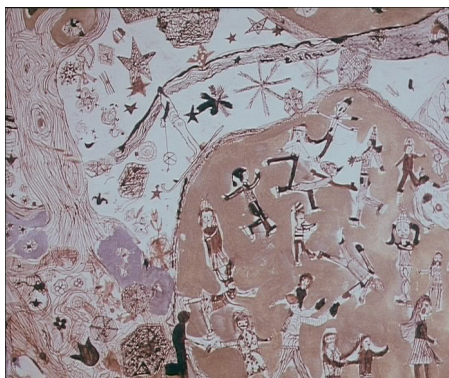
Richly Zsolt: Indiában



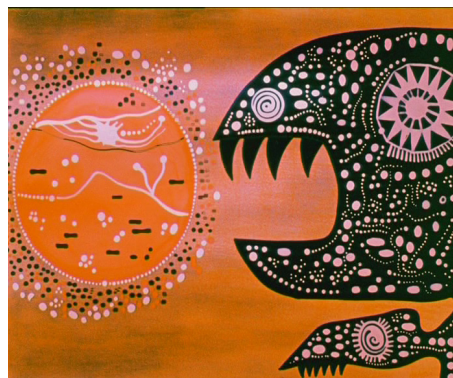
Cakó Ferenc: Ab Ovo



Dargay Attila: A három nyúl



Macskássy Kati: „Nekem az élet teccik nagyon...”



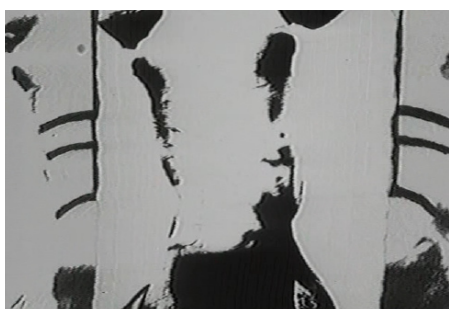
Reisenbüchler Sándor: A Nap és a Hold ebrablása



Jankovics Marcell: Magyar népmesék



Varga Csaba: A szél (Grafika: Banga Ferenc)



Hegedűs 2 László: Vázlatok



Kovácsnai György: Gitáros fiú a régi képtárban



Békési Sándor: Fények virradat előtt



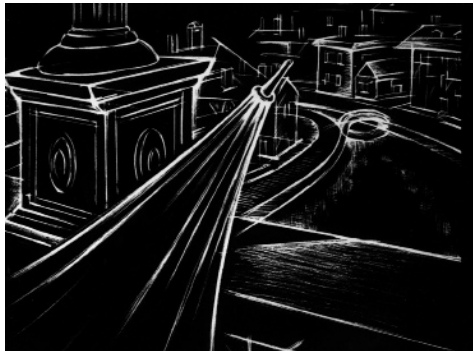
Dargay Attila forgatókönyvének részlete (Vuk)



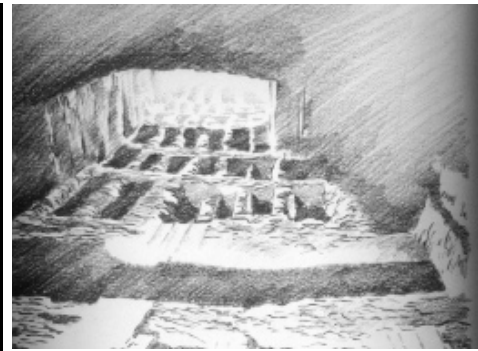
Rofusz Kinga: Etüd



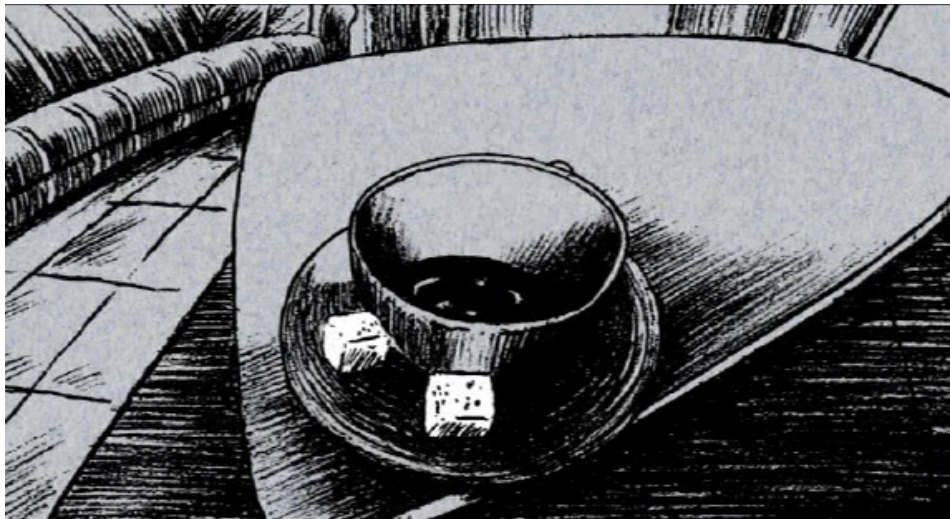
Rofusz Kinga: Arlequin



Varga Miklós: Kicsit ázottan



Kiss Iván: Az Út



Rofusz Ferenc: Kutyaélet



Harry Smith filmképei



Waliczky Tamás műveinek részletei



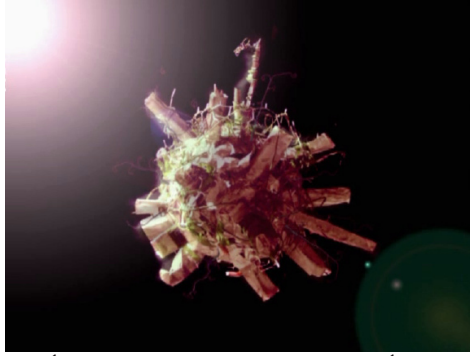
Hegyi Magdolna: Au!



Magyarósi Éva: Hanne



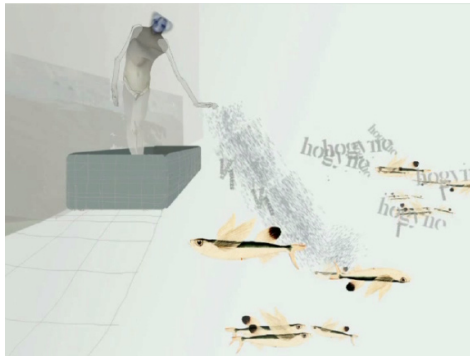
Bánóczy Tibor: Tejfogak



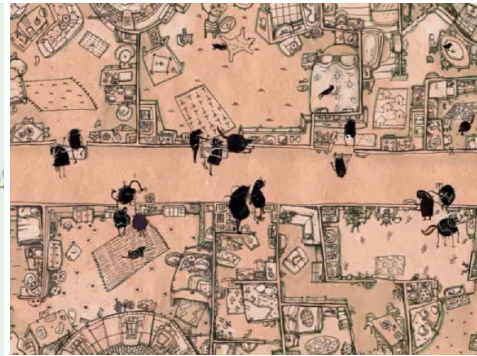
Gál Éva Angelina-Kovács Márton-Herman Árpád:
Ciklus



Herman Árpád-Szabó András-Szabó Dorottya-
Nagy Márton: Zzz!



Molnár Tünde: Lepereg



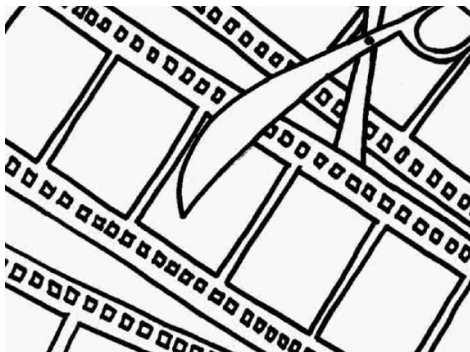
Glaser Kati: Kukk!



Lőrincz Áron: Nosferatu



Bárdos Attila-Horváth Molnár Panna: Hangtransz



Nagy László: Morph



Szabó András: Kirúgós



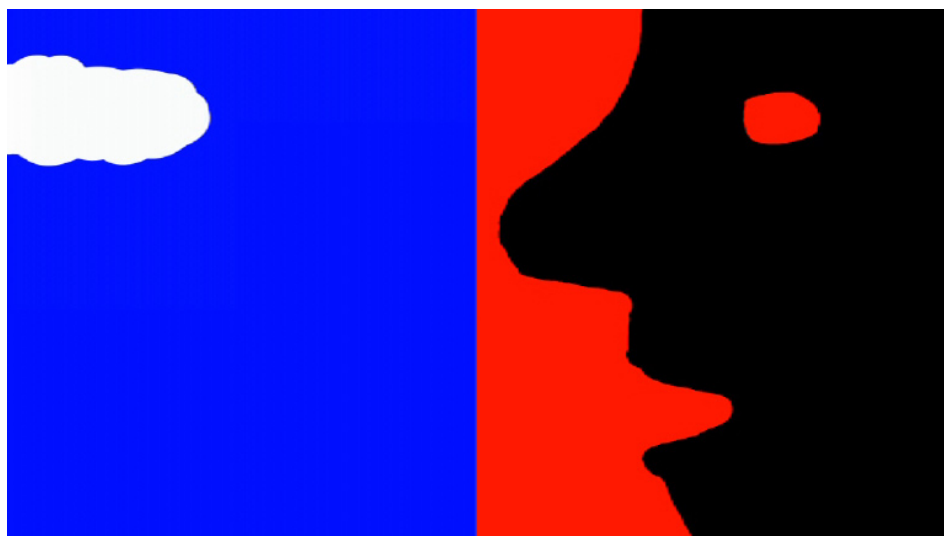
M. Tóth Géza: Maestro



Gauder Áron: Nyöcker!



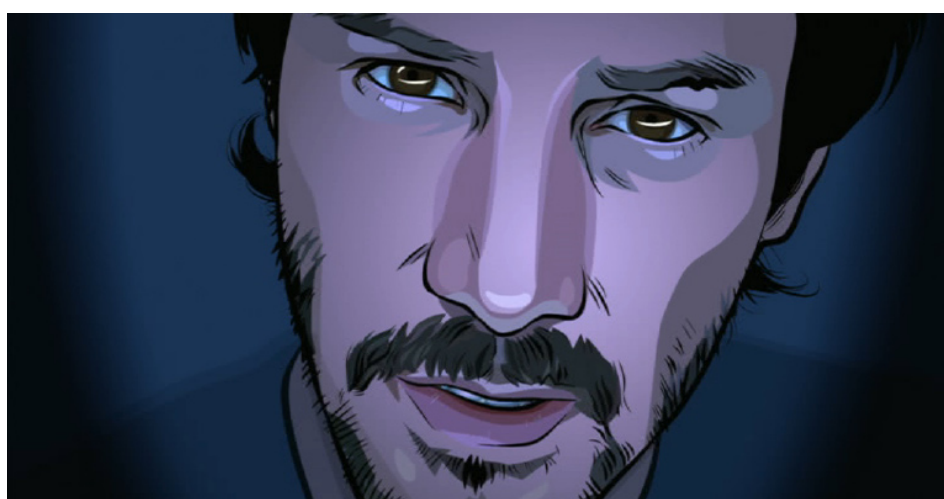
Erdélyi Judit: Pantha rei



Phil Mulloy: The Christies



Hayao Miyazaki: Spirited Away



Richard Linklater: A Scanner Darkly