

M Tóth Éva – Kiss Melinda

Animációs mozgóképtörténet I.

A nemzetközi animációs művészet története

Alig több, mint száz éve indult útjára önálló műfajként az animációs mozgóképművészet, és ezalatt, mint annyi minden más a huszadik század folyamán, szédületes fejlődésen ment keresztül. Ez a változás nem csupán technikai vonatkozásban, hanem a műfaj érettsége, szerepe és megítélése szempontjából is jelentős. Az animáció revüelőadások vicces műsorszámáiból és rózsaszín tündérmesékből mára filozofikus gondolatok, drámai üzenetek és összetett hangulatok közvetítőjévé vált, miközben könnyedén és hitelesen kalauzol bennünket a virtuális térben és időben. Mindez azoknak a megszállott kísérletezőknek köszönhető, akik fáradságot nem kímélve, már-már fanatikus kitartással kutatták az újabb és újabb technikai, dramaturgiai vagy vizuális megoldásokat. Hogyan történt mindez? Ennek próbálunk utánajárni a következő fejezetekben.

Kulcsszavak: nemzetközi, animáció, történet, egyedi film, kísérlet, rövidfilm, animációs technikák, egész estés animáció, sorozat, közönség, képzőművészet, mozgóképművészet, vizuális, zene, kortárs, filmstúdiók

BUDAPESTI KOMMUNIKÁCIÓS ÉS ÜZLETI FŐISKOLA



2014

Copyright: © 2014-2019 M Tóth Éva DLA, Kiss Melinda DLA, Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola

Creative Commons NonCommercial-NoDerivs 3.0 (CC BY-NC-ND 3.0)

A szerző nevének feltüntetése mellett nem kereskedelmi céllal szabadon másolható, terjeszthető, megjelentethető és előadható, de nem módosítható.

Lektorálta: Báron György PhD

ISBN 978 963 279 190 6

Készült a [Typotex Kiadó](#) gondozásában

Felelős vezető: Votisky Zsuzsa

Készült a TÁMOP-4.1.2/A/1-11/1-2011-0010 számú, „Digitális és kollaboratív művészet” című projekt keretében.

Nemzeti Fejlesztési Ügynökség
www.ujszecsenyiterv.gov.hu
06 40 638 638



A projekt az Európai Unió támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával valósul meg.

Tartalomjegyzék

1. Az animáció műfajáról általában.....	7
Animációs technikai műfajok.....	9
Az animációs tervezés fázisai.....	15
2. A mozgókép kialakulásának előzményei	19
Képtörténet	22
Képmutogatók	23
A panoráma és cikloráma	24
Dioráma	27
Laterna magica	29
Camera obscura	32
A sztereokép	35
Az első valódi mozgóképek.....	37
A taumatróp	38
A sztroboszkóp-hatás	39
A phenakisztoszkóp	40
A zootróp.....	43
A zsebmozi.....	45
A mutoszkóp vagy kinóra	46
3. Az animációs művészet hajnala.....	50
A kronofotográfia	50
Charles-Émile Reynaud	55
Auguste és Louis Lumière.....	64
George Méliès.....	66
4. Az önálló műfajjá válás kezdetei.....	69
James Stuart Blackton	70
Segundo de Chomón.....	72
Émile Cohl.....	76
Winsor McCay.....	78
Vlagyiszlav Sztarevics.....	83
5. Az animációs cartoon kezdetei és a rajzfilmipar kialakulása	87
Pat Sullivan és Otto Messmer.....	91
Max és Dave Fleischer	94
Walt Disney	100
Warner Brothers	110
A Metro–Goldwyn–Mayer	112
A Universal.....	114
6. Absztrakt animációs művészet a 20. század első felében	115
Walther Ruttmann.....	117
Hans Richter és Viking Eggeling	118
Oskar Fischinger.....	120
Marcel Duchamp és Fernand Léger.....	123
Moholy-Nagy László.....	124

Len Lye	124
Norman McLaren	126
7. Az európai animációs művészet a 20. század első felében	132
Hector Hoppin és Anthony Gross	132
Lotte Reiniger	133
John Halas	137
George Pal	138
Berthold Bartosch	139
Alexandre Alexeieff	140
8. Az orosz animációs művészet kialakulása.....	146
Ivan Ivanov-Vano	148
Mihail Mihajlovics Csekanovszkij	150
Alekszandr Ptusko	151
9. A Távol-Kelet animációs művészetének kezdetei	153
Japán	155
10. Animáció és propaganda	157
Egyesült Államok	158
A Harmadik Birodalom	160
Propaganda a „békés” időkben	162
11. Az amerikai animációs művészet és ipar a 20. század második felében.....	164
A UPA	165
A Warner Bros és Chuck Jones	168
Az MGM és Tex Avery	169
Kísérleti filmek	170
John és James Whitney	173
Kanada	175
Új irányzatok, műfajok	178
12. Nyugat-európai tendenciák a 20. század második felében	183
Nagy-Britannia	184
Franciaország	186
Olaszország	191
Belgium	192
Az NSZK	193
Hollandia	194
A világjárók	196
13. Kelet-Európa és a Szovjetunió sajátos animációs nyelve a 20. század második felében.....	199
Csehszlovákia	199
Jugoszlávia	207
Lengyelország	210
Románia	214
NDK	216
Bulgária	216
Szovjetunió	218

14. A Távol-Kelet animációs művészete és hatása napjainkig.....	224
Kína	224
Japán	227
15. A jelenkor nemzetközi tendenciái	234
A számítógép az animációban	235
Kortárs alkotók	237
Teszt	244
Megoldások	249
Felhasznált irodalom	251
Nyomtatott művek	251
Online cikkek.....	252
Képjegyzék	254
Mozgóképek jegyzéke.....	257

Megjegyzés

Mivel a jelen jegyzethez kapcsolódó képek és mozgóképek jogszerű felhasználáshoz szükséges engedélyek beszerzése – nemzetközi vonatkozású anyagról lévén szó – hosszadalmas és beláthatatlan procedúra, sok esetben kénytelenek voltunk lemondani a vizuális tartalom beemeléséről a jegyzetbe. Feltétlenül javasoljuk az olvasónak, hogy keressen rá a világhálón a szóban forgó alkotókra, filmekre, hiszen rengeteg anyag elérhető a különböző csatornákon. A szövegbe foglalt elemzés a vizuális élménnyel kiegészülve válik teljessé és érthetővé.

Bizonyos források a filmek gyártásának, míg mások a bemutatásának dátumát tartják nyilván, ezért a jegyzetben feltüntetett évszámok mutathatnak némi eltérést más hasonló tartalmakban megjelent adatokhoz képest. Ahol a filmcímeknek létezik általánosan használt magyar fordítása, ott az eredeti címet zárójelben tüntetjük fel, míg más esetben ide a fordítási javaslat kerül. Azon ritka esetekben, amikor a cím szójátékon alapul, a félrefordítások elkerülése végett eltekintünk a magyar megnevezéstől. Kevésbé elterjedt nyelv esetén az angol címet is megadjuk a nemzetközi szakirodalomban való könnyebb tájékozódás érdekében.

A jegyzetnek két olyan könyv képezi alapját, amelyek összesítve tárgyalják a nemzetközi animációs művészet eseményeit, nagy segítséget nyújtva ezzel a jelenségek és alkotók rendszerezéséhez: Giannalberto Bendazzi: *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press, 1994., illetve M Tóth Éva: *Aniráma – Animációs mozgóképtörténet*. Kortárs Kiadó, 2010.

1. Az animáció műfajáról általában

Az animáció viszonylag fiatal műfaj, hiszen a mozgókép kialakulásával egy időben, azaz a 19. század végén jelent meg. Igen kedvelt és népszerű alkotói területként mutatkozott be már a kezdetektől, bár széles körű elterjedéséhez, illetve művészi rangra emelkedéséhez némi időre volt szükség.

Az elnevezés a latin *anima* (lélek), illetve *animare* (életre kelteni) kifejezésekből ered. Első olvasatra kissé pátosszal telinek tűnhet az a gondolat, hogy az animáció lélekkel tölti meg az élettelen dolgokat, de akinek volt már valamilyen kapcsolata a műfaj gyakorlati területével, és visszaemlékszik az első saját készítésű mozgatási kísérletére, megerősítheti a pillanat felemelő voltát.

Az animáció igen összetett műfaj, a vele összefüggésbe hozható kreatív területeket hosszan sorolhatnánk: film, grafika, festészet, experimentális képzőművészet, kinetikus művészet, hang- és zeneművészet, új média művészet stb. Ebből kifolyólag pontos műfaji meghatározása is meglehetősen körülményes, ráadásul a technikai fejlődés is egyre komplexebbé teszi a lehetőségeit, így egyre nehezebb maradéktalanul körülhatárolni. Az animáció meghatározására irányuló bonyolult próbálkozásoknak az ASIFA¹ egy elegáns mozdulattal vetett véget 1981-ben, amikor a szabályzatában „inverz” definíciót fogalmazott meg, azt meghatározva, hogy mi az, ami nem tartozik ebbe a műfajba. A meghatározás így igencsak leegyszerűsödik: animációnak nevezünk minden mozgóképet, amely más, mint élő események egyszerű, élethű reprodukciója.²

Célközönsége, szerepe, és tartalma alapján az animáció néhány sajátos szegmensre oszlik, amelyek között azonban nem húzható meg éles határvonal. Beszélhetünk egy igen

¹ A Nemzetközi Animációs Film Szövetség nemzetközileg használt rövidítése, a francia elnevezés alapján (Association Internationale du Film d'Animation)

² <http://asifa.net/asifa-wp/about/asifa-statutes> 2013. 06. 13.

erősen reprezentált alkalmazott területről, ide sorolhatjuk például a reklámokat, játékokat, szignálokat, illetve számítógépes, webes vagy mobileszközökre írt alkalmazások vizuális megjelenését. Ugyancsak az alkalmazott műfajhoz kapcsolódik egy másik igen népszerű terület, a televíziós animációs sorozatok és az egész estés³ animációs filmek kategóriája, amely a széles közönséget célozza meg, és világszerte komoly iparággá szerveződött az elmúlt évtizedek során. További fontos része az animációnak a játékipar, amely a hetvenes évekkel kezdődően, a személyi számítógépek fejlődésének megindulásával kezdett fontossá válni, ma már jelentős felhasználói csoporttal rendelkezik, és komoly üzleti lehetőségeket kínál.⁴

Az előbbieken említett alkalmazott területek színvonalas művelése igen komoly kihívást jelent. Nagyon alapos szakmai és technikai tudást igényel, jártasságot az aktuális vizuális trendekben, a legapróbb részletig kiterjedő figyelmet, tökéletes beilleszkedést egy nagy stáb munkájába, a közönség igényeinek minél pontosabb felmérését, hogy csak a legfontosabbakat említsük. A megrendelő és a fogyasztó ugyanis könyörtelen. Ezen a területen nincs helye a felhőtlen kísérletezéseknek, hiszen a minél nagyobb hatékonyság és üzleti siker érdekében biztos megoldásokat kell alkalmazni. Éppen ezért ezek a területek a legkritikább esetben hoznak úttörő formai eredményeket, viszont annál inkább egyre tökéletesebb technikai megoldásokat. Természetesen minden produkció próbál valamiféle újdonsággal szolgálni a műfajon belül, de ezt igen szűk mozgástérrel teszi, hiszen az igazán gyökeres szemléletváltások törvényszerű elutasításra találnak a nagyközönség részéről,⁵ és így az anyagi bukás előre tudható.

A másik meghatározó terület, amely az animációs mozgóképművészet legizgalmasabb részét képezi, az egyéni alkotói filmek kategóriája. Ezek az alkotások elsősorban – bár nem kizárólag – rövidfilmek, és céljuk nem az anyagi haszon vagy a pusztán szórakoztatás, hanem valamilyen eredeti, újszerű élmény közvetítése, illetve összetett üzenetek, gondolatok megosztása a közönséggel. Kezdetben az alkotók az animációs műfaj még

³ Egész estés alkotásról akkor beszélünk, ha a film hossza eléri a legalább 40 percet.

⁴ A videójátékok története szintén külön műfajjá vált, amely nemcsak animációs vonatkozásai miatt izgalmas, hanem technikátörténeti szempontból, illetve társadalomformáló jellegéből kifolyólag is. Ajánlott olvasmány: Beregi Tamás: Pixelhősök. Vince Kiadó, 2010.

⁵ Schuster, 2005.

ismeretlen területeinek felfedezésére törekedtek, a technikai eljárásokat, majd a látványban rejlő lehetőségeket kutatták, később már a dramaturgiai megoldások, a témaválasztás és a kommunikációs módszerek területén is kísérleteztek, illetve az időközben túlhaladott szemléleteket igyekeztek felülmúlni. Azokat a filmeket, melyeknek határozott célja az újdonság keresése, gyakran csak néhány évvel később tudja helyén értékelni a közönség vagy akár a kritika is. Ilyen terület például az animációs kísérleti filmek műfaja.⁶

Fontos látnunk, hogy az előbb említett területek ma már egyre kevésbé határolódnak el élesen egymástól, az egyik vagy másik kategória magasabbrendűségéről pedig végképp fölösleges vehemensen vitatkoznunk, hiszen céljaik és eszközeik vállaltan különböznek. Az ugyan tény, hogy különböző komplexitású műfajokról beszélhetünk, de a mérleg nyelve a vizsgált szemponttól függően mindig más irányba billen.

Animációs technikai műfajok

Az animáció, mint minden mozgókép, állóképek sorozata. A használt animációs technikát az határozza meg, hogy ezek az állóképek milyen módszerrel készülnek. A hagyományos eljárások a kockánként történő rögzítést részesítik előnyben, a digitális technika már más megoldásokat is használ, ám a végeredmény ebben az esetben is képszekvencia, amely további átdolgozásra, effektezésre kerülhet.

Az egyik legismertebb műfaj a *rajzanimáció*, amely a köztudatban – helytelenül – gyakran teljesen lefedi az animáció fogalmát. Mint látni fogjuk, valóban ez a műfaj fejlődött a legerőteljesebben a kezdetekben, és az animációs ipar is ennek mentén indult el. A rajzanimáció készítésekor a rajzolók minden képkockát⁷ külön megrajzolnak, majd kifestenek, még ma is, amikor ez már gyakran digitális eszközökkel történik. A klasszikus eljáráshoz úgynevezett világítódobozt vagy asztalt használnak, amelyen egymásra

⁶ A kísérleti film a mozgókép területéhez kapcsolódó olyan alkotásokat jelöli, amelyek a mindenkori aktuális tendenciáktól markánsan eltérő szemléletet képviselnek.
http://artportal.hu/lexikon/fogalmi_szocikkek/experimentalis-film 2013. 06. 13.

⁷ Az európai szabvány szerint egy másodperc 25 képkockát tartalmaz. Az animációban ez nem jelent feltétlenül 25 különböző rajzot, hiszen egy képet kétszer egymás után is rögzíthetnek. Ebben az esetben „kétkockás” animációról beszélünk.

helyezett papírlapokra rajzolják a fázisokat, így az alulról jövő világításnak köszönhetően láthatóvá válik az előző néhány rajz.



*1.1 Rajzanimációs feladat adott figurával. Kozma Péter, Somogyi Donát, Bocskai Adrienn munkája. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2011.
Konzulens: Kiss Melinda*

A látvány gazdagságát, illetve a mozgások komplexitását nagyban elősegítő találmány a celltechnika bevezetése volt, melyet *Earl Hurd* talált fel 1914-ben, és ez a módszer egészen a közelmúltig meghatározó eljárás volt a rajzfilmgyártásban. Lényege, hogy a figurákat cellemekre, vagyis átlátszó fóliákra rajzolják, ezáltal könnyen ráilleszthetők a hátérre, illetve a külön rétegeken elhelyezett elemek mozgása és ritmusa egymástól függetlenül finomítható. Ezt az elvet követi a mai számítógépes programok jelentős része is, amikor rétegekre bontva engedik kezelni a mozgókép látványát. A rajzanimáció képviselőit nehéz lenne felsorolni, hiszen, mint látni fogjuk, hosszú ideig ez jelentette a fő irányvonalat. A 21. század elejére azonban az ipari gyártásban és a közönségfilmek esetében háttérbe szorult, egyéni szerzői filmekben viszont továbbra is jelen van. Ilyen például *Marjane Satrapi* alkotása, a *Persepolis* (2007) című film,⁸ amely bár egész estés, mégis szerzői filmnek mondható. A Disney Stúdió viszont 2013 márciusában bejelentette,⁹ hogy egyelőre felhagy a hagyományos technikával készített rajzfilmek gyártásával. Az indok igen egyszerű, és nem meglepő módon a közönség döntéséhez kapcsolódik: a stúdió nagyobb bevételeket ér el a 3D technikával készült filmekkel. Ugyanakkor vitathatatlan, hogy az igény a kézi rajz valamilyen formában történő jelenlétére továbbra is megvan, hiszen a *Paperman* (*Papírember*, 2012) című rövidfilm már számítógépes technikával, ámde a kézi rajz jegyét magán hordozva készült, és hosszú idő után újból elhozta a Disney Stúdiónak a legjobb animációs rövidfilmért járó Oscar-díjat.

⁸ A *Persepolis* kézi rajzzal és kihúzással készült, a leggondosabb módon. Tanulságos megnézni a DVD-kiadáshoz csatolt rövid összeállítást, amely a film koncepciója mellett a munkafolyamatot is bemutatja. Az alkotásról részletesebben a 15. fejezetben lesz szó.

⁹ <http://www.guardian.co.uk/film/2013/mar/07/disney-hand-drawn-animation> 2013. 06. 02.

Külön nagy kategóriát alkot a *stop motion*¹⁰ animáció területe, ahová a sík- vagy térbeli tárgyakkal, elemekkel létrehozott, kockánként beállított és rögzített mozgóképet soroljuk. Ezen belül a *papírkivágásos animáció* – ahogy a nevéből is kiderül – papírból kivágott sík elemek mozgását, és azok fázisonként történő lefotózását jelenti. Természetesen a figurák testrészeinek, főleg arckifejezésének több verziója is elkészül, és ezek cserélgetése teszi kifejezőbbé, teljesebbé a mozgást. A papírkivágásos animáció egyik ismert művelője az orosz *Jurij Norstejn*, s ugyanilyen technikával készült *René Laloux* kultikussá vált animációs filmje, *A vad bolygó* (*La Planète sauvage*, 1973), illetve a *Monty Python repülő cirkusza* (*Monty Python's Flying Circus*, 1969–1974) című népszerű sorozat *Terry Gilliam* által alkotott animációs betétei.



1.2 Sára Petra: *Föld körül. Papírkivágásos technikával készült animáció. Kaposvári Egyetem, Vizuális Kommunikáció Tanár szak, 2010. Konzulens: M Tóth Éva*

A papírkivágásos módszerhez nagyon közel álló technika a *kollázsanimáció*, amely látványelemekként már létező képek részleteit használja. Ennek volt kiváló művelője a lengyel *Walerian Borowczyk* vagy a magyar *Reisenbüchler Sándor*.¹¹ A számítógép elterjedésével a papírkivágásos technika elsősorban digitális formában él tovább, ami azt jelenti, hogy a beszkenelt vagy egyenesen a számítógépen létrehozott rajz- vagy képrészleteket szoftverek segítségével mozgatják. Ez a módszer a mozgás karakterében is változás hoz, hiszen a kockánként történő felvétellel ellentétben így módon sokkal simább és jobban kontrollálható mozgás jön létre – ami azonban nem minden esetben jelent feltétlenül jobb minőséget. Ezen a technikai változáson esett át például a *South Park* (1997–) sorozat is, amelynek pilot epizódja¹² még a klasszikus papírkivágásos eljárással készült, ám a további gyártás már digitálisan valósult meg.

¹⁰ Ehhez a technikához kapcsolódtak az élőfilmben megjelenő első trükkök is. A filmesek rájöttek, hogy a kamera megállítható, majd a tárgyak, szereplők helyzetének megváltoztatása után a felvétel újraindítható.

¹¹ Az itt megemlített magyar alkotókról az Animációs mozgóképtörténet II. című jegyzetben olvashatsz.

¹² Egy televíziós sorozat első, próbajelleggel elkészített epizódja.

A bábanímáció szintén a stop motion kategóriába tartozik, és külön erre a célra, speciális technikával készült bábokat használ.



1.3 Ottlik Anna, Hertelendi Amanda: Peron. Bábanímáció. BKF Művészeti Kar, animáció BA szak, 2013. Konzulens: Fischer Ferenc

A bábok és díszletek elkészítése önmagában komoly kihívás, a következő lépés pedig maga a trükkökkel létrehozott mozzgatás és annak rögzítése. A 3D számítógépes technika elterjedése ellenére a bábanímáció továbbra is jól érzékelhetően jelen van az animáció területén, bár tény, hogy inkább csak a szerzői filmekben. Az egyik legismertebb kortárs alkotó *Tim Burton*, a múltból pedig meg kell említenünk a cseh *Jiří Trnka* nevét.

A bábanímációval rokon technika a *gyurmaanimáció*, amelyhez a figura speciális, levegőn nem száradó, képlékeny anyagból készül, az esetek nagy többségében valamilyen vázra építve. Mivel a gyurma szabadon formázható, nagyobb variációs lehetőségre ad módot, mint a báb, viszont éppen ezért a figurák kevésbé stabilak is. A gyurmafilm egyik legismertebb képviselője a brit *Nick Park*, s megemlíthetjük *Jan Švankmajer*t is, azzal a megjegyzéssel, hogy az ő sokirányú munkásságának ez csupán az egyik szelete. Magyar vonatkozásban a gyurmaanimáció jelentős képviselői *Háy Ágnes* és *Cakó Ferenc*.

Ugyancsak a stop motion eljáráshoz kapcsolódik a *puppetoon* technika is, amely a magyar származású *George Pal* nevéhez fűződik. Ez a technika nem hagyományos, mozzgatható testrészekkel rendelkező bábokkal dolgozik, hanem a mozzgás minden fázisában a báb egy másik, fából előre elkészített darabját használja. Az elnevezés a *cartoon* (rajzfilm) kifejezés mintájára alakult ki, hiszen akárcsak a rajzanimációnál, itt is minden mozzgásfázishoz külön elkészül az odaillő elem.

A *tárgyanímáció* hétköznapi tárgyakat használ szereplőkként, amelyek szintén stop motion technikával kerülnek megmozgatásra. A tárgyak használata valamelyest korlátozza a kifejezési lehetőségeket, hiszen a szereplők adottak és kevésbé formálhatók. Mégis találunk rendkívül szellemes példákat is, mint például *Garik Seko* könyvek animálásával

készült *Ex Libris* (1982) című filmje, vagy a *Pes* néven ismert *Adam Pesapane* rövid, ám igen frappáns szösszenetei.

A *pixilláció* az emberi testet használja „bábként”, és ugyancsak kockánként beállítva rögzíti a mozgást. Az élő felvétellel ellentétben ezzel a módszerrel olyan mozgások hozhatók létre, amelyek a valóságban nem kivitelezhetők. Klasszikusnak számít *Norman McLaren* Oscar-díjjal jutalmazott rövidfilmje, a *Szomszédok* (*Neighbours*, 1952). Gyakran használja ezt az eljárást a játékfilmjeiben a magyar *Tímár Péter* is.



*1.4 Mészáros Bori: Stop motion animációs gyakorlat. BKF, Animáció BA, 2012.
Konzulens: Kiss Melinda*

A *festményanimáció* esetében a képsorozat nehezen száradó olajfestékkel, üveglapra készített festmény kockánként történő módosításával és felvételével jön létre. Bár itt is használják a rétegre bontást egymás fölé helyezett üveglapok formájában, a figurák nincsenek minden esetben elválasztva a háttértől. Ezáltal a mozgásukkor a háttér enyhe zizegése figyelhető meg, hiszen a háttérnek a figura körüli részeit is minden fázisnál újra kell festeni. Nagy odafigyelést és kitartást igénylő műfaj, utólagos javításra nincs mód. Legismertebb képviselője az orosz *Alekszandr Petrov*, aki lenyűgöző festési technikájával varázslatos látványt ér el filmjeiben, s megemlíthetjük még a lengyel *Witold Giersz* és a svájci *Georges Schwizgebel* nevét is. Magyarországon *Gémes József* és *Kovácsnai György* neve kapcsolódik a festményanimációhoz.

A számítógép ma már elengedhetetlen eszköze az animációs filmkészítésnek, hiszen minden film, a használt technikától függetlenül, digitálisan kerül véglegesítésre. Bizonyos esetekben a kiindulásként használt alapanyag teljesen vagy részben klasszikus módszerekkel jön létre (rajz, fotó stb.), és a kompozitálás, utómunka történik digitálisan. A filmek jelentős része azonban teljes egészében virtuálisan készül, 2D vagy 3D animációs technikával. Főleg ez utóbbi annyira népszerű, hogy ma már a felületes szemlélő számára –

ugyancsak helytelenül – a CGI-technikával¹³ készült egész estés közönségfilmek jelentenek egyet az animáció műfajával. Kezdetben viszont a digitális technika használata erősen megosztotta a szakmát, hiszen új típusú gondolkodást és megközelítési módot, más jellegű látványt és mozgást feltételezett, amelynek kialakulásához és lehetőségeinek kikísérletezéséhez időre volt szükség. Ma már minden szinten elfogadott a számítógép mint a munkát megkönnyítő segédeszköz használata, vagy akár mint fő alkotói eljárás is, de nem szabad elfelejtenünk, hogy az eredeti ötleteket, a kreativitást, a jó dramaturgiát és a hiteles hozzáállást nem pótolja.



*1.1 Filmkép Somogyi Donát, Tuli Krisztián: Copy Service című, digitális technikával készült diplomafilmjéből. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2013.
Konzulens: Kiss Melinda*

A felsorolt műfaji területek korántsem fedik le teljességgel az animáció technikai lehetőségeit, hiszen léteznek olyan sajátos technikák, amelyek csak kevés alkotónál jelennek meg, illetve egyre több egyénileg kikísérletezett, kombinált eljárással találkozunk,

¹³ A CGI (Computer Generated Imagery) teljes egészében számítógépes eljárással létrehozott képet jelent. A közhasználatban a fogalom kifejezetten a 3D technikához kapcsolódik, de eredeti jelentése a 2D területét is lefedi. A CGI a 70-es években jelent meg először a filmiparban, kezdetleges verzióit az akkor népszerű tudományos-fantasztikus filmekben használták, de a fotorealisztikus látványra a 90-es évekig kellett várni.

amelyek besorolása igen bonyolult lenne. Az előbbiekhöz tartoznak olyan technikák, mint az árnyanimáció, tűanimáció, krétaanimáció, karcolt, festett film, az utóbbiakhoz pedig inkább a kortárs technikai lehetőségek által nyújtott megoldások.

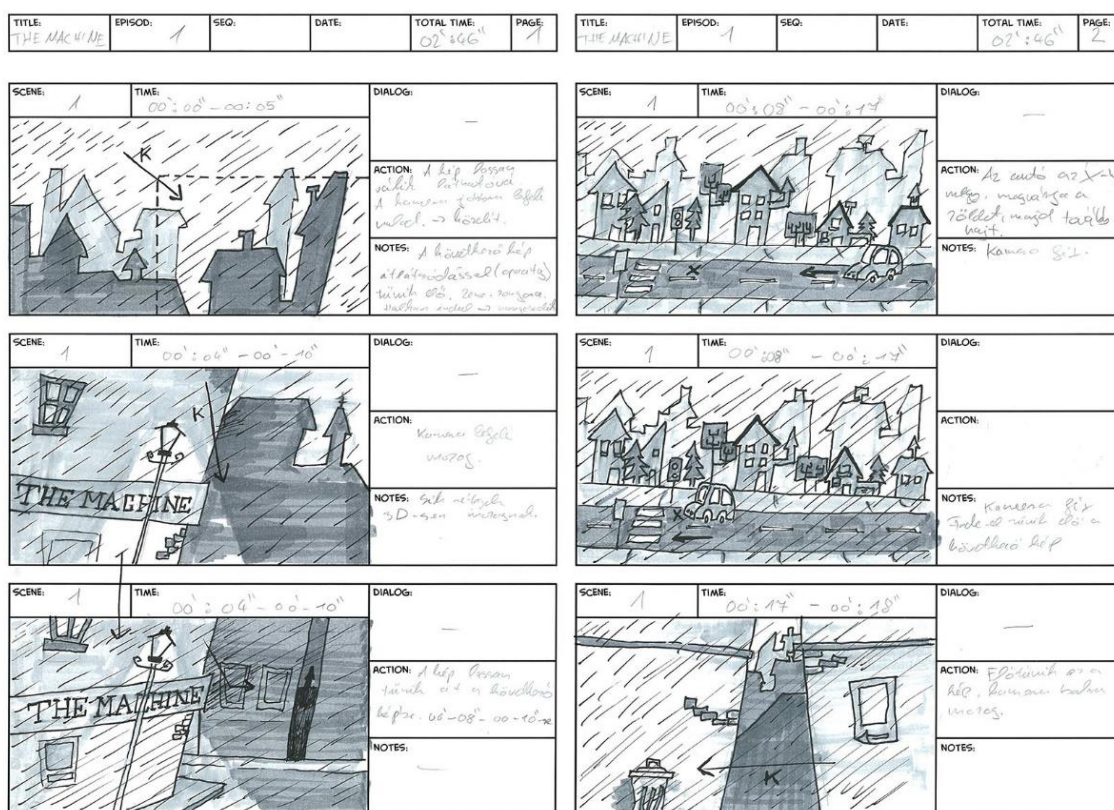
A már előzőekben is említett kísérleti filmek valamilyen új kifejezőeszköz, vizuális, dramaturgiai vagy technikai megoldás után kutatnak. A mozgókép története során a kísérleti műfaj nagyban hozzájárult a paletta szélesítéséhez és színesítéséhez. Több alkotót is megemlíthetünk, akikről a későbbiekben részletesebben is szó lesz, mint például *Norman McLaren*, *Len Lye* vagy *Oskar Fischinger*. Időnként felmerül a kérdés, hogy manapság beszélhetünk-e még kísérleti filmekről, hiszen a filmnyelv és technika már igen jól kiforrott, illetve időközben jó néhány, egykor forradalminak számító eljárás teljesen megszokottá vált. Ne felejtsük el azonban, hogy a mindenkori alkotók folyamatosan valami újat keresnek, ezért a kísérletezés mindig aktuális, arról nem is beszélve, hogy a digitális technika szinte kimeríthetetlen lehetőségeket kínál.

Az animációs tervezés fázisai

Egy animációs film, legyen az szerzői, közönségfilm vagy sorozat, jól meghatározott előkészítési és gyártási fázisokon megy keresztül. Ezek betartása azért fontos, mert ahhoz, hogy a film jól kommunikáljon, alkalmazkodnia kell bizonyos szabályokhoz, egyezményekhez, amelyek semmi esetre sem jelentenek egyet a közhelyekkel. Ha a tervezés folyamán ezeket a szempontokat figyelmen kívül hagyjuk, az eredmény zavaros, félreérthető lesz. Mint minden szabály esetében, itt is vannak kivételek, mint például a kísérleti filmek, amelyek természetükből adódóan nem követik kötelező módon ezt az eljárást.

A filmötlet megszületését a *szinopsis* megírása követi, amely röviden összefoglalja a történetet. Ezután következik az irodalmi forgatókönyv, vagyis a cselekmény részletezése. Animációban ehhez szorosan kapcsolódik a képes forgatókönyv vagy *storyboard*, amelyet játékfilmek esetében is gyakran használnak. A storyboard vizuálisan is megjeleníti a cselekményt, képkockaként felvázolja a filmben szereplő beállításokat, feltüntetve a

kameramozgásokat, plánokat,¹⁴ és dialógusokat is, ha vannak. Gyakran hasonlítják a képregényhez, és kétségtelen, hogy felfedezhető némi hasonlóság, hiszen mindkettő történetet mesél el gondosan megtervezett állóképek segítségével. Különbség viszont, hogy a képregény kész alkotás, melynek vizuális megjelenése és kidolgozottsága is lényeges szempont, a használt képkockák mérete és aránya gyakran változó az oldal kompozíciójától függően, s ugyanez a storyboardról nem mondható el. A képes forgatókönyvet *Walt Disney* kezdte el szervezett formában használni, aki felismerte, hogy a történet érthetősége az animációs filmek esetében is fontos, így addig nem kezdett bele a filmjei gyártásába, amíg ez a tervezési szakasz le nem zárult.



1.2 Részlet Mayer Tamás *The Machine* című filmjének storyboardjából. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2013.

¹⁴ A plán képkivágást jelent. Igen nagy jelentőséggel bír filmnyelvi szempontból, de ennek taglalása nem képezi e jegyzet tárgyát. Animációs vonatkozásban mindent megtudhatunk erről a témáról Varga Csaba *Film és storyboard* című könyvéből (Minores Alapítvány, 1998.)

Az előkészítés következő állomása az *animatik*, amely kifejezetten az animáció műfajára jellemző, és már mozgóképes formátumot jelent. Időben megegyezik a végleges film hosszával, látványában – a választott technikától függően – lehet vázlatos vagy jobban kidolgozott. Az animatik már filmélményt nyújt, a hang egy kezdeti verziójával is rendelkezik, illetve a plánok váltakozásának ritmusa, a jelenetek és beállítások hossza is közelít a véglegeshez. Mindezzel párhuzamosan elkészülnek a figura- és látványtervek, majd ezek alapján maguk a figurák, hátterek, helyszínek is. Rajzanimáció esetében a karakterekhez modell-lapok készülnek, amelyek rögzítik minden egyes figura nézeteit, arányait, jellegzetes arckifejezéseit, mozdulatait.



1.5 Rödönyi Csilla: Tejföl. Animatik. BKF, Animáció BA, 2011. Konzulens: Gauder Áron

Maga a gyártás a leghosszadalmasabb művelet. A munkafolyamat a választott technika jellegzetességeihez és elvárásaihoz igazodik, mint ahogy az esetleges utómunka is. A lezáró művelet a vágás, ekkor nyeri el a produkció a végleges formáját.



1.3 Somogyi Donát, Tuli Krisztián, Copy Service című diplomafilmjének látványa a tervezés különböző fázisaiban. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2013. Konzulens: Kiss Melinda

2. A mozgóképek kialakulásának előzményei

Mozgóképről a 19. század utolsó évtizedeitől kezdődően beszélhetünk, de a kialakulásához előzmények egész sora vezetett, amelyek a műfaj összetettségének köszönhetően szintén több irányból futnak össze.

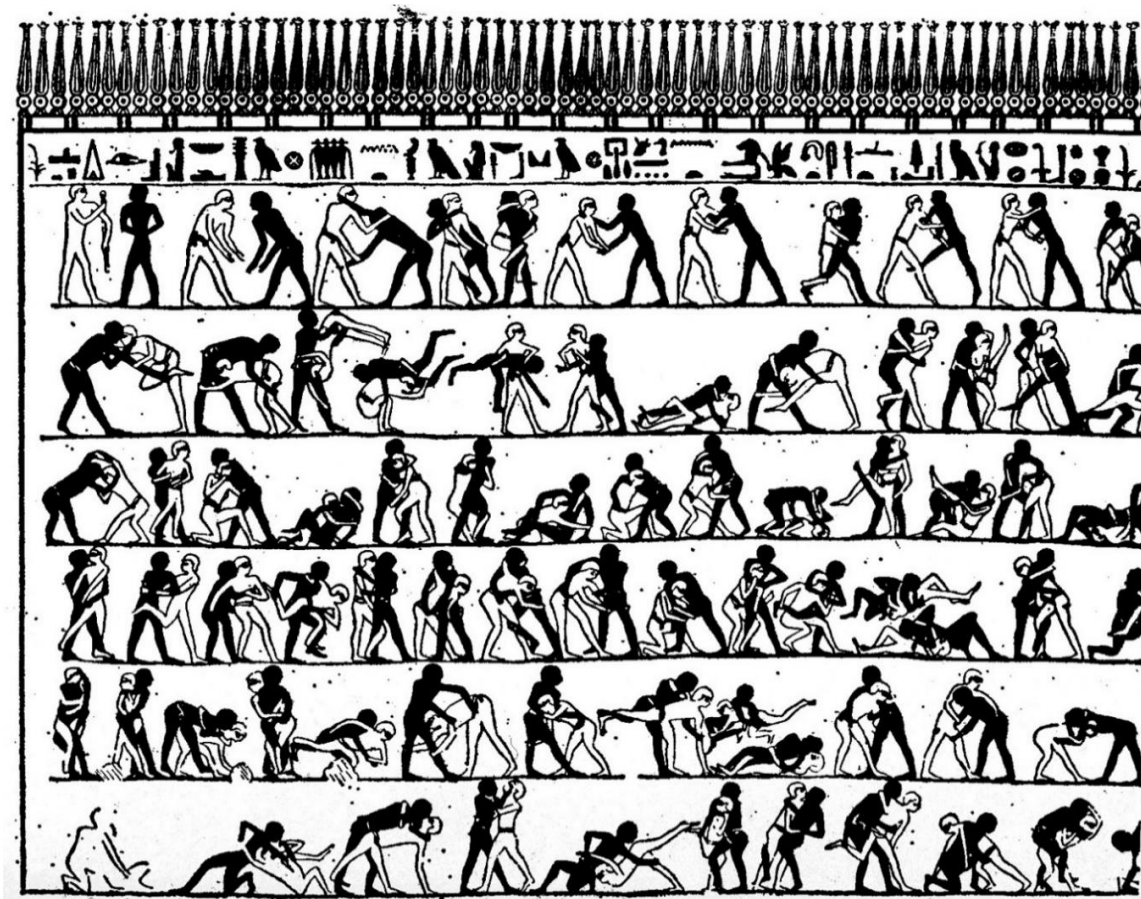
Egyes filmtörténészek¹⁵ a mozgóképek eredetét egészen a barlangrajzokig vezetik vissza, ugyanis az ősi ábrázolások között néhány olyan is előfordul, amely a valóságosnál jóval nagyobb számú lábbal vagy más testrészrel rendelkező állatokat jelenít meg, és ezek a mozgásábrázolás első kísérleteinek is tekinthetők. Hogy az őskor művészeinek ténylegesen mi volt ezzel a szándéka, ma már csak találgathatjuk, de az tény, hogy ezek az ábrák kísértetiesen hasonlítanak például *Giacomo Balla* futurista festő *A pórázon vezetett kutya dinamizmusa* (*Dinamismo di un cane*, 1912) című festményéhez, amely egy kutyát sétáltató hölgyet ábrázol, mindkettőjüket számtalan lábbal, teljesen nyilvánvalóan sugallva ezáltal a mozgást és dinamizmust, amelynek a megjelenítése a futuristák – programjaikban és kiáltványaikban is félreérthetetlenül megfogalmazott – célja.



2.1 Feltételezhetően mozgást megjelenítő őskori ábrázolások

¹⁵ Bob Thomas: *The Art of Animation*. Golden Press, 1958.

A művészettörténetben találunk néhány olyan ábrázolást is, amely egy esemény vagy mozdulatsor különböző időpillanatait örökíti meg. Ilyen például az a négyezer éves egyiptomi falfestmény, amely két birkózó küzdelmét jeleníti meg.



2.2 Négyezer éves egyiptomi falfestmény

Kétségtelen, hogy nem beszélhetünk a mai értelemben vett fázisrajzokról vagy storyboardról, mégis jól sikerült megoldását láthatjuk a mozgás és az időbeliség vizuális leképezésének. Hasonló, bár korántsem biztos, hogy tudatos ábrázolás egy ötezer éves perzsa agyagedényen körbefutó fríz. Többféle elhelyezésben láthatunk egy kecskét, amely, ha az egyes fázisokat összefűzzük, vidám ugrándozásba kezd.



2.3 Ötezer éves perzsa agyagedény



2.4 Az edényen körbefutó frízen szereplő kecske fázisai

Középkori képregényként történetet mesélnek a templomok freskói vagy hatalmas ólomüveg ablakai is, hiszen a hívek, olvasni nem tudván, ezek segítségével ismerhették meg a bibliai történeteket és a szentek életét. A képek a „narrációval”, vagyis az egyházi énekekkel és a papok prédikációival együtt alkottak teljes egészet Reneszánsz moziként szemlélhetjük a Sixtus-kápolna mennyezetét is, amelyen *Michelangelo* mintha az Ószövetség storyboardját jelenítette volna meg. A párhuzamot továbbgondolva *Az utolsó ítélet* meztelen alakjainak utólagos felöltöztetése¹⁶ hasonló formája volt a cenzúrának, mint ma a tudósításokban kitakart vagy elpixelesített képrészletek.

¹⁶ *Daniele da Volterra* (c. 1509–1566) manierista festő *Michelangelo* 1564-ben bekövetkezett halála után a tridenti zsinat rendelkezésére lepleket és függőfaleveleket festett a freskóra, hogy az alakok meztelenségét eltakarja.



2.5 A Sixtus-kápolna mennyezetfreskója

A 19. század elején a mozgókép kialakulásának szempontjából két fontos dolog veszi kezdetét: egyfelől a szükséges technikai eszközök feltalálása és tökéletesítése, másfelől pedig egy talán kevésbé nyilvánvaló, de legalább annyira fontos és izgalmas jelenség, a fotografiai látás fejlődése.

Képtörténet

A mozgókép létezése ma már természetesnek, létrehozása pedig a technikának köszönhetően roppant egyszerűnek tűnik. Azonban a mindennapok embere a közelmúltig nem élt olyan képdömpingben, mint manapság, ezért nem volt annyira megszokott, hogy képeket vagy netalán mozgóképeket lásson, értsen és értelmezzen. Az ehhez szükséges „látás” tanulási folyamat eredménye, ami a számunkra ma már teljesen természetes, hiszen a mai ember kisgyerek korától találkozik képek, mozgóképek ezreivel, és korán megtanul „látni”. Ez azt jelenti, hogy a képen, mozgóképen látott „mintázatot” az agy összeveti a

tapasztalatokkal, felismeri az alakokat, színeket, térbeli viszonyokat, és mindezt értelmezhető üzenetként fogja fel. A film és ennek előzményeként a fotográfia feltalálásához tehát nemcsak a technikai, kémiai, optikai ismeretek fejlődése volt szükséges, hanem annak a képességnek a széles körű kialakulása is, hogy a kétdimenziós „absztrakt” képet életszerűen értelmezni tudjuk.

Ez a folyamat viszonylag egyszerűen indult, a tükörképünk, illetve árnyékunk felismerésével, majd az arcok, események festmény formájában történő rögzítésével folytatódott, és végül a teljes realitást tükröző kép, a fotográfia megjelenésével ért célba. A fotográfiai látás kialakulásával a néző nem csupán az általa jól ismert dolgokat láthatja viszont, hanem távoli tájakat, sosem látott helyzeteket is értelmezni tud, így a közvetlen környezetén túl sokkal nagyobb tartomány megismerésére is lehetősége nyílik.

Képmutogatók

Általában a kép, de különösen a mozgókép egyik alapvető jellemzője, hogy valamilyen történet kapcsolódik hozzá. A köznap ember a legújabb kor előtt ritkán találkozhatott képekkel. Erre leginkább – a már említett módon – vallási környezetben, bibliai történetek illusztrációjaként nyílt lehetősége, valamint egy másik, sokkal prózaibb szituációban, a vásárokon. A *vásári képmutogatók* a 17. század elején jelentek meg az európai országokban, és ahogy a nevükből is kitűnik, festett, rajzolt képekkel felszerelve utaztak vásárról vásárra, produkciójuk a képek bemutatásából, mutogatásából állt. Általában nyolc képből álló sorozatokat használtak, amelyekből egy-egy történet kerekedett ki, s az előadásukat valamilyen hangszerrel és énekkel kísérték. Ezek a műsorszámok elsősorban érzelmileg hatottak a nézőkre. Többnyire rémtörténeteket, katasztrófákat, csatákat, erkölcsi tanulsággal bíró eseményeket mutattak be, ami azt is bizonyítja, hogy a populáris kultúra témaválasztási preferenciája az évszázadok folyamán nem sokat változott. A bemutatott képek nem voltak túlságosan kidolgozottak, a történetet inkább a mesélő, illetve a néző fantáziája tette kerekké. Ez a vásári jelenség fontos volt abból a szempontból, hogy az elmesélt történetek időbeli kiterjesztést kölcsönöztek a vizualitásnak. A már említett keresztény vallási szertartásokhoz hasonlóan a képmutogató

egyszerre használta a későbbi film alapvető kommunikációs módszereit: a történetet, a képet és a hangot. A vásári jelző a mai nyelvhasználatban becsmérő színezettel bír, de azokban a korokban, amikor a tudás csak nagyon kevesek számára volt hozzáférhető, a vásári mutatványosok valamelyest a népművelők szerepét is betöltötték, hiszen információkat terjesztettek, újdonságot képviseltek, és nem utolsósorban rajtuk keresztül váltak ismertté azok az eszközök is, amelyek a tudományos felfedezéseket leegyszerűsített, szórakoztató formában használták, és ezáltal a szélesebb közönség felé is közvetítették.



2.6 Németalföldi festményen megjelenített vásári képmutogató

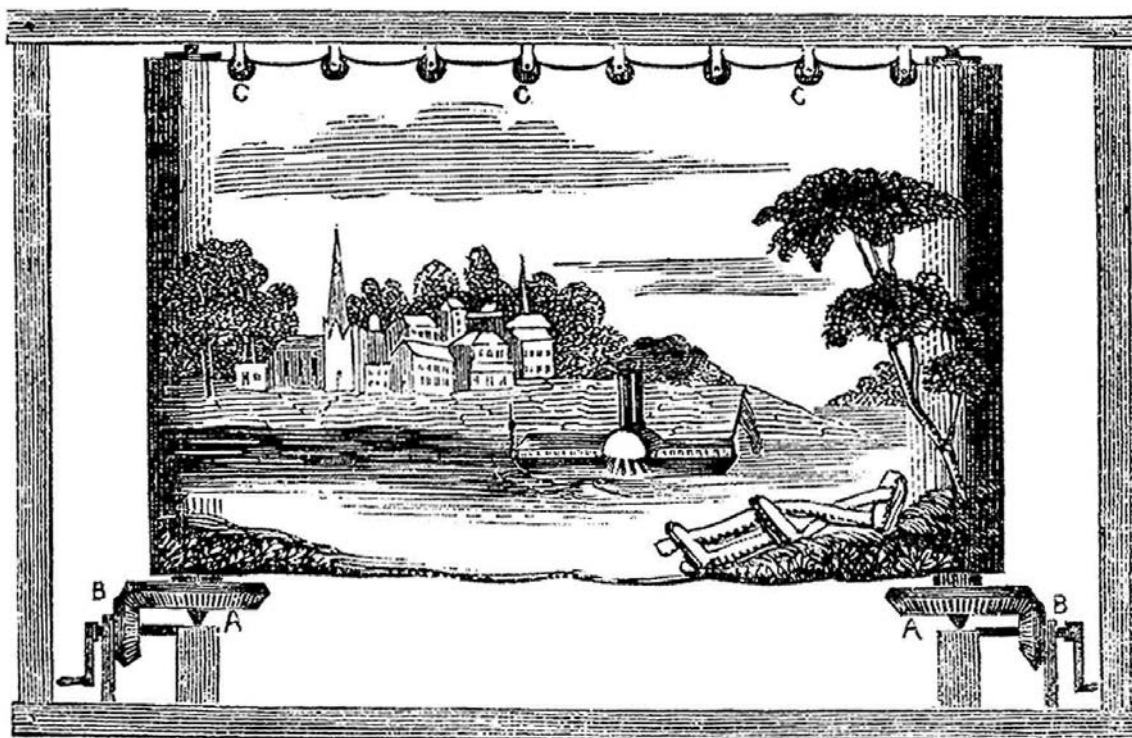
A panoráma és cikloráma

A 19. század végén nagy sikerrel bemutatott, és nagy karriert befutott *panoráma* vagy *körkép* nem kapcsolódik közvetlenül a mozgókép kialakulásához, mégis fontos állomás a látvány és a vizuális reprezentáció szempontjából. A hatalmas, száz métert is meghaladó

hosszúságú képeket teljes körben helyezték el egy külön erre a célra épített körépületben, a rotundában. Ide belépve a néző olyan tájak meggyőző látványát élvezhette, ahol a valóságban soha nem járt. A műfaj lenyűgöző magyar példája a százhusz méter hosszú *Feszty-körkép* (1892–94), amelyen az alkotó, *Feszty Árpád* a honfoglalás jeleneteit ábrázolta.

A *moving panorama* vagy *cikloráma* már határozott lépés a mozgókép felé. Az ötlet onnan indult, hogy a panorámaképek technikai kivitelezése és főleg a bemutatásuk igen költséges volt, s a befektetés nem térült meg az alacsony belépődíjakból. Ezért újragondolták a kép prezentálási módját. A képet tartalmazó több méter hosszú, néha a kétszáz métert is meghaladó, két-három méter magas papírcsíkot a két végén felcsavarták, és az előadáson a közönség előtt áttekerték az egyik tekercsről a másikra. A néző egy kereten át láthatta a bemutatott tájat, amely így a képkivágás szerepét töltötte be. A térhatást hangsúlyozandó bizonyos esetekben több papírcsíkot használtak a különböző távolságra lévő terek ábrázolására. A csíkokat egymás mögött helyezték el, majd más és más sebességgel mozgatták őket. Így mutatták be például az 1900-as világkiállításon a *Transzszibériai expressz* című moving panorámát,¹⁷ amely a Moszkva–Peking útvonalat ábrázolta négy csíkon és 220 méter hosszúságon. Sőt arra is volt példa, amikor a nézők alatti pódiumot is mozgásba hozták, például egy tengeri utazás szimulálásakor. A ciklorámában könnyen felismerhetjük a későbbi animációs filmeknél már jól bevált eljárásként alkalmazott látszólagos kameramozgást és „húzó hátteret”, amelyet gyakran szintén több rétegre bontanak, és a térillúzió hatásának kedvéért különböző sebességgel mozgatnak.

¹⁷ Kolta, 2003.



2.7 Cikloráma



2.8 A cikloráma játékváltozata

Dioráma

A 19. század első harmadában, a képek terjedésével és a sokféle ábrázolásmód kialakulásával határozottan erősödött az igény a képek megmozdítására is. 1822-ben mutatták be *Louis Daguerre* (1787–1851) találmányát, a *diorámát*,¹⁸ amely először keltette mozgás illúzióját egyetlen képen belül. A több méter magas és széles, viasszal vagy olajokkal átítatott, így módon transzparenssé vált vászon mindkét oldalára egy-egy képet festettek, majd egy igen bonyolult világítási rendszerrel előlről és hátulról is különböző színű, irányított fényekkel megvilágították, melyek intenzitása időben változott. A dioráma nem tárgyak vagy figurák mozgását mutatta be, inkább egy táj, környezet állapotának, hangulatának változását. Leginkább a napszakok váltakozását szemléltették, s egy

¹⁸ A dioráma szó jelentése mára kibővült, egy táj, környezet kisméretű makettjét is jelenti.

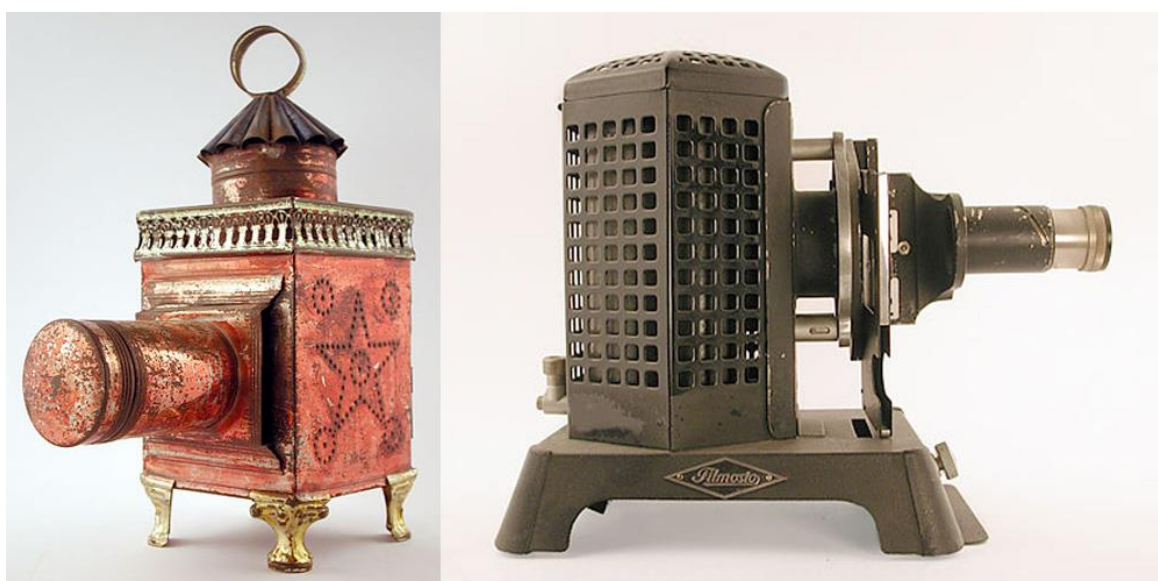
nappalból éjszakába történő átmenet nagyjából tizenöt percig tartott. A kép mögött drapériákat mozgattak, amelyek így például a felhőmozgás hatását keltették. Egy előadás keretében általában két képet mutattak be, és mivel a bonyolult és pontos beállítást igénylő világítási rendszer miatt a képeket lehetetlen volt rövid idő alatt cserélni, a nézőteret forgatták el kilencven fokban a következő kép bemutatásához. Előszeretettel ábrázolt helyszínek voltak a tájak és a templombelsők, mivel ezeken roppant látványosan lehetett a fényviszonyok változását bemutatni. Elektromosság hiányában a világítást fáklyákkal, nyílt lánggal oldották meg, így a tűzveszély meglehetősen nagy volt. Megjelent a hordozható dioráma is, amely egy kémlelőlyukkal ellátott kis dobozból és a benne elhelyezett képből állt, a néző pedig a fény beáramlásának mértékét szabályozhatta, ily módon nappali és éjszakai hangulatot idézve elő a képen.



2.9 Dioráma 19. századi ábrázolása

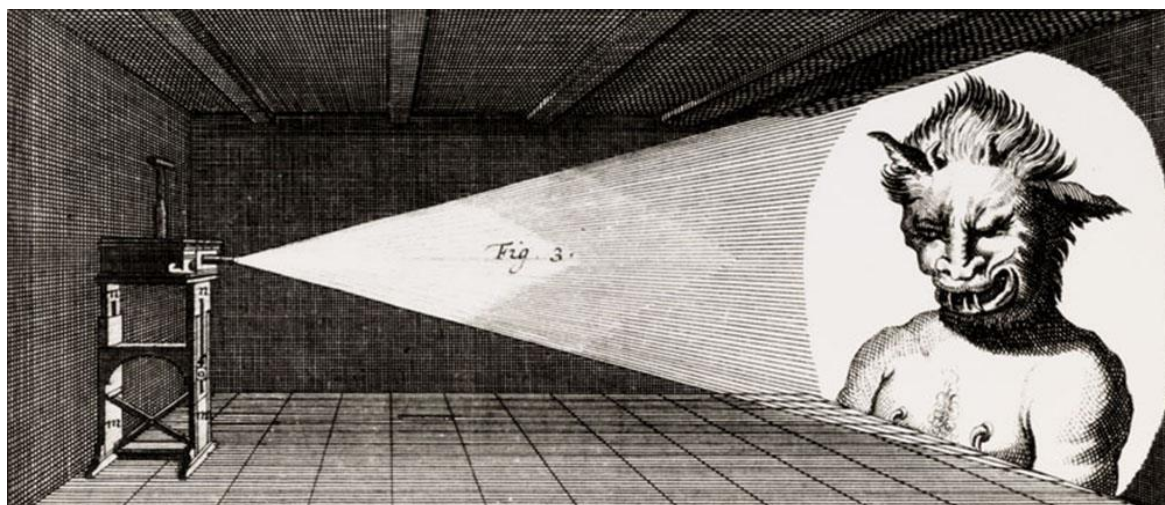
Laterna magica

Az optikai tapasztalatok egyre teljesebbé válásával felmerült az igény, hogy ezek közös élménnyé, társasági eseményekké formálódjanak. Ez a törekvés később a mozgóképek kialakulásával még inkább előtérbe került, hiszen ez a műfaj a kezdetektől mind a mai napig hangsúlyozottan közönség- és közösségcentrikus. A *laterna magica*¹⁹ – a mai diavetítő őse – volt az az eszköz, amelyből kifejlődött a képek, mozgóképek kivetítésének technikai megoldása.



2.10 A laterna magica változatai

¹⁹ A laterna magica kifejezés latin eredetű, magyar jelentése bűvös lámpás.



2.11 Laterna magica működés közben egy korabeli ábrázoláson

A laterna magica már a reneszánszban megjelent, a kifejlett változata a 17. századra tehető, amely a 19. századig fokozatosan csiszolódott.²⁰ Működésének lényege, hogy ha egy üveglapra festett képet irányított fénnel hátulról megvilágítunk, a kép vetülete egy lencserendszeren áthaladva, felnagyítva megjelenik a falon. Az optikáját folyamatosan javították, hogy minél világosabb, szebb képet tudjon vetíteni a lehető legnagyobb távolságról. A képeket eleinte kézzel festették üveglapokra, ami nagyon aprólékos és precíz munkát igényelt, hiszen a képnek felnagyítva is kellően részletes, éles és pontos vizuális élményt kellett nyújtania. Később a fotográfia technikája tömeges és sokkal egyszerűbb előállítást tett lehetővé üvegdia formájában.

Az előadások nagy népszerűségnek és sikernek örvendtek, és valóban varázslatosnak hatottak, hiszen olyan képek jelentek meg egy adott felületen, amelyek a valóságban nem ott és nem úgy léteztek. Számunkra talán érthetetlen, hogy miért lehetett ez ekkora szenzáció, de gondoljunk bele, hogy a közönség ekkor találkozott először ezzel a megfoghatatlan, virtuális élménnyel, vagyis az anyagtalan képpel, amelyet az elsötétített környezet még inkább misztifikált. Az előadásokat gyakran füsttel tették még sokkal sejtelmesebbé, s bevált módszer volt, hogy sűrű füstre vagy vékony fátyolra vetítettek, szellemképeket hozva létre ezáltal. Az egyszerű vetítéstől hamarosan továbbléptek a

²⁰ Az első bűvös lámpást Leone Battista Alberti építette 1437-ben, ennek modern változatát a philadelphiai Henry R. Heyl szabadalmaztatta 1870-ben.

különböző trükkökig, hiszen az emberi szem és agy gyorsan tanult, a megszokás pedig a hatás és az érdeklődés elvesztését jelentette volna.

Az egyik ilyen újítás az volt, hogy viasszal átítatott, áttetsző vászon mögül vetítettek, melynek a másik oldalán helyezkedett el a közönség. A vetítőnek a vászonhoz való közelítésével és távolításával a többnyire hátborzongató témájú képek is változtatták méretüket, így azt a hatást keltették, mintha a csontvázak, szellemek is közelednének a nézőkhöz. Ezeket hívták *fantazmagóriáknak*.



2.12 Fantazmagória egy 18. századi ábrázoláson

Többlencsés vetítőkkel is kísérleteztek, amelyek lehetővé tették, hogy két kép vetüljön egymásra, ezek voltak a *ködképek*. Az egyik vetített kép fokozatosan halványult, és ugyanebben a ritmusban tűnt elő a másik az idő múlásának illúzióját keltve, így például az éjszaka helyét átvette a nappal, a figurák pedig megváltoztatták helyüket a vásznon. Ez a módszer tehát amellet, hogy alkalmas volt az idő dimenziójának érzékeltetésére, már konkrét mozgást is meg tudott jeleníteni, például úgy, hogy egy külön vetítőbe helyezett üveglapot kézzel mozgattak, így a figura máris forgatta a szemét. A világítási technika is fejlődött, a gyertya helyét átvette a petróleum-, majd a spirituszlámpa, később pedig a

gázlámpa. A képek világosabbak, élesebbek lettek, a fényerő növekedésével nagyobb távolságról, következésképpen nagyobb méretben is vetíthettek.

A *laterna magica* vetítések önálló műfajjá fejlődtek. Két fő irányzatuk alakult ki, a már említett szórakoztató, hátborzongató, misztikus jellegű, valamint az Angliából útnak induló tudományos, ismeretterjesztő, oktató célú előadások. Ezek mellett megjelentek a kifejezetten gyerekeknek szóló vetítések is. A fotográfiai technikák fejlődésével lehetővé vált a fotók üveglapra rögzítése, így a dokumentarista jelleg is előtérbe került. A diavetítés közkedvelt szabadidős szórakozássá vált, a sorozatok gyártása jó üzletnek bizonyult. A *laterna magica* megvásárolható fogyasztási cikként is létezett, a diasorozatokat pedig kölcsönözni lehetett otthoni használatra. A villanyvilágítás bevezetésével a bűvös lámpa elveszítette misztikus erejét, és funkcionális eszközzé, egyszerű képvetítővé szelídült. Az évek során a vetített kép megszokottá vált, és elveszítette pusztán létéből fakadó varázslatos jellegét.

Camera obscura

A valóságos képrögzítés első eszköze a *camera obscura*²¹ volt, amelynek működése annak a jelenségnek már az ókorban megtörtént felismerésén alapszik, hogy ha egy elsötétített térnek egyik falába apró lyukat vágunk, akkor a szemközti oldalon megjelenik a külvilág kicsinyített, fordított állású képe. Bár a jelenség már az ókorban és a középkorban is ismert volt, a *camera obscura* mint eszköz a reneszánszban élte első virágkorát, ekkor látták el lencsével is, amely jobb, világosabb kép létrehozását tette lehetővé. Az első „vetített előadás” is ehhez a korhoz és eszközhöz fűződik, amikor is a nápolyi *Giovanni Battista della Porta* 1558-ban olyan előadást prezentált, ahol a napfényben felállított színpadon játszó jeleneteket a sötét szobában ülő közönség a *camera obscura* elvén kialakuló képen követte, amelyet a leleményes tudós homorú tükörrel helyes állásúvá fordított.²² A

²¹ A *camera obscura* kifejezés latin eredetű: *camera* – szoba, kamra, *obscura* – sötét. Összetett jelentése tehát: sötét kamra. Magyarul lyukkamerának is nevezzük.

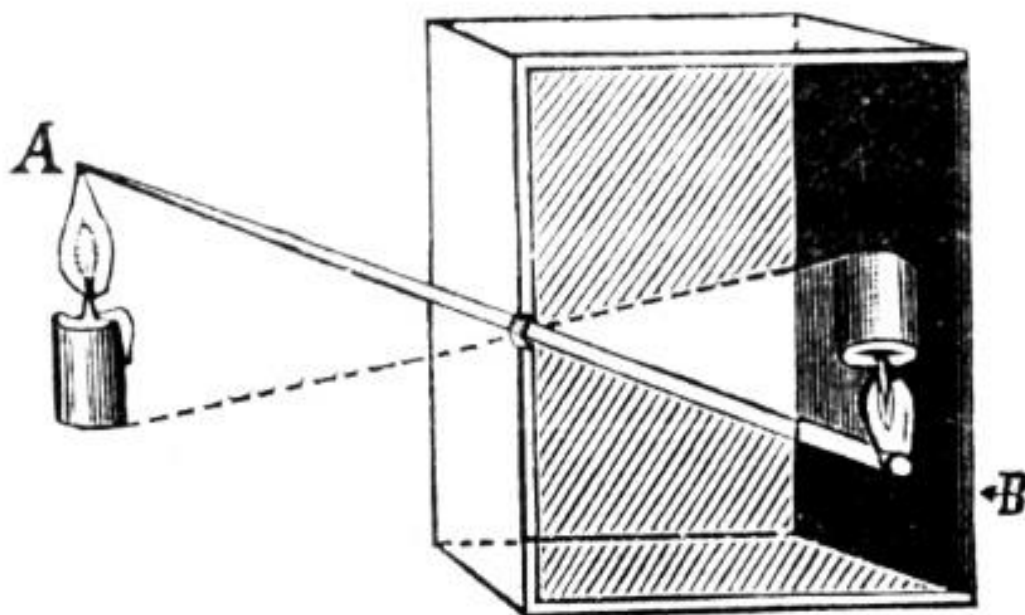
²² Kolta, 2003.

kezdetben szobányi méretű camera obscurának²³ különböző méretű és egyéb optikai kiegészítőkkal ellátott változatai születtek. Ezáltal a képi ábrázolás kisegítő eszközévé is vált: a festők a vászonra vetítették a tájképet, és az alapján festettek. Némelyek szégyenletesnek tartották a használatát, hiszen így egyszerű másolássá degradálódott a perspektíva- és a valóságábrázolás tudománya, az eszköz lelkes használói viszont azt szerették volna, hogy a fáradságos és időigényes átrajzolás helyett valamilyen kényelmesebb és gyorsabb módszerrel is rögzíteni lehessen a kialakult képet. Erre az igényre nyújtott megoldást *Joseph Nicéphore Niépce* és *Louis Daguerre*, amikor a 19. század elején feltalálták a tartós képrögzítés kémiai és fizikai eljárását. Ezzel megszületett a fotográfia, amely néhány évtized alatt gyors technikai fejlődésen ment keresztül, így egyre inkább elérhetővé vált az új műfaj iránt érdeklődők számára. A képrögzítés elindult világhódító útjára.

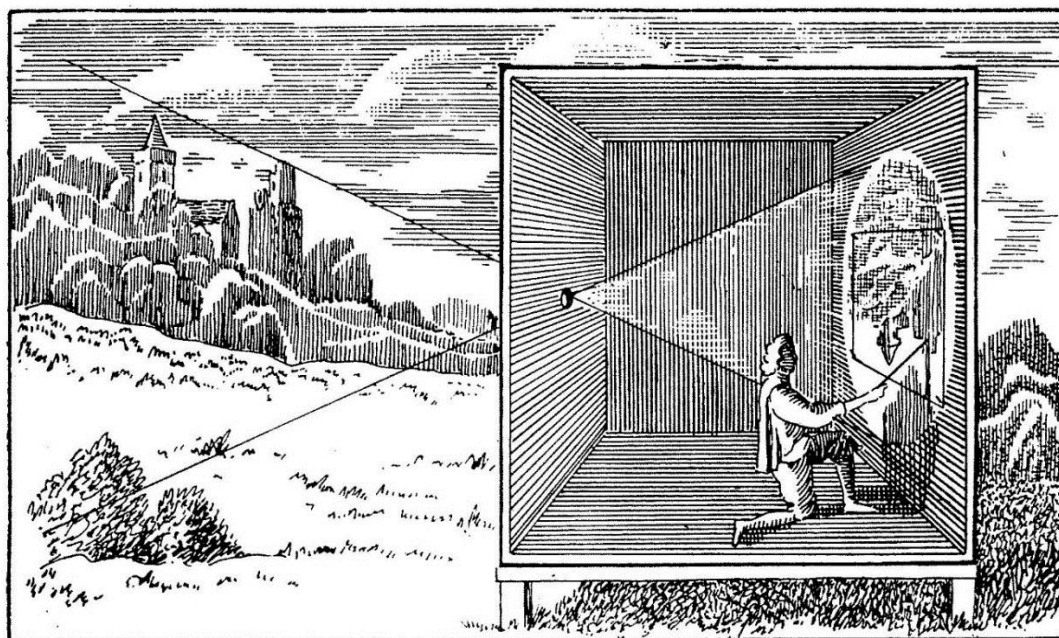


2.13 Camera obscura

²³ Camera obscura ennél nagyobb méretben, épületek, építmények belsejében is kialakulhat, például ilyen található a budapesti Erzsébet híd felső összekötő elemében. Az index.hu újságírói 2008-ban jártak utána a jelenségnek. <http://index.hu/belfold/budapest/mozi4560/> 2013. 01. 22.



2.14 A camera obscura működési elve



2.15 A camera obscura elvének használata tájképfestésénél

A sztereokép

A fotográfia feltalálásával vált lehetővé a *sztereokép* készítése, amely az 1851-es, londoni világkiállításon történt bemutatása után hihetetlen népszerűsége tett szert.²⁴ A térhatású képek előállítása azon a megfigyelésen alapul, hogy a két szemünk más-más szögből tekint a világba, így nem pontosan ugyanazt a képet látja. Ily módon tudjuk – agyunk segítségével, amely feldolgozza és összeveti a kapott információkat – a tárgyak egymáshoz való térbeli viszonyát feltérképezni.



2.16 Schoch Frigyes sztereoképe (fortepan.hu)



2.17 Schoch Frigyes sztereoképe (fortepan.hu)

A sztereoképek nézésére alkalmas sztereonézőbe, más néven sztereoszkópba egy képpárt helyeztek el, amelynek tagjai egymáshoz képest a szemtávolságnak megfelelő térbeli eltolódással készültek, majd különböző optikai módszerek segítségével érték el azt, hogy a megfelelő kép a megfelelő szemhez eljusson. A képpárok könnyed rögzítéséhez rövid idő alatt kifejlesztették a sztereó fényképezőgépet, amely két objektívvel rendelkezett, így egyszerre tudta a két képet elkészíteni. Némelyik sztereonézőbe fotósorozatot is be lehetett illeszteni, amelyet a néző saját ritmusában lapozott, mintegy egyszemélyes térhatású házimozi létrehozva. Ez az élmény átalakította az addigi optikai tapasztalatokat, új viszony alakult ki a képekhez, információhordozó erejük megerősödött. A vasúthálózat rohamos kiépítése is hozzájárult ahhoz, hogy egyre több távoli vidéket és országot bemutató képpár váljon elérhetővé. A képek a világban zajló csatákat, fontos eseményeket jelenítették meg, azt az érzést keltve, mintha azokat a nézők saját szemükkel

²⁴ Kolta, 2003.

látnák. A fotográfiának köszönhetően mindez hiteles formában elevenedett meg, mintegy a filmhíradó előfutáraként.



2.18 Sztereonéző vagy sztereoszkóp



2.19 Sztereó fényképezőgép

Az első valódi mozgóképek

Láttuk tehát, hogy a 19. század elejére, a fizikai jelenségek jobb megértésével és a vizuális érzékelés jellemzőinek megismerésével párhuzamosan, a létrehozható optikai hatások igen összetetté váltak. Ennek a tendenciának a korszellem, az iparosodás és gépesítés is nagyban kedvezett. A tudományos felfedezéseket a játékkészítők rövid idő alatt felhasználták elmés szerkezetek, például *optikai játékok* készítéséhez, így a fizika elvei és eredményei szórakoztató formában a nagyközönséghez is eljutottak.

A mozgókép nem más, mint optikai illúzió, amely az úgynevezett utókép hatásnak köszönhetően alakul ki. A retinán a másodperc töredékéig még megmarad az előzőleg érzékelt kép, így az állóképek sorozatát agyunk folyamatos mozgássá állítja össze. Ezt a jelenséget már az ókorban megfigyelték, mégis a 19. század korszellemére és az addig összegyűlt tapasztalatokra volt szükség ahhoz, hogy a század első harmadában megjelenjenek azok a szerkezetek, amelyek e tudás gyakorlati felhasználásán alapultak, és amelyek hamarosan a szórakoztatás szolgálatába álltak. Az emberi szem és agy ekkor tanulta meg érteni és értelmezni a mozgóképet.

A taumatróp

Az utókép jelenségén alapuló legegyszerűbb játék a *taumatróp*,²⁵ habár ez nem kifejezetten mozgóképet hoz létre. Roppant könnyen elkészíthető: egy kartonlap két oldalára egymást valamilyen módon kiegészítő képeket rajzolnak, majd a lapot megpörgetik a két áttellenes pontjára erősített zsinór segítségével. Ezáltal a két rajz optikailag egymásra tevődik annak köszönhetően, hogy az egyik kép még nem tűnik el a retináról, amikor a másik már felbukkan, például a madár bekerül a kalitkába, a virág pedig a vázába. A taumatróp rögtön betört a szórakoztatóiparba is, és népszerű fogyasztási cikké vált. A képeken kívül gyakran szójátékok is megjelentek rajta, üzeneteket, rövid verseket vagy akár filozófiai, politikai vonatkozású gondolatokat is tartalmazhattak. A felnőtteknek szóló változatok mellett kifejezetten gyerekek számára is készültek csodaforgók.



2.20 Taumatróp két oldala



2.21 Taumatróp működés közben

²⁵ A taumatróp kifejezés görög eredetű: thauma – csoda, troposz – mód, eljárás. Magyarul csodaforgónak is nevezik. Egymástól függetlenül két tudós is felfedezte az 1820-as évek közepén, W. H. Fitton és J. A. Paris, s ez utóbbi szolgáltatta a tudományos magyarázatot.



2.22 Taumatróp működés közben

A sztroboszkóp-hatás

A további optikai játékok működésének, illetve a későbbi mozgókép kialakulásának az alapja a *sztroboszkopikus*²⁶ látás elve, amelyet *Peter Mark Roget* angol matematikus említett először a 19. század elején, majd később *Joseph Antoine Plateau* és *Michael Faraday* is foglalkozott vele. Az effektus elsősorban a tudományos megfigyelés tárgyát képezte, de hamarosan felhasználta a szórakoztatóipar is. Lényege, hogy ha egy mozgást nem látunk teljes folyamatában, hanem csak kiragadott fázisai jutnak el a szemünkbe, agyunk ezt állóképek sorozataként érzékeli, és az állóképek alapján újraértelmezi a folyamatot. Ennek következtében előfordulhat, hogy az érzékelt mozgás nem felel meg a valóságnak.

Roget például léckerítésen át figyelte az elhaladó vonat kerekeit. A kerítés lécei kitakarták a mozgás bizonyos fázisait, így ő csak felvillanó képeket láthatott, nem a teljes folyamatot. Észrevette, hogy bizonyos sebességnél úgy érzékeli, mintha a kerekek visszafelé forognának. Ugyanezt a jelenséget mindannyian láttuk már filmekben, amikor az elinduló autó kerekei egyszer csak – látszólag – visszafelé forognak. A helyzet ugyanaz, mint Roget megfigyelésénél, hiszen a filmfelvétel sem folyamatos mozgás, hanem állóképek sorozata, és két rögzített fázis közül ugyanúgy hiányzik egy-egy szakasz, mint a lécekkel kitakart vonatkerekek esetében. Mi tehát a kerekek pillanatnyi állapotát látjuk, azt már nem, hogy milyen mozgással és milyen útvonalon jutottak el oda. Mivel a kerék küllői teljesen egyformák, nem tudjuk nyomon követni, hogy melyik küllő pontosan hol helyezkedett el az előző fázisban, és ahhoz képest milyen irányban és mennyit mozdult el. Ha a forgási sebesség például pontosan akkora, hogy a következő fázisban ugyanott látható egy küllő, mint az előzőben egy másik, akkor bármilyen gyorsan pörög is a kerék, mi úgy

²⁶ A sztroboszkóp kifejezés görög eredetű, összetevői: sztrobosz – forgás, örvény, szkopein – nézni, szemlélteni.

fogjuk érzékelni a filmfelvételen, mintha az egy helyben állna.²⁷ Ha viszont a két fázis nem fedí egymást, akkor agyunk a logikusabban köthető állapot, vagyis a kisebb elmozdulás irányában fogja értelmezni a mozgást, ezért foroghat visszafelé a kerék.

A mozgókép érzékeléséhez a képsorozatot alkotó rajzokat vagy fotókat úgy kell a szemünk előtt lepörgetni, hogy a fázisok közötti átmenetet ne láthassuk, mert azt elmosódásként érzékelnénk, hanem minden kép csak egy pillanatra váljon láthatóvá, és mindig ugyanazon a helyen. Ebben az esetben úgy fogjuk érzékelni, mintha végig ugyanazt a képet látnánk, amelyen minden kockával valamilyen változás történik. Ennek a hatásnak az eléréséhez olyan segédeszközre van szükség, amely a kerítéslécekhez hasonlóan csak a szükséges pillanatokban engedi látni a képeket.



2.1 Sztriboszkóp-effektus. A kerék végig az óramutató járásának megfelelően forog, a különböző sebességeknél mégis úgy tűnik, mintha visszafelé forogna vagy állna.

A phenakisztozkóp

A sztriboszkóp-effektusra alapozó egyik első kísérletet *Michael Faraday* végezte. Két papírkorongot rögzített azonos tengelyre, a kerületük mentén bevágásokkal látta el és ellentétes irányba forgatta őket. A nézőhöz közelebb álló korong megszakítja a hátsó korong mozgásának folyamatos érzékelését, így a hátsó korong forgását módosulva láthatjuk a sztriboszkóp-effektus következtében.

Ezt a megfigyelést fejlesztette tovább *Joseph Plateau*, amikor megalkotta a *phenakisztozkóp*²⁸ nevű játékot. Faradaytól eltérően egyetlen papírkorongot használt, erre 6 vagy 12 darab, a korong kerületén egyenletesen elosztott rajzot helyezett el, mindegyik fölé egy-egy, a korong középpontja felé mutató rést vágott. Ha a korongot a rajzos felével

²⁷ Ezért láthatunk filmfelvételen például „álló” propellerrel közlekedő helikoptert. E jelenség miatt olyan műhelyekben, ahol forgó alkatrészes gépeken dolgoznak, tilos olyan fényforrást használni, amelynek fénye nem folyamatos, mert ezáltal a forgási sebesség és irány eltérőnek látszódhat a valóságtól, és ez balesetet okozhat.

²⁸ A phenakisztozkóp görög eredetű kifejezés, tagjainak eredete: phenakizein – becsapni, megcsalni, szkopein – nézni, szemlélni.

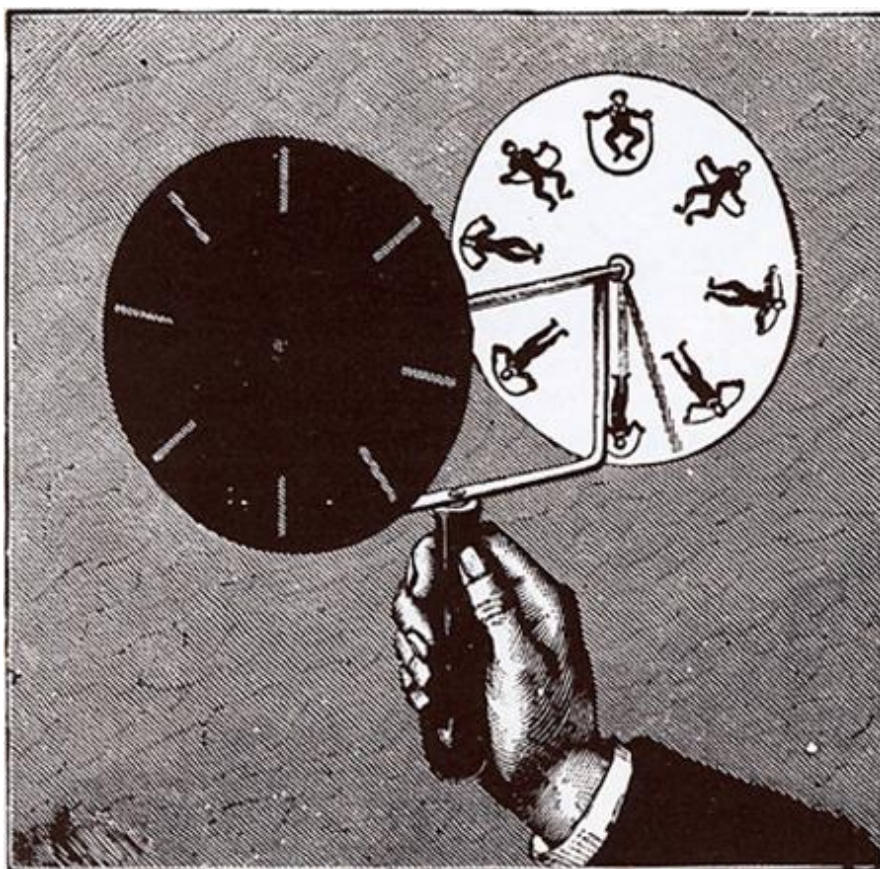
egy tükör felé fordítva megpörgetjük, a réseken átnézve mindig a soron következő fázist látjuk a tükörben. A rések által generált sztroboszkóp-hatásnak köszönhetően a korong pörgő mozgását nem érzékeljük, és úgy tűnik, mintha mindig ugyanaz a rajz kerülne a szemünk elé, a közöttük észlelt eltéréseket pedig ugyanazon figura mozgásaként fogjuk látni. A phenakisztoszkóp egy másik változatához nincs szükség tükörre. Ez ugyanis megtartja a Faraday által használt két korongot, az egyikre a fázisrajzok, a másikra a rések kerülnek. Ellentétes irányba forgatva őket és a réseken áttekintve alakul ki a hátsó korongon elhelyezett rajzokból a mozgás.



2.23 Phenakisztoszkóp-korong



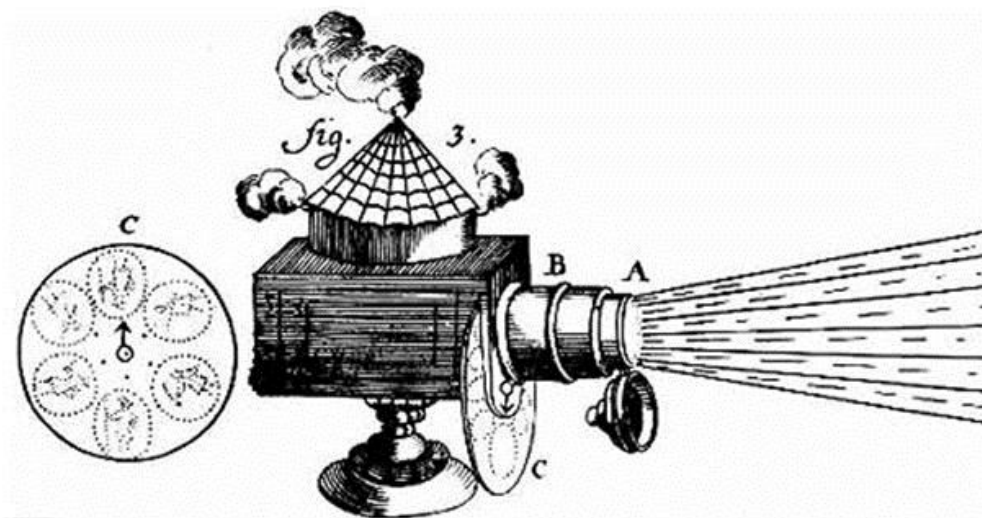
2.24 Működésben lévő phenakisztoszkóp által létrehozott mozgókép



2.25 Dupla korongos phenakisztoszkóp

A phenakisztoszkóp már igazi mozgóképet hozott létre, de egyszerre csak egy embernek nyújtotta ezt az élményt. Hogy egy időben többen is élvezhessék a látványt, első lépésben a dupla korongos phenakisztoszkópot a laterna magicával kombinálták.²⁹ A rajzokat hordozó korongot üvegből készítették, és nagy fényerejű lámpás vetítette ki a képet a szemközti falra. Másik változatában a transzparens korong egy helyben állt, és a fényforrást forgatták körbe kurbli segítségével. Minden képet saját objektívként szolgáló lencsével láttak el, hogy a kapott képek a megfelelő módon egymásra vetüljenek a falon.

²⁹ Ennek feltalálója T. W. Naylor.



2.26 Phenakisztoszkóp-vetítő

A zootróp

Az 1830-as években szenzációként számolnak be a lapok a *zootróp*³⁰ nevű legújabb optikai találmányról. Egy felül nyitott, alul zárt, függőleges tengelye mentén megpörgetett hengerről van szó, amelynek az oldalán helyezkednek el a rések, a mozgásfázisokat hordozó papírcsíkot pedig a henger belső falához simítják. Oldalról, a réseken betekintve a szemközi oldalon látjuk mindig a megfelelő fázisrajzot. Minél keskenyebbek a rések, annál tisztább a mozgás, de annál erősebben kell felülről megvilágítani, hogy a rajzok jól láthatók legyenek. A zootróp népszerűségének csúcsát az 1860-as években érte el, többféle méretű és díszítettségű változatban volt kapható. Táncoló figurákon és vicces jeleneteken kívül tudományos és ismeretterjesztő célzattal is készítettek zootrópba illeszthető papírcsíkokat, s a *kronofotográfia*³¹ megjelenésétől már nemcsak rajzokat, hanem fotósorozatokat is használtak. Étienne-Jules Marey 1887-ben készített plasztikus zootrópja pedig igazi különlegességnek számított. Marey előszeretettel fényképezte a madarak

³⁰ A zootróp feltalálója *William George Horner*. Az elnevezése görög eredetű: zoe – élet, troposz – mód, eljárás. Zoetróp vagy Horner-dob néven is találkozhatunk vele.

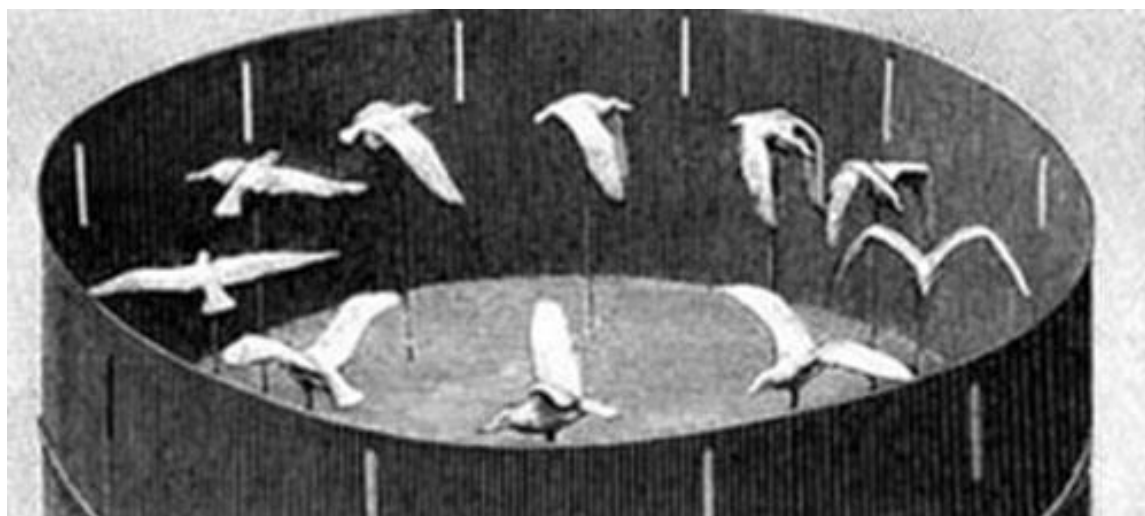
³¹ Sorozatfotó-készítés, lásd bővebben 2. fejezetben.

röptét. Egy sorály repüléséről készített sorozata alapján gipszből készítette el a mozgás tíz fázisát, és e térbeli modelleket helyezte el a hengerben. Ezáltal az élmény is térbeli és egészen különleges lett. Az elektromos fényforrások fejlődésével a zootróp működéséhez szükséges sztroboszkóp-effektust a szaggatott megvilágítással is biztosítani tudták, így nem a résekkel ellátott hengerre volt szükség, hanem a fénynek a forgási sebességhez igazított ritmikus villogására.³²



2.27 Zootróp

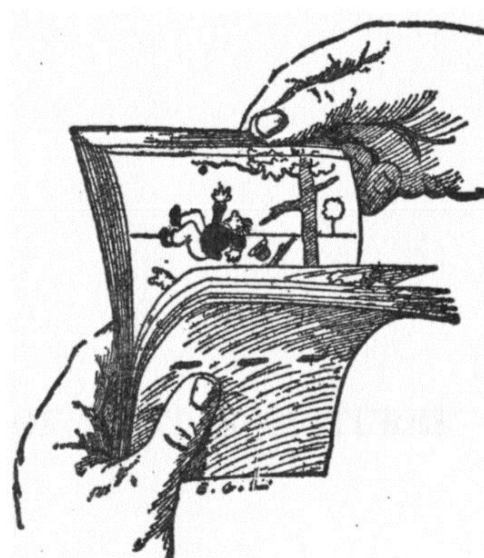
³² Ezt a módszert több nagy animációs stúdió is használja reklámfogásként. Például a kaliforniai Disneylandben és a tokiói Ghibli stúdióban olyan zootróp látható, amelynek szereplői népszerű animációs filmfigurák térbeli modelljei.



2.28 Marey plasztikus zootrópja

A zsebmozi

A zsebmozi vagy *kineográf* (nem összetévesztendő a kinetográffal), mai nemzetközi elnevezéssel *flip book*, abból a felismerésből alakult ki, hogy a fázisképeknek olyan gyorsan kell lepörögniük a szemünk előtt, amilyen gyorsan csak lehetséges, így érhető el ugyanis a folyamatos mozgás illúziója. Erre talált frappáns megoldást *J. B. Linnet*, amelyet 1868-ban szabadalmaztatott. A fázisokat tartalmazó papírlapokat könyvecskévé fűzte össze, amelynek lapjait kézzel végigpörgetve válik láthatóvá a mozgás.



2.29 Zsebmozi vagy flip book

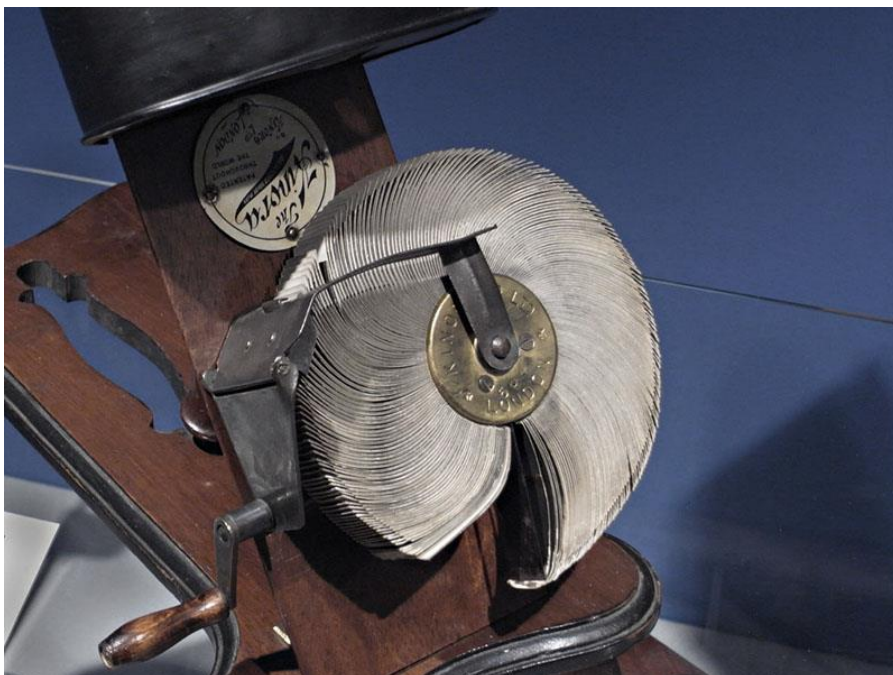
Amikor lehetségessé vált a képek – ezen belül is főleg a fotográfiák – nyomdai sokszorosítása, a zsebmozi széles körben is terjeszthetővé vált, s igazi üzleti sikerré nőtte ki magát. Fontos eseményeket, híres embereket jelenítettek meg ilyen formán, és saját mozgó arcképet is lehetett készíttetni. A zsebmozi a mai napig népszerű műfaj, hiszen technikailag könnyen, akár házilag is elkészíthető, a varázsa pedig az, hogy a virtuális képek és technikai csodák korában a mozi kézzelfoghatóvá válik. Reklámként vagy ajándéktárgyként is kapható. A 2000-es évek folyamán több flip book fesztivált is rendeztek,³³ ahol az alkotásokat nem vetítették, hanem kiállították, és a látogatók saját maguknak pörgethették le a filmeket. A benne rejlő üzleti lehetőség többeket megihletett, hiszen az interneten jó néhány webhelyet találunk, ahol feltöltött filmünkből némi pénzért flip bookot készítenek.

A mutoszkóp vagy kinóra

A flip bookot nemhiába hívjuk magyarul zsebmozinak, hiszen már nagyon közel visz a mozgókép teljes élményéhez. Ugyanezen az elven működik a *mutoszkóp* nevű találmány is, amelyet Amerikában szabadalmaztattak először 1894-ben,³⁴ és amelynek doboza központi tengelyre felfűzött fotósorozatot tartalmazott.

³³ <http://goarticles.com/article/Flip-book-Festival/5696973/> 2013. 07. 25.

³⁴ Herman Casler nevéhez fűződik a szabadalom.



2.30 Kinóra



2.31 Mutoszkóp



2.32 Mutoszkóp-reklám

A szerkezetet külső kar forgatásával lehetett működésbe hozni, és egy résen át a dobozba betekintve voltak láthatók a képek, amelyekből az éppen soron következő keresztléc állított meg egy-egy pillanatra. Ennek utcai, pénzbedobós változata is létezett, amely főleg pályaudvarokon szolgált időtöltésül. Érdekesség, hogy eleinte ezek az utcai változatok vörösre festett, rendkívül díszes külsővel rendelkeztek, ezáltal próbálva a mutoszkóp presztízsét a puszta vásári látványosságnál feljebb emelni. Amerikában társaságok is alakultak, melyek a mutoszkópban lejátszható fotósorozatokot készítették, és terjesztőiket arra kötelezték, hogy kéthetente cseréljék a sorozatokat az utcán elhelyezett szerkezetekben, hogy az érdeklődés ne lankadjon. Európában a *Lumière fivérek* terjesztették *kinóra* néven, melynek létezett kurbli és óraszerkezettel működtetett változata is. A londoni Kinora Ltd volt a képsorozatok legnagyobb forgalmazója, egyszerre több száz képsorozatot tartott raktáron.

Az előzőekben a teljesség igénye nélkül mutattuk be a 19. század fantasztikus találmányait, melyek lenyűgöző leleményességgel és csavaros megoldásokkal

szórakoztatták a közönséget. A film megjelenésével ezek jobbára eltűntek, hiszen a valóságban mozgóképnél nagyobb látványosságot akkoriban elképzelni sem lehetett. A mai ember számára viszont ezek az egyszerű fizikai jelenségeken alapuló megoldások éppen azért érdekesek, mert roppant egyszerűek, logikusak, és működési elvük bárki számára nyomon követhető. A digitalizált világ csodaherkentyűiről mindez nem mondható el.

3. Az animációs művészet hajnala

A 19. század második felében a mozgókép kialakulása határozott léptekkel haladt előre. A képek befogadásához szükséges látás kialakult, és fáradhatatlan feltalálók dolgoztak a technikai megoldások tökéletesítésén. Ahhoz, hogy a mozgókép, és ezen belül is a mozi jól működhessen, több problémát is meg kellett oldaniuk a szakembereknek. Például azt, hogy fotósorozatok tudjanak készíteni másodpercenként legalább 16 képnyi sebességgel, vagy azt, hogy a felvett képeket élvezhető minőségben tudják kivetíteni. A képek rögzítéséhez szükség volt egy új hordozóra – a kezdetben használt üveglemezek nem voltak alkalmasak hosszabb sorozatok készítésére –, és egy filmszalag-továbbító mechanizmust is ki kellett dolgozni, amely a megfelelő gyorsasággal továbbítja, illetve a másodperc töredékére megállítja a szalagot a lencse mögött.

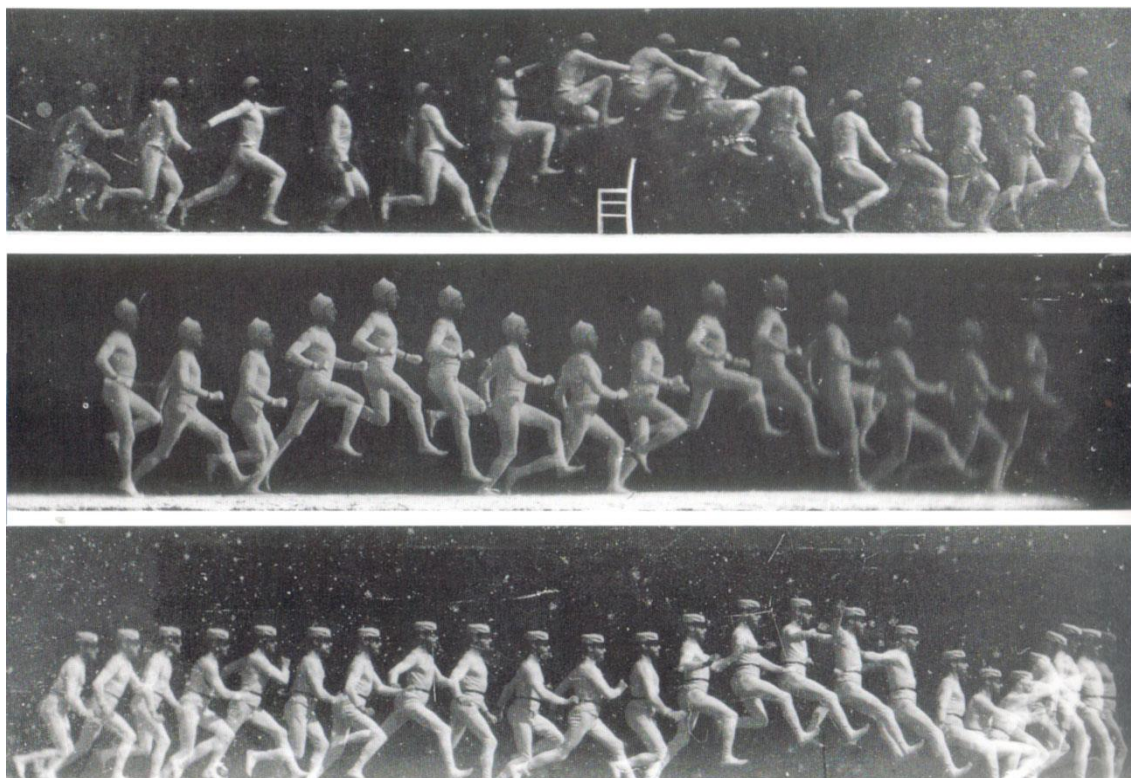
A kronofotográfia

Az 1870-es évekig széles körben elterjedt fotográfiai technika³⁵ nem tette lehetővé gyors sorozatképek készítését. Később azonban az expozíciós idő a másodpercnél rövidebbé vált, így új távlatok nyíltak a sorozatképek vagy *kronofotográfiák*³⁶ készítésében. Étienne-Jules Marey (1830–1904) alkotta meg az első könnyen használható fotópuskát, amelyben egy fényérzékeny emulzióval ellátott, kör alakú üveglemez fordult minden expozíció után tovább, így a kerülete mentén 12 darab kép volt rögzíthető egyetlen másodperc alatt. Ez a szám nem minden esetben volt elegendő, például Marey kedvenc témájánál, a madarak fényképezésénél sem, így a módszert továbbfejlesztette. 1890-től flexibilis filmcsíkot

³⁵ A kollodiumos eljárást Frederic Scott Archer publikálta 1851-ben. Az eljárás során üveglapra vitték fel a fényérzékeny réteget, amelyet még nedvesen és hosszú ideig exponáltak. Minden lemezt külön és közvetlenül az exponálás előtt készítettek elő, ezért gyors munkára ez a módszer nem volt alkalmas.

³⁶ A kronofotográfia kifejezés a görög kronosz (idő) kifejezésből ered, utalva ezzel is a hozzá kapcsolódó időbeli dimenzióra.

kezdett el használni, nagyban hozzájárulva ezzel a következő száz évben használatos celluloid filmszalag karrierjéhez.



3.1 Étienne-Jules Marey fotósorozatai



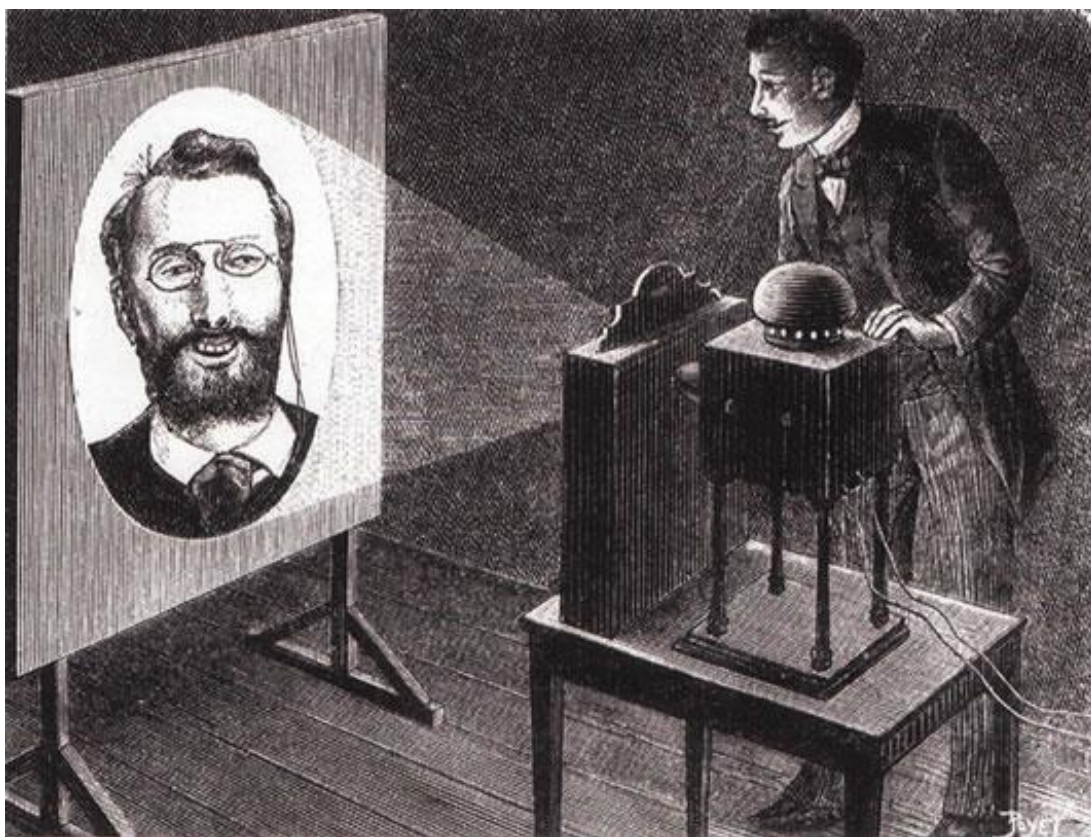
3.2 Az Étienne-Jules Marey által kifejlesztett fotópuska

Mareyt munkájában magyar származású asszisztense, *Georges Demeny* (1850–1917) segítette, aki később ezen a téren önállóan is tevékenykedett. Demeny fejlesztette ki a *fonoszkópot*, amely a kronofotográfia módszerével készített, üveglapra rögzített sorozatképeket vetítette ki mozgóképként. Beszéd közbeni szájmozgásokat fényképezett le, és ezeket levetítve jutott arra a következtetésre – amelyet csak elméleti szinten dolgozott ki –, hogy a vetítőt egy fonográffal összekötve „hangosfilmet” lehetne produkálni. A fonoszkópban később ő is hajlékony celluloidszalagot³⁷ használt, és a film továbbítására feltalálta a kalapácsos szakaszos filmtovábbító szerkezetet,³⁸ amely módszert a későbbiekben több filmvetítő eszköz is alkalmazta. Később a fonoszkópot egyesítette a fonográffal,³⁹ és a francia Gaumont filmgyár ennek alapján legyártotta a világ első hangosfilm-felvevő készülékét. Demeny hozzájárulása a mozi kialakulásához jelentős, de a találmányainak forgalmazásában kevésbé volt szerencsés, így személye háttérbe szorult Marey és a Lumière fivérek mellett. Az egyetemes filmtörténet azonban elismeri munkásságának jelentőségét, és a mozi úttörői között tartja számon.

³⁷ A digitális kor kezdetéig használt celluloid filmtekercset *George Eastman* találta fel 1888-ban, és bár ő ezt a saját gyárában gyártott Kodak-fényképezőgéphez fejlesztette ki, a filmesek rögtön lecsaptak rá, és felhasználták saját fejlesztéseikhez.

³⁸ Demeny ekkor már *Léon Gaumont* francia feltalálóval és iparossal dolgozott együtt, akinek fő tevékenysége filmfelvevők és -lejátszók gyártása volt. A filmtovábbító szerkezet ennek az együttműködésnek az eredménye.

³⁹ *Thomas Edison* találmánya, a fonográf az első olyan hangrögzítő eszköz volt, amely vissza is tudta játszani a felvett hangot. A fonográf szó jelentése hangíró.



3.3 Georges Demeny találmánya, a fonoszkóp

A sorozatfelvételek másik fontos művelője az angol *Eadweard Muybridge* (1830–1904) volt, akinek fotósorozatai a mai napig értékes tanulsággal szolgálnak a mozgás ábrázolása iránt érdeklődőknek. Leland Standford, a többek között lótenyésztéssel foglalkozó üzletember bízta meg Muybridge-et azzal, hogy tanulmányozza a lovak mozgását, s bizonyítékokkal támassza alá azt a feltevést, hogy valóban van olyan pillanat, amikor futás közben a lónak egyik lába sem éri a talajt. Muybridge évekig dolgozott egy jól működő módszeren, majd az 1870-es években végül sikeresen megoldotta a rábízott feladatot. Fehér fal felé irányítva 24 fotókamerát helyezett el sorban egymás mellé, amelyek exponáló gombjait zsinórokkal, külön-külön a falhoz rögzítette. A ló elfutott a fal előtt, és a lábával elszakította a zsinórokat, amelyek így működésbe hozták a kamerákat, vagyis a ló gyakorlatilag saját magát fényképezte le. A módszer nagy pozitívuma, hogy a felvétel mintegy együtt haladt a fényképek alanyával, tehát az eredmény azt az illúziót

kelti, mintha a felvevő kamera a vágató lóval párhuzamosan, azonos sebességgel síklana. A végeredmény forradalminak számított, teljes joggal.



3.1 Eadweard Muybridge fotósorozataiból összeállított mozgókép

A siker és a hírnév egyértelműen Muybridge-é volt, képei tudományos lapokban jelentek meg, és ő, tudatos feltalálóként, szerzői jogvédelmet is kért a fotóira. Támogatójával, Stanforddal később éppen szerzői jogi kérdésben vitatkozott össze, aminek következményeként meg is szakadt a munkakapcsolatuk.



3.4 Eadweard Muybridge fotósorozata

Muybridge rengeteg sorozatot készített, a lovakon kívül az ember és a madarak mozgásáról is. Fotói nagy hatással voltak a kor vizuális kultúrájára, hiszen valós, ámde szabad szemmel nem érzékelhető, tehát fázisaiban addig nem ismert mozgásokat örökítettek meg. A művészek megváltoztatták a szemléletüket a madarak, lovak és az emberi test ábrázolásában is, mivel kiderült, hogy az addig leggyakrabban használt, valóságosnak hitt pozíciók tulajdonképpen nem is léteznek. A megváltozott felfogás szerint készült képek eleinte hihetetlennek tűntek, voltak festők, akik tévedéssel vádolták a felvevőkamerákat, és időbe telt, amíg a közönség is megbarátkozott az új szemlélettel.

Muybridge később a Pennsylvania Egyetem támogatásával folytatta munkáját, és mivel időközben a fotográfiai eljárások is fejlettebbé váltak, az együttműködés során több tízezer felvétel készült.

Charles-Émile Reynaud

A mozgókép és azon belül az animáció kialakulásának fontos szereplője a magányos francia feltaláló, *Charles-Émile Reynaud* (1844–1918). A technikai megoldások keresése mellett a saját kezűleg festett mozgóképek vetítése egész életét végigkísérte, és bár pályafutása nem volt buktatóktól mentes, ő végig kitartott álmai és elképzelései mellett.

Reynaud 1877-ben szabadalmaztatta első saját találmányát, a *praxinoszkóp*⁴⁰ nevű eszközt, amelyet a zootrópból fejlesztett ki, és amely az 1878-as világkiállításon díjat nyert. A praxinoszkóp szerkezete szintén függőleges forgástengelyű hengert vesz alapul, amelynek a belsejében a zootróphoz hasonlóan papírcsíkon található a rajzsorozat. A mozgás fázisai azonban nem réseken át követhetők, hanem a henger központi tengelye köré elhelyezett síktükrökben. A hengert megpörgetve a tükrök is forognak, és abban, amelyik éppen felénk fordul, láthatjuk a vele szemben álló és benne tükröződő rajzot. Fontos, hogy a tükröző felület nem lehet folyamatos, hiszen akkor a sztroboszkóp-hatás nem alakulna ki, és elmosódott képet látnánk. A jobb láthatóság kedvéért Reynaud egy fényforrást is beépített a henger fölé ernyős gyertyatartó formájában. A zootróphoz képest a praxinoszkóp annyiban jelent előrelépést, hogy a rések kiiktatásával sokkal tisztább, folyamatosabb képet láthatunk.

⁴⁰ A praxinoszkóp kifejezés görög eredetű, jelentése: praxisz – művelet, gyakorlat, cselekvés, szkopein – nézni, szemlélni.



3.5 Praxinoszkóp

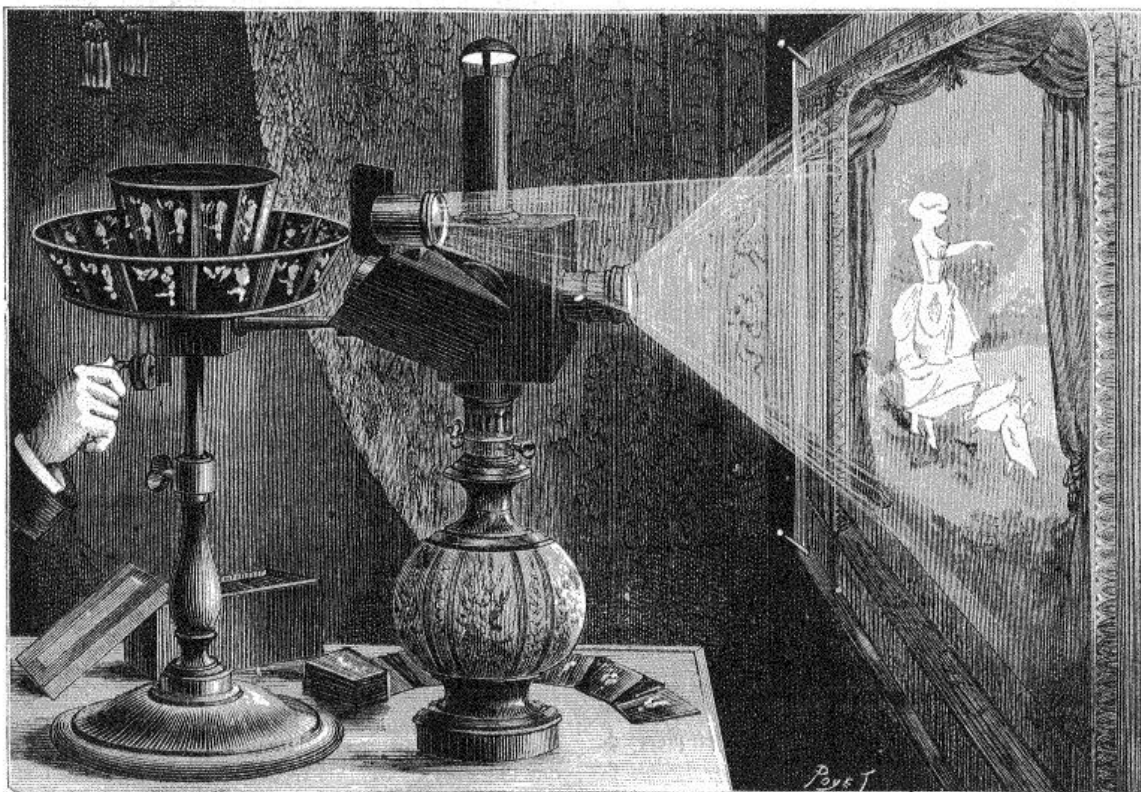
Charles-Émile Reynaud továbbfejlesztette találmányát. Az első lépés a *praxinoszkóp-színház* volt 1879-ben. A játékdoboz felnyitható tetejének belső oldalára helyezte el azt a képet, mely díszletként szolgált, a következő tábla közepébe pedig olyan tükröt épített be, melynek közepét nem foncsorozták, így az téglalap formában átlátszó volt. E mögött forgott a praxinoszkóp, amelynek „mozija” így a kivágásban volt látható, míg a díszlet a foncsorozott részben tükröződött, s e két elemből állt össze az előadás. Reynaud ebben az esetben fekete hátteret festett a figuráihoz, amely az átlátszó üveg mögött valamelyest szintén tükröző felületként működött, ezáltal a díszletbe való beágyazottság illúziója még teljesebbé vált. A praxinoszkóp-színház kétségtelenül összetett élményt nyújtott, viszont a produkciót még mindig csak egy személy élvezhette egyszerre.



3.6 Praxinoszkóp-színház

A következő lépés a praxinoszkóp-vetítő volt, s ez az egyik első megoldása volt a rövid animációk kivetítésének. Ehhez Reynaud dupla lencsés láterna magicát használt,

amelynek egyik lencséjén keresztül egyszerű, háttérként szolgáló állóképet vetített a falra, a másikon át pedig, tükörkombináció segítségével, egy praxinoszkóp képsorozatát. A hagyományos praxinoszkóptól eltérően a fázisrajzok nem papíron kerültek a henger belsejébe, hanem a hengert magát építette üveglapokból, és ezekre festette a képeket. A fénysugár áthaladt az üveglapokon, visszaverődött a praxinoszkóp központi síktükréről, majd a lencsén keresztül jutott el a falra, kivetítve a képet. A figurák fekete alapon jelentek meg az üveglapokon, hogy semmilyen fölösleges tükröződés ne zavarja illeszkedésüket a vetített háttérbe. Ily módon már egyszerre többet részesülhettek az animáció varázslatos hangulatából, de még mindig korlátozta az élményt, hogy a felhasznált képek száma nem léphette túl a tizenkettőt.



Nouveau praxinoscope à projection de M. Reynaud.

3.7 Praxinoszkóp-vetítő

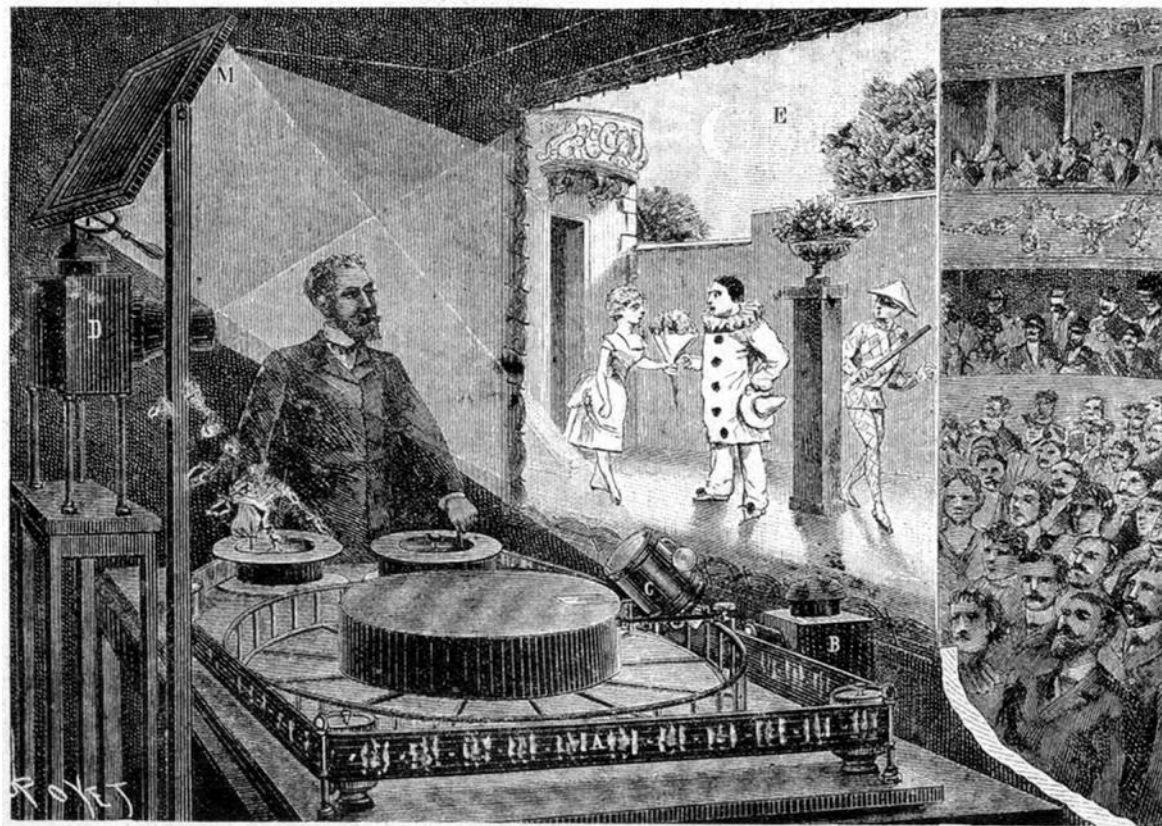
Fontos észrevennünk, hogy Reynaud elsőként valósította meg azt a bravúrt, amely később elengedhetlenné vált a rajz alapú animációs technikákban, hogy külön kezelte a

mozgó figurákat a háttértől. Az egymásra vetítés következtében az alakok nem takarták ki a környezetet, és az áttűnt rajtuk, mégis sokkal változatosabbá és teljesebbé vált a vizuális élmény.

Reynaud nem nyugodott, amíg meg nem alkotta az *optikai színházat*, amelyet 1889-ben mutatott be a közönségnek. Találmányában a képek hordozójaként perforált szélű flexibilis szalagot használt, amelynek ötletét az akkoriban kifejlesztett kerékpárlánc szolgáltatta.⁴¹ Így tetszőleges hosszúságú, feltekert szalagra festhette képsorozatait, majd a perforációk segítségével aránylag egyenletesen továbbíthatta a képeket egyik tekercsről a másikra. A mozgókép és az álló háttér egymásra vetítésének megoldását átemelte a praxinoszkóp-vetítőből, és tökéletesítette is azt. Néhány esetben a celluloidszalagra kis fémnyelvecskéket szerelt, amelyek a kellő pillanatban elektromos kapcsolóval hanglejátszót⁴² indítottak be. Egyedülálló élményt jelentett a korabeli nézőknek, hogy nemcsak mozogni láthatták kedvenc figuráikat, hanem hangeffektek is társultak a mozdulataikhoz, sőt néha dalra is fakadtak. Reynaud tizenöt perces hosszúságú filmeket készített, ehhez több száz képet festett egy-egy szalagra. Előadásainak hatalmas sikere volt, népszerűségének csúcsán naponta öt-hat vetítést is tartott. 1892 és 1900 között *Pantomimes lumineuses* (*Fénypantomimok*) című előadásai több, mint tízezer alkalmat értek meg, és ezekre mintegy ötszázezer jegy kelt el. Az élmény, amelyet a praxinoszkóp-színház nyújtott, messze túlmutatott az addig látott, csupán néhány képből álló „vizuális csodákon”. Reynaud forgalmazni is szeretne volna a találmányát, de a berendezés, törékenysége miatt, nehezen volt szállítható, kezeléséhez pedig komoly szakértelemre lett volna szükség, így a remélt üzleti siker elmaradt.

⁴¹ Auzel, 1998., 63. oldal.

⁴² Edison fonográfját.



3.8 Reynaud optikai színháza

Párizs közönsége megszokta a mozgóképvetítést, így a francia feltaláló megalapozta a mozi népszerűségét. A sors iróniája, hogy később éppen ez a műfaj szorította ki őt a piacról. Reynaud továbbra is megmaradt a kézzel festett képeknél, és nem volt hajlandó fotókat használni helyettük, legfeljebb oly módon, hogy átrajzolta azokat. Nem érdekelte a valóság tökéletes ábrázolása, inkább annak valamiféle interpretációját találta izgalmasnak. Így aztán, amikor 1895. december 28-án berobbant a Lumière fivérek találmánya, a mozi, Reynaud, méltatlan módon, pillanatok alatt közönség nélkül maradt, hiszen a valóságot ábrázoló mozgóképnek olyan varázsa és vonzereje volt, amivel a rajzolt történetek nem tudtak versenyre kelni. Érthető elkeseredésében szalagjainak és felszerelésének nagy részét a Szajnába dobta,⁴³ ennek következtében filmjeiből csak néhány maradt fent, mint például a *Szegény Pierrot* (*Pauvre Pierrot*, 1892) vagy az *Egy kabin körül* (*Autour d'une cabine*,

⁴³ Ezt az elkeseredett pillanatot örökíti meg Békési Sándor *Fények virradat előtt* (1986) című animációs filmje, amely a Magyar Iparművészeti Főiskolán készült diplomafilmként 1986-ban.

1895). A két említett film mai szemmel is tanulságos, hiszen Reynaud jó érzékkel adaptálta rajzait a történetek elmeséléséhez. A grafikai kivitelezés is igényes, hatásuk mégis inkább abban rejlik, amit Norman McLaren fogalmazott meg majd fél évszázaddal később: az animáció nem olyan rajzok létrehozását jelenti, amelyek mozognak, hanem magának a mozgásnak az ábrázolását rajzok segítségével.⁴⁴



3.9 Állókép Reynaud Szegény Pierrot (*Pauvre Pierrot*, 1892) című vetített előadásából

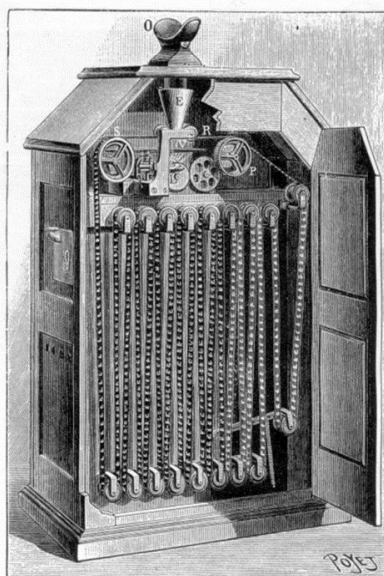
Reynaud soha nem heverte ki a kudarcot, és bár később kidolgozta a sztereo-praxinoszkópot, amelyhez felvevőt és vetítőt is tervezett, ez a találmány pénz hiányában nem valósult meg. Elszegényedve és magányosan halt meg, fantasztikus életművét, amelynek ráadásul jelentős része elveszett, már csak az utókor tudja helyén értékelni.

Láttuk tehát, hogy 1890-es években a mozgókép technikája már nagyon közel állt a beteljesedéshez. *Thomas Edison* (1847–1931) kutatócsapatának egyik tagja, *W. K. L. Dickson* 1894-ben a fonográf mintájára megépítette a *kinetográfot*,⁴⁵ amellyel folyamatos és egyenletes mozgóképet lehetett rögzíteni. Dicksont Marey hajlékony filmszalagos kamerája inspirálta. Képhordozóként 35 mm széles celluloidcsíkot használt oly módon,

⁴⁴ Bendazzi, 2003., 6. oldal.

⁴⁵ Latin eredetű szó, jelentése mozgásíró.

hogy minden képkocka két oldalán 4–4 lyukat vágott, amelyek segítségével a szerkezet egyenletesen továbbítani tudta a filmszalagot. Az exponálás másodpercenként 46 képkocka gyorsasággal történt. Ezek után Edison megalkotta a *kinetoszkópot*,⁴⁶ amely a kinetográffal felvett képeket a megfelelő sebességgel játszotta le. A kivetítés itt sem volt megoldott, ugyanis a szerkezetbe egy nyíláson át betekintve vált láthatóvá a mozgókép. Edison sok felvételt forgatott Fekete Máriának⁴⁷ elkeresztelt kis stúdiójában, amelyeket úgynevezett kinetoszkóp-szalonokban nézhettek meg az érdeklődők. Ez jövedelmező vállalkozás volt pár évig, de időközben a feltalálók megoldották a kivetítés kérdését, és ezzel kezdetét vette a mozi.



3.10 A kinetoszkóp belső szerkezete

⁴⁶ Latin eredetű szó, jelentése mozgásnéző.

⁴⁷ Eredeti nevén *Black Maria*, a világ első filmstúdiója, helyileg New Jerseyben volt.



3.11 Kinetoszkóp-szalon



3.12 Edison stúdiója, a Fekete Mária (Black Maria)

Auguste és Louis Lumière

Auguste Lumière (1862–1954) és *Louis Lumière* (1864–1948) francia mérnökök feltalálóként és filmkészítőként is meghatározó szerepet játszottak a fotográfia és film történetében. Családi vállalkozásuk, a fényképeszeti lemezeket gyártó legnagyobb európai üzem Lyonban működött. Elsősorban Louis műszaki zsenialitásának köszönhetően számos technikai újítást hajtottak végre, és több, mint száz szabadalomnak voltak tulajdonosai.

Az 1890-es évek elején kezdtek érdeklődni a mozgókép iránt, amikor is kis, hordozható kamerát terveztek, amely felvevőként és vetítőként is megállta a helyét. A szerkezet 35 mm-es filmet használt, és a varrógépekben alkalmazott „karmos” továbbító rendszerrel működött, amely képes volt megállítani minden egyes filmkockát egy-egy pillanatra a vetítőablak előtt. A kamera összekapcsolható volt a laterna magicával, így máris készen állt a filmvetítő. Működési sebessége másodpercenként 16 képkocka volt, és az elkövetkező huszonöt évben ez maradt a nemzetközileg elfogadott szabvány. Ezzel megszületett a *kinematográf*, vagyis a mozi.

Új találmányukkal 1895. március 19-én délben forgatták első filmjüket saját üzemük előtt. *A munkaidő vége* (*La Sortie de l'usine Lumière à Lyon*, 1895) című 46 másodperces alkotáson a Saint-Victor úti üzemből távozó munkások láthatók. Mielőtt az első nyilvános vetítésre sor került volna, óriási érdeklődéstől övezve több zártkörű rendezvényen is bemutatták a kinetográfot tudósoknak és üzletembereknek. Az első, nagyközönség számára rendezett vetítésre 1895. december 28-án került sor a párizsi Grand Café indiai termében. A belépési díj egy frank volt, s a vendégek tíz filmből álló, huszonöt perces műsort láthattak. Néhány hét elteltével a napi vetítések száma elérte a húszat.

A nagy érdeklődésre való tekintettel a Lumière fivérek újabb filmeket készítettek, melyek témáját a mindennapi életből merítették, és már nemcsak Párizsban szerveztek vetítéseket, hanem távolabbi helyekre is elküldték képviselőiket. Néhány cím a világ első mozisikereiből: *A megöntözött öntöző* (*L'Arroseur arrosé*, 1895), *A kisbaba reggelije* (*Le Repas de bébé*, 1895), *Kikötőből távozó bárka* (*Barque sortant du port*, 1896), *A fal lerombolása* (*Démolition d'un mur*, 1896), *A vonat érkezése* (*L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896).

Ez utóbbi, talán legismertebb felvételükön a kamera felé gördülő impozáns vonatszerelvény fejvesztett menekülésre készítette a közönséget a korabeli leírások szerint. Emlékezzünk vissza, volt már hasonlóra példa a fantazmagóriák vetítésekor, amikor a vászonhoz közelített vetítő váltotta ki ugyanezt a hatást a rémképek méretének növelésével. Mielőtt mindezeket elnézően mosolyognánk, jusson eszünkbe, hogyan húzzuk be riadtan a nyakunkat a multiplex mozikban egy térhatású film vetítésén, amikor a vászon irányából előre kitervelt szándékkal és nagy sebességgel felénk repül egy tárgy. Láthatjuk tehát, hogy minden új technika megjelenésekor a közönségnek meg kell tanulnia látni és értelmezni azt.



3.2 Lumière fivérek: A vonat érkezése (*L'Arrivée d'un train à La Ciotat*, 1896)

A mozi megjelenésének híre futótűzként terjedt a világban, bár első megnyilvánulásai nem sokban különböztek a hajdani vásári látványosságoktól. A Lumière fivérek, jó érzékű üzletemberekként, nem elégedtek meg ennyivel, hanem tovább tökéletesítették berendezéseiket, amelyekkel újabb és újabb, most már előre megrendezett jeleneteket is forgattak. Ám egy idő után a versenytársak túlszárnyalták a francia testvérpárt, akik tíz év alatt forradalmi újítókban régimódiakká váltak, így 1905-ben be is szüntették a mozgóképgyártást, és visszatértek a fotográfiához. Mindez semmit nem von le érdemeikből, hiszen segítségükkel új műfaj indult útjára, amely nem fulladt ki a technikai kuriózum szintjén, hanem egy folyamatosan megújulni képes művészeti ággá nőtte ki magát.

Ezzel egy időben Franciaországon kívül is történtek mozgóképes vonatkozású események. Angliában például *R. W. Paul* és *Birt Acres* készített ugyancsak Marey korábbi szerkezete alapján felvevőkamerát, amelyhez vetítőberendezést is kifejlesztettek, ám nem tudták kellőképpen kiaknázni a találmányukban rejlő lehetőségeket, és Lumière-ék Londonba érkező vetítéssorozatának sikerei elhomályosították az angol kezdeményezést. Ennek ellenére Paul nagyban hozzájárult a filmipar terjedéséhez azzal, hogy Nagy-

Britannia-szerte és külföldön is árulta kameráit, lehetőséget biztosítva ezáltal az érdeklődőknek, hogy kipróbálhassák magukat az új műfajban. Így jutott felvevőgéphez például a korai korszak legfontosabb rendezője, *Georges Méliès* is.

George Méliès

A Lumière fivérek egyik vetítését látva a bűvészként dolgozó *Georges Méliès* (1861–1938) elhatározta, hogy az előadásaiba látványossággként beemeli a mozgóképet. A show-elemeknek szánt próbálkozásokból rövid idő alatt a kor egyik legértékesebb filmes életműve bontakozott ki. A mozgókép műfaján belül Méliès több irányt is kipróbált, bár az utókor elsősorban trükkökkel és festett díszletekkel gazdagított filmjeit ismeri. Nagy érdeme, hogy a dokumentarista jellegen túl meglátta a filmben a fikció lehetőségét is. Legelső trükkfilmje, az *Egy hölgy eltüntetése* (*Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin*, 1896) című, az eredeti szakmájához kapcsolódik, és mint több későbbi alkotásában, ő maga is szerepel benne: bűvészként egy nőt csontvázzá változtat. Az alkalmazott *stoptrükk* – ami tulajdonképpen animációs technika – számunkra ma már teljesen banális, hiszen mindössze annyiból állt, hogy megszakították a felvételt, a szereplő helyére beállították a csontvázat, majd újból elindították a kamerát. Ám a kor közönsége, mit sem tudva a technikai háttérrel, ezt igazi varázslatként élte meg.

Pályafutása során Méliès elképesztő mennyiségű, több, mint ötszáz filmet rendezett. Ő építette az első filmstúdiót Európában, és az elsők között volt a világon, aki kitalált cselekmény alapján forgatott filmet, a tervezéshez pedig storyboardot használt. A színészi játék a kezdetekre jellemző, vad gesztikulálásban merült ki, aminek az is oka, hogy közeli felvételek lehetősége híján a színész arcjátéka vagy finom gesztusai nem tudták volna az érzelmeket egyértelműen közvetíteni. A képkomponálás is kezdeti szakaszában járt, hiszen a filmek úgy hatnak, mint egy rögzített kamerával felvett színházi előadás, aminek következtében a környezet díszletszerű marad, és a tér mélysége sem érvényesül. Mindezek ellenére trükkökkel tűzdelt utópisztikus filmjei jól felépítettek, eredetiek, lendületesek és szellemesek.

Legismertebb alkotása az *Utazás a Holdba* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), mulatságos, tudományos-fantasztikus történet, amelyet két népszerű regény inspirált, Jules Verne *Utazás a Holdba* és H. G. Wells *Emberek a Holdban* című műve. A film elkészítése tízezer frankba került, ami akkoriban hatalmas összegnek számított. Rendezője, producere, díszlet- és jelmeztervezője, valamint egyik szereplője is maga Méliès. Itt is frappáns stoptrükköknek lehetünk tanúi, amelyek következtében holdbéli gombok változnak esernyőkké, emberek tűnnek el egyik pillanatról a másikra, és a filmszalag ismételt exponálásával égitestek jelennek meg az égen. Mintha a jelenkor tendenciáit látnánk, amikor a natúr felvétel folyamatosan animációval keveredik, a határok elmosódnak, pontosabban még ki sem alakultak, a valóságos tárgyak pedig festett díszletekkel egészülnek ki.



3.13 Georges Méliès: *Utazás a Holdba* (*Le Voyage dans la Lune*, 1902), filmkép

A film 14 perc hosszúságú, és ezzel Méliès forradalmasította a filmgyártást, hiszen azelőtt egyetlen film sem volt két-három percnél hosszabb. A film már a bemutatásakor is nagy sikernek örvendett, népszerűsége azóta is töretlen, és mind a mai napig a filmtörténet egyik legismertebb sci-fi-je. A fekete-fehér változat mellett készült egy színes, a filmszalagon utólag kézzel kifestett verzió is, amelyet sokáig elveszettnek hitt a

filmtörténet. 1993-ban találtak rá Barcelonában egy igen rossz állapotban lévő kópiára,⁴⁸ amelyet fáradtságos munkával kockánként digitalizáltak és restauráltak, s a 2011-es cannes-i filmfesztiválon bemutatták. Részletek láthatók belőle a fesztivál a honlapján.⁴⁹

Mint már említettük, Méliès a humoros filmek mellett más műfajjal is foglalkozott. Példa erre *A Dreyfus-ügy* (*L’Affaire Dreyfus*, 1899) című alkotása, amely a kor nagy port felkavaró eseményére reflektál.⁵⁰ A film stílusában szöges ellentéte az előzőekben említett szórakoztató hangvételű, teátrális műveknek. Tizenegy beállításból áll, melyek mindegyike az események egy-egy fontos mozzanatát ábrázolja, ilyenformán a valós eseményeket rekonstruálja mintegy dokumentumdrámaként, természetesen az alkotó szubjektív szűrőjén keresztül bemutatva. A tizenegy beállítást Méliès külön forgalmazta, megalkotva ezáltal az első filmsorozatot.

Bár életműve nagy hatással volt a későbbi filmesek alkotótevékenységére, a stoptrükkök mestere az életében nem volt ennyire sikeres. Karrierje eleinte meredeken ívelt felfelé, ám egy idő után lankadni kezdett az érdeklődés iránta. Ennek eredményeként Méliès a húszas években teljesen tönkrement, és elszegényedve, a nyilvánosságtól visszavonulva, elfeledve hunyt el.

Megfigyelhetjük, hogy az előzményeiket és a kialakulásuk folyamatát tekintve az élőfilm és az animáció nem sokban különbözik egymástól, noha bizonyos mozzanatok nagyobb fontossággal bírnak egyik vagy másik műfaj számára. A 20. század elején elérkezünk ahhoz a ponthoz, amikor mindkét terület elindul a maga külön útján, bár a későbbiekben ismét több ponton érintkezik majd egymással.

⁴⁸ <http://www.technicolorfilmfoundation.org/en/home/programs/two-foundations-restore-georges-melies-a-trip-to-the-moon-1902-in-color.html> 2013. 07. 06.

⁴⁹ <http://www.festival-cannes.fr/en/theDailyArticle/58490.html> 2013. 07. 06.

⁵⁰ A zsidó származású francia katonatisztet, Alfred Dreyfust árulás vádjával ítélték életfogytiglanra. Később bebizonyosodott, hogy a vádak alaptalanok, és végül kegyelmet kapott. Az esemény hosszú évekre megosztotta a francia társadalmat, komoly politikai csatározásoknak szolgáltatva alapot. Jogi szakértők szerint az ítélelhozatalban antiszemita indíttatások is közrejátszottak. Az ügy több irodalmi és vizuális művészeti alkotást ihletett.

4. Az önálló műfajjá válás kezdetei

A stoptrükkök egyre gyakoribb használatával szabad út nyílt az animáció számára. Mint az előzőekben is láthattuk, a filmkészítők gyorsan rájöttek arra, hogy bár a filmfelvevő a valóságot rögzíti, a kamerát bármikor meg lehet állítani, a színteret átrendezni, folyamatokon átugrani, szereplőket kicserélni és onnan folytatni a felvételt. Ez tehát nem az élőfelvétel egyszerű reprodukálása, hanem animáció. Végso soron a klasszikus rajzanimáció sem más, mint a megállított kamera alatt folyamatosan cserélt fázisrajzok felvett képeinek sorozata. Ennek megfelelően kezdetben az animáció két fő irányba indult: vagy tárgyakat keltett életre, ahogy azt Méliès-nél már láthattuk, vagy rajzokat.

A kezdeti próbálkozások kapcsán nem beszélhetünk a szó szoros értelmében vett rajzanimációról, vagyis fázisrajzok tiszta sorozatáról. A kamera élőben vette a művészt, amint a rajzot készíti, és a felvételt frappáns trükkökkel szakították meg. A következő szakaszban a grafikust magát már nem rögzítették, de a felvételeken ugyanazt a rajzot láthatjuk kialakulásának különböző stációiban, tehát itt sem beszélhetünk még mai értelemben vett fázisrajzokról, csupán a szemünk láttára, „magától” kialakuló képről. Ezek a megoldások szoros rokonságot mutatnak az akkoriban divatos *chalk talk* műfajjal, amely a mulatók közönsége előtt villámgyorsan készülő karikatúrákból, és az ezeket kísérő vicces kommentárokból állt. A készítők számára először nem volt kézenfekvő, hogy a kamera esetleg mást is tudna mutatni, mint ami élőben, egy revüelőadáson is látható. Ezekből a ma már megmosolyogtatóan suta próbálkozásokból szédületes sebességgel fejlődött ki néhány év alatt a professzionális rajzanimációs technika. Ami pedig a mai szemnek is lenyűgöző, az a fantasztikus rajztudás, amellyel az rajzanimáció ezen első úttörői szakmájukból eredően rendelkeztek.

James Stuart Blackton

Az angol–amerikai *James Stuart Blackton* (1875–1941), mint sokan akkoriban, teljesen véletlenül került kapcsolatba a mozgóképpel. Rajzoló riporterként dolgozott a *New York World* című újságnál, amikor 1896-ban Thomas Edison nyilvánosan bemutatta a *vitaskópot*.⁵¹ Blacktonnak tudósítania kellett az eseményről, s rajzokat készítenie a szerkezet működéséről. Edison nagyon fontosnak tartotta a reklámot, ezért kivitte Blacktont a filmstúdiójába, ahol rögtön felvételre is rögzítették, amint a grafikus gyors portrét rajzol a feltalálóról. Edison annyira komolyan vette az új találmány terjesztését, hogy meggyőzte Blacktont, vásárolja meg a filmet néhány másikkal együtt, és hozzá egy vitaskópot is, hogy vetíthesse a fizető közönségnek. Az ötlet oly mértékben elnyerte Blackton tetszését, hogy ő maga is filmgyártásba kezdett. Saját stúdióját 1897-ben alapította Vitagraph néven, és azt 1925-ig működtette önállóan.

A kezdeti módszereknek megfelelően Blackton volt az, aki egy személyben tervezte, rendezte és kivitelezte a filmeket, sőt szerepelt is bennük. Az érdeklődés annyira erős volt az új műfaj iránt, hogy Blackton bármit kipróbálhatott, ami csak eszébe jutott, a közönség boldogan fogadta azt. Rövid epizódokból álló sorozatot készített, amelyekkel kitapasztalta az animáció nyújtotta lehetőségeket. A legismertebb epizód, *Az elvarázsolt rajz* (*The Enchanted Drawing*, 1900) élőfelvétel és stoptrükkök kombinációja. A filmben rajzok változnak valós tárgyakká, amelyeket aztán a rajzoló diadalmasan leemel a papírról.



4.1 Stuart Blackton: *Az elvarázsolt rajz* (*The Enchanted Drawing*, 1900)

A *Vicces arcok tréfás fázisai* (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906) című alkotását már bátran hívhatjuk animációnak. Ebben két módszert is használ, a rajzanimációt és a papírkivágásos technikát. Történetről nem beszélhetünk, de valódi mozgásokról már igen, például egy arc füstöt fúj, a szemeit forgatja, majd kutya ugrik át egy karikán. A fekete

⁵¹ Edison által kifejlesztett filmvetítő, amely a Lumière fivérek hasonló találmánya után jelent meg.

tablára készült fehér krétarajzok egyszer csak szinte észrevehetetlenül csapnak át hasonló látványú papírkivágásos megoldásba.



4.2 Stuart Blackton: *Vicces arcok tréfás fázisai* (*Humorous Phases of Funny Faces*, 1906)

Egy másik filmje, a *Kísértetszálloda* (*The Haunted Hotel*, 1907), stop motion technikával készült, és már történeti szállal is rendelkezik. A főszereplő kísértetjárta szállodába érkezik, ahol megdöbbenéssel tapasztalja, hogy a tárgyak maguktól mozognak. Ezt néhány esetben élő felvétellel oldotta meg a stáb, amolyan színházi trükkökkel – például úgy, hogy drótokkal mozgatták a tárgyakat –, de az egyik jelenetben már teljesen meggyőző tárgyanimációt láthatunk. A beállítás helyszíne egy asztal, amelyen tárgyak, élelmiszerek mozognak. A közeli felvétel filmnyelvileg is haladó megoldásnak számít, de arra is bizonyíték, hogy valóban minden „magától” történik, látszólagos beavatkozás nélkül. A kor kritikusai teljes meghökkenéssel, lenyűgözve álltak a jelenség előtt, és próbálták megfejteni a titkot. Számos hasonló alkotás született ezután, amelyek hasonlóan humoros és abszurd helyzeteket dolgoztak fel. Készítőik számára is különleges élményt jelentett az, hogy a valóságban nem létező szituációkat tudtak létrehozni.



4.3 Stuart Blackton: *Kísértetszálloda* (*The Haunted Hotel*, 1907), részlet

Blackton az animáció atyjának is nevezi a szakirodalom, alkotásai megelőzték korukat és irányt szabtak a későbbi követők számára. Munkáit elsősorban formai játékokra építette, és próbálta a lehető legjobban kiaknázni a technika akkori lehetőségeit. A film műfajának népszerűsítése is szívügye volt, rengeteg időt, energiát áldozott arra, hogy utazzon és vetítsen, sőt filmtörténeti előadásokat is tartott.

A folyamatba hamarosan újabb megszállottak csatlakoztak be, és mindegyikük a saját elképzelésével, technikai és felfogásbeli újításával járult hozzá a műfaj hirtelen felfelé

ívelő karrierjéhez. Kezdetét vette az a tendencia, amely hosszú időre meghatározta az amerikai animációt, és amelyre Blackton későbbi honfitársai is ráerősítettek, éspedig a humoros, szórakoztató, komédiázó stílusú irányzat.

Segundo de Chomón

Az animációs műfaj elkötelezett hívekre talált Európában is, ilyen volt például a spanyol, de Franciaországban alkotó *Segundo de Chomón* (1871–1929). Korai alkotása, a *Choque de trenes* (*Vonatbaleset*, 1902) volt az első film amelyben külön erre a célra készült modellek szerepeltek, és szintén technikai újításként használta a világon először a *fahrtkocsit*, vagy más néven *dollyt*,⁵² amikor a kamerát guruló kerekekkel felszerelt hordozóra szerelte. A Pathécrome-eljárás egyik fejlesztőjeként úttörő volt a nyomtatott színesfilm⁵³ területén is.

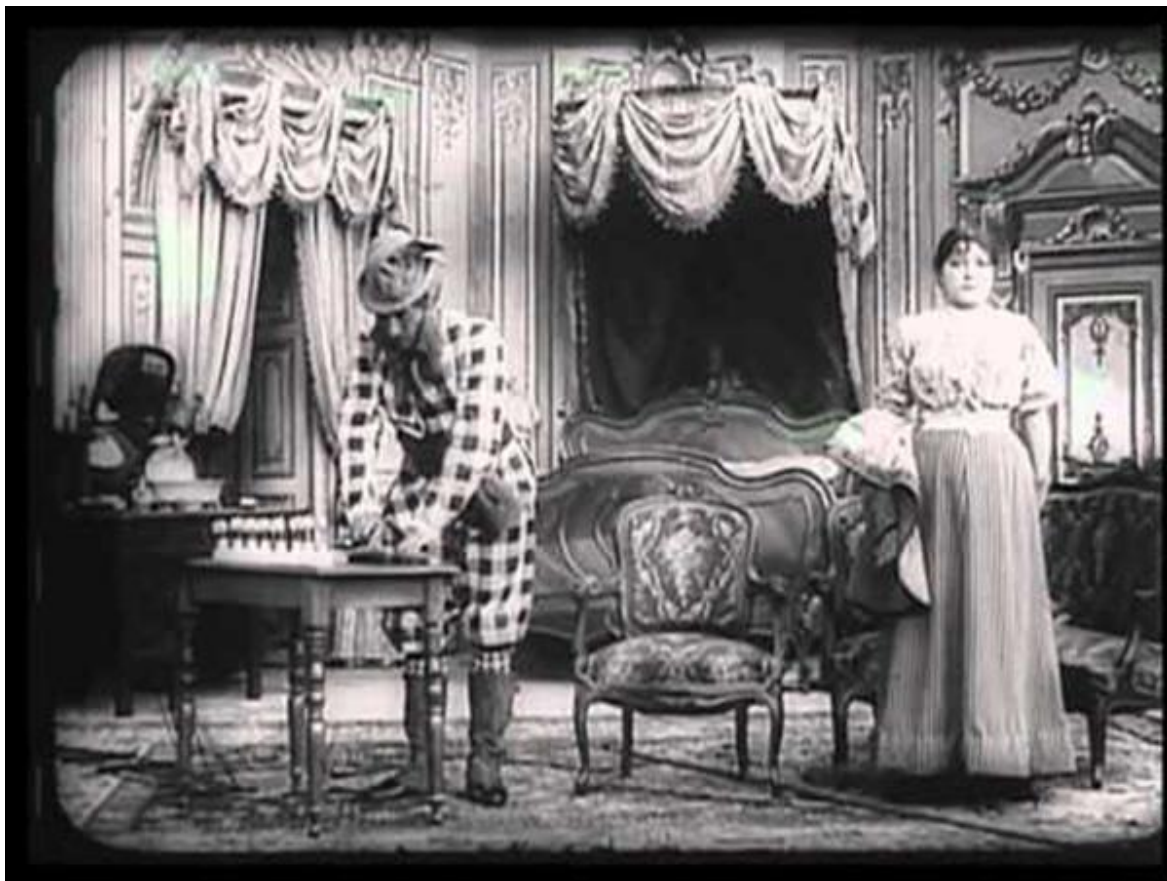
De Chomón kezdetben a *Pathé fivérek*⁵⁴ spanyolországi terjesztőjeként dolgozott, majd elkezdett önállóan filmeket készíteni, melyeket szintén a Pathé cégen keresztül forgalmazott. Méliès-hez hasonlóan ő is stoptrükköket használt, ezeket először a *Gulliver az óriások földjén*, (*Pulgarcito y Gulliver en el pais de los Gigantes*, 1903) című filmjében alkalmazta. A Pathé fivéreket annyira meggyőzte tehetségével és kitartásával, hogy hívásukra 1905-ben Párizsba költözött, és ott folytatta tevékenységét. Egyénileg és más alkotókkal közösen is dolgozott, így egyre fejlesztette tudását, és tökéletesítette a tárgyanimáció módszerét. Blackton Kísértetszállodájának megjelenésekor de Chomón is bemutatta nagyon hasonló témájú és technikájú, *Az elektromos szálloda* (*El hotel eléctrico*, 1908) című művét, melynek szereplője ő maga és felesége. A filmben fantasztikus felszereltségű szállodát láthatunk, amelyben az elektromosságnak köszönhetően minden magától működik, mígnem egy gondatlan alkalmazott – rossz kart meghúzva a

⁵² A mozgó kamerás felvételekhez használt fahrtkocsi vagy dolly egy kisméretű szerelvény, mely síneken gurul. A kamerát, az operatőrt és néha a rendezőt is szállítja.

⁵³ A legelső színes filmek nem úgy készültek, mint a későbbiekben, hogy a színekre vonatkozó összes információ egyetlen negatívon már a felvételkor rögzült, hanem szűrőkkel bontották alapszínekre a képet, majd minden színnek sablont készítettek, amelyekkel a nyomdai eljáráshoz hasonlóan létrehozták a színes vetítési kópiát.

⁵⁴ A Pathé fivérek, szám szerint négyen, Sociéte Pathé Frères néven alapították cégüket 1896-ban Párizsban, amely a 20. század elejére a legnagyobb filmgyártó és eszközforgalmazó céggé vált.

kapcsolószekrényen – teljes zűrzavart nem okoz. Ebben az alkotásban a tárgyanimáció mellett már a pixilláció első formáit is felfedezhetjük.



4.1 Segundo de Chomón: Az elektromos szálloda (*El hotel eléctrico*, 1908), filmkép

De Chomón és Méliès folyamatos összehasonlítás tárgya, s mindkét fél rajongótáborát választottjának munkásságát tartja többre. Bár Méliès úttörő tevékenysége vitathatatlan, Chomón modernebb szemlélettel, filmesebb látásmóddal rendelkezett, sőt néhány esetben technikailag is javított Méliès megoldásain. Példa erre a *Japán akrobaták* (*Les Kiriki, acrobates japonais*, 1907) című filmje, amelyben a néző meghökkenve figyeli, amint a japán artistacsoport játszi könnyedséggel, minden erőlködés nélkül hajtja végre a leghajmeresztőbb akrobatamutatványokat. A megoldás a felülről lefelé filmező kamera, amely a földön fekvő és úgy mozgó akrobatákat rögzíti, az eredmény viszont azt sugallja, mintha erre a csapatra egyáltalán nem lenne érvényes a gravitáció törvénye. A trükk a mai néző filmen edzett szemét is megtéveszti egy pillanatra, elképzelhetjük tehát, mekkora

szenzációként hatott a huszadik század elejének kezdő publikumára. *Az aranybogár* (*Le Scarabée d'or*, 1907) egy bűvész előadását mutatja be, melynek során a legtermészetesebb módon és frappáns megoldásokkal, lélegzetállító csodák történnek a színpadon. Mindkét előbb említett film utólag, filmszalagon színezett. A spanyol filmes 1917-től elsősorban nem saját alkotásokban kamatoztatta tudását, hanem a filmtörténet egyik első vizuális effektusok specialistájaként mások filmjeiben dolgozott.



4.2 Segundo de Chomón: Japán akrobaták (*Les Kiriki, acrobates japonais*, 1907)



4.3 Segundo de Chomón: Az aranybogár (*Le Scarabée d'or*, 1907)

Érdemei ellenére Segundo de Chomón munkássága kevésbé ismert a nagyközönség előtt, inkább csak a filmtörténet megszállottjai tartják számon. Valamelyest Méliès árnyékában maradt, hiszen „csupán” körülbelül százötven filmet készített, szemben Méliès félezer alkotásával. Ugyanakkor de Chomón műfajilag szélesebb skálán mozgott. A legtöbb filmje az animációtörténet szempontjából is meghatározó, hiszen mind hatásukban, mind az alkalmazott megoldások tekintetében nagyon közel állnak az animáció területéhez. Ezen kívül jelentős számú dokumentarista jellegű filmet is készített. Halála után hosszú időre feledésbe merült. Franciaországban alkotott művei nagyrészt fennmaradtak, Spanyolországban és Olaszországban készült filmjeinek többsége viszont elveszett. Nyilvános elismerésére csak az ezredforduló után került sor: 2010-ben kiadtak Spanyolországban egy 31 filmjét tartalmazó DVD-t.

Émile Cohl

A francia *Émile Cohl* (1857–1938) a szerzői filmek előfutárának tekinthető. Mielőtt elkötelezte volna magát a mozgókép mellett, grafikusként képregényeket és karikatúrákat rajzolt, és más művészeti területek is nagyban befolyásolták tevékenységét. Nagy érdeklődéssel fordult a bábszínházi előadások világa felé, különösen a marionettfigurákban rejlő lehetőségek keltették fel érdeklődését. A *Les Arts Incohérents* (1882–1896) művészcsoporthoz tagjaként azt a művészeti irányzatot képviselte, amely a századvég borús dekadenciájával szemben a karikatúra fekete humorával közelítette meg korának eseményeit, az abszurdból, álmokból és gyermekrajzokból merítve ihletet. A csoport tagjainak „összefüggéstelen” művészetét André Breton⁵⁵ a dadaisták és a szürrealisták világával rokonította.

Cohl 1907-ben került kapcsolatba a mozgóképpel, a legenda szerint⁵⁶ úgy, hogy észrevette, a Gaumont stúdió egyik filmje az ő karikatúráit használja. Számonkérés céljából felkereste az alkotókat, ám a beszélgetés pozitív irányt vett, amelynek eredményeként Cohl a stúdió munkatársává vált. A történet különösen azon a ponton homályos, hogy nem derül ki, melyik filmről, illetve Cohl mely rajzairól van szó, így sokkal valószínűbb, hogy a stúdiót igazgató *Étienne Arnaud* és a művészeti vezető *Louis Feuillade*, akik szintén karikaturistaként dolgoztak egykor, egyszerűen meghívták Cohlt a csapatba. Cohl rendezőként kezdett dolgozni, de gyorsan kiderült, hogy a hozzá legjobban illő terület az animáció, így hamarosan az élszereplős filmekhez készített animációs betéteket. A műfaj iránti érdeklődését Blackton *Kísértetszálloda* című filmje váltotta ki, ugyanis a bemutatót követően a Gaumont stúdió megbízta a munkatársait, hogy derítsék ki a már említett tárgymozgatásos jelenetben használt technika titkát. Cohl figyelmesen tanulmányozta a film minden kockáját, és sikerült rájönnie a módszerre, bár hiú ember lévén a későbbiekben nem szívesen ismerte el, hogy Blackton filmjéből tanulta a stop motion technikát.

⁵⁵ André Breton (1896–1966) francia író, esztéta, aki a dadaista mozgalomban való részvétele után a szürrealista irányzat megalapozója és teoretikusa volt.

⁵⁶ George Auriol (1907–1950) francia grafikus, forgatókönyvíró, filmkritikus 1930-as feljegyzése alapján.

Gyufapálcikák (*Les Allumettes animées*, 1908) című, papírkivágások és tárgyak beépítésével készült önálló filmvázlatai általában élőszereplős keretbe ékelődtek. Ezen kívül rajzanimációval is foglalkozott, ő volt az első alkotó, aki munkássága meghatározó részében használta ezt a technikát. Rajzai kevésbé voltak kidolgozottak, és előszeretettel használt szöveges magyarázatokat is. Cohl nem csak a revütípusú szórakoztatás lehetőségét látta az animációban, hiszen a vizuális művészetek konceptuális területén is járatos lévén annak szellemisége is meghatározta a gondolkodását. Munkái, ha döcögösen is, az experimentális animációs filmet előlegezték meg.

Fantazmagóriák (*Fantasmagorie*, 1908) című, majdnem két perc hosszúságú, 700 rajzból álló alkotását a rajzanimáció úttörő alkotásaként tartjuk számon. Képi világa Blackton fekete alapú krétarajzait idézi, ám ez csak a látszat, ugyanis az eredeti képek fehér papírra fekete vonalakkal készültek, de a vetítéshez Cohl a film negatívját használta. A cím a korábbi fejezetekben említett 19. századi optikai kísérletekre utal, amikor a vetített kép elterjedésének hajnalán a különböző felületeken virtuálisan megjelenített képek borzolták a közönség kedélyeit. A film szellemiségében felfedezhetjük a Les Arts Incohérents csoport filozófiájának nyomait, hiszen az események teljesen irracionálisan követik egymást, lineáris történet helyett inkább szabad asszociációkat látunk. Cohl a továbbiakban is ezt a vonalat követte, vagyis ellentétben az akkoriban elterjedt filmes eljárással, nem a 19. századi alkotók irodalmi vagy vizuális alkotásait használta, hanem saját, egységes képi világgal rendelkező filmeket hozott létre, amelyekben a történetmesélés nem kapott kiemelkedő szerepet.



4.4 Émile Cohl: *Fantazmagóriák* (*Fantasmagorie*, 1908)

Ugyanabban az évben Cohl további két filmet készített – *Le cauchemar du fantoche* (*A marionett rémálma*, 1908) és *Un drame chez les fantoches* (*A marionett drámája*, 1908) –, mindkettőt ugyanezzel az „ál” krétatechnikával. Ehhez a rajzanimációnak a mai napig használatos eszközét, a világítódobozt használta. Ő kísérletezett elsőként az élőfilm és a

rajzanimáció kombinálásával, így a *Clair de Lune Espagnol* (Spanyol holdfény, 1909) című alkotásában Pedro, a matador a rajzolt holddal folytat tökéletesen összehangolt párbeszédet.

Cohl egyik legismertebb filmje, a *Vidám mikrobák* (*Les Joyeux Microbes*, 1909) stoptrükkökkel tarkított, élőfilmes kerettörténetbe foglalt rajzanimáció. Egy tudós a mikroszkópja segítségével megmutatja ismerősének a különféle testrészein tenyésző mikrobákat. A mikroszkopikus világot megjelenítő animáció létrehozásánál Cohl formai újítással is szolgált, amikor elsőként alkalmazta a mind a mai napig előszeretettel használt, kifejezetten animációs megoldást, a morfolódást⁵⁷. A film rajzolt részében, a virtuóz formai játékon túl, szatirikus társadalmi és politikai utalásokkal is találkozunk.

Az a film, amely Cohl életében a legnagyobb sikert érte el, a *Le peintre néo-impressionniste* (A neo-impresszionista festő, 1910) címet viseli. Festő és vásárlója közötti, élőfilmes technikával és animációs betétekkel ábrázolt jelenetnek lehetünk tanúi. A leleményes festő üres vásznakot ad el a vevőnek, oly módon, hogy az a bemondott címek alapján elképzelel a rajtuk lévő képet. A valóságban nem létező festmények megjelenítéséhez Cohl rajzanimációt és papírkivágásos technikát használt.

Émile Cohl 1908 és 1921 között több, mint kétszáz animációs rövidfilmet készített, melyek egy része az Egyesült Államokba is eljutott, sőt ő maga is dolgozott ott rövid ideig. Alkotásai hatással voltak Winsor McCay munkásságára, akit a korai amerikai animáció meghatározó alakjaként tartunk számon. Tengerentúli tartózkodása során Cohl felismerte, hogy az amerikai, vagyis a racionális és költséghatékony megközelítés következtében az ott gyártott filmek az európai piacra is hamarosan be fognak törni, megnehezítve ezáltal az európai filmkészítők munkáját.

Winsor McCay

Az amerikai Winsor McCay (1869–1934), aki temperamentumában erősen különbözött az elmélkedő, introvertáltabb Cohltól, az animációnak szintén azon úttörőjéhez tartozott, akik a műfajt nem a film, hanem a rajz irányából közelítették meg. Mozgóképes munkássága

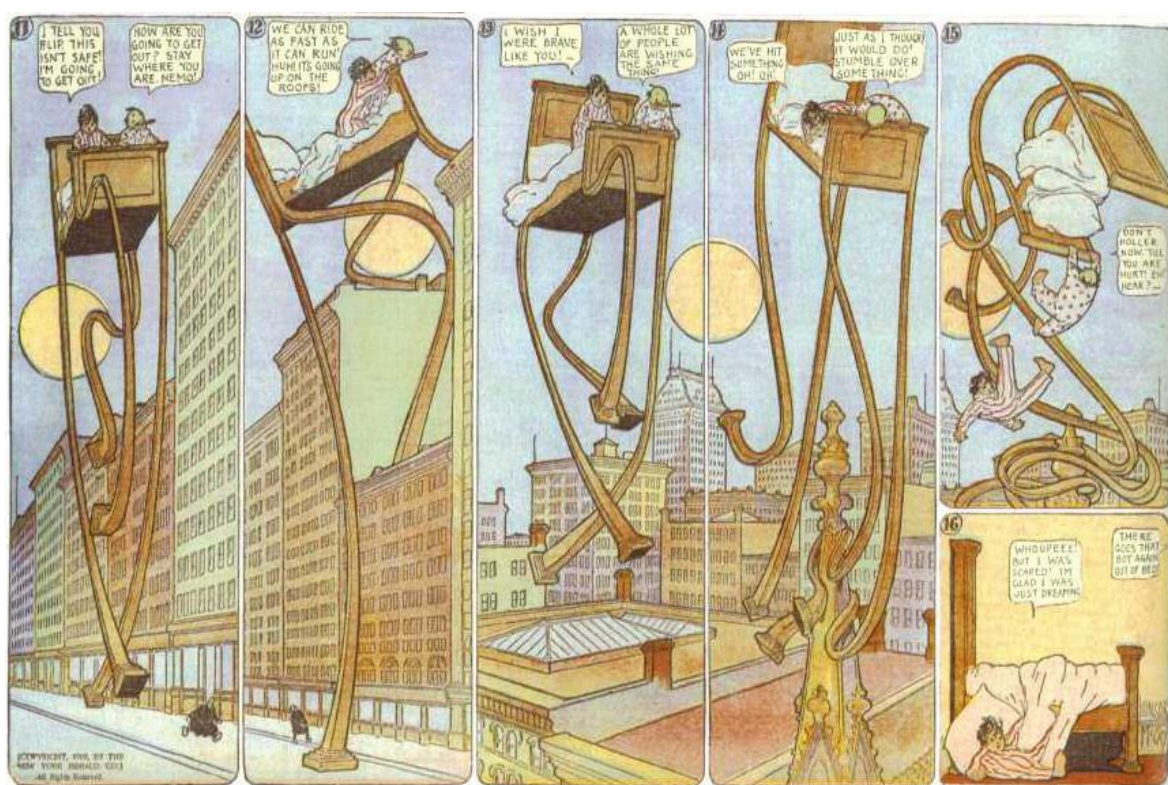
⁵⁷ Animációs vonatkozásban a morfolódás a formák egymásba alakulását jelenti.

mellett képregényrajzolóként is nagy hírnévre tett szert, alkotásai előkelő helyet kaptak az újságok oldalain, és kiemelkedő grafikai színvonaluknak köszönhetően komoly rajongótáboruk alakult ki. Előszeretettel hangoztatta, hogy mekkora munkát és elszántságot feltételez a rajzanimáció készítése. Elhíresült szlogenje – Bármilyen örültet üdvözlünk a klubban, aki ezernyi rajzot akar készíteni száz láb filmre! – a műfaj misztifikálása és nagyságának hangsúlyozása mellett a konkurencia elrettentésére is alkalmas lehetett. McCay korán belépett a revü világába a chalk talk műfajjal, amely a közönség előtt zajló, humoros kommentárokkal fűszerezett rajzolást jelentette, így azonnal kiderült, hogy nagyszerű rajzkészsége mellett a szereplés sem jelent neki gondot. Egyik kedvenc műsorszámában például portrékat készített, majd fokozatosan öregítette őket. Az animációt revűszereplései kiegészítésére használta, figuráival a publikum szeme láttára lépett „élő” kapcsolatba, előrevetítve a csaknem száz évvel későbbi interakciós szituációkat. Rajzai nagyon pontosak, s bár képregényei vizuális világához képest – érthető módon – leegyszerűsítettek, ugyanaz az elegancia jellemzi őket, és ez a mozgásban is visszaköszön. Ennek megvalósításához mutoszkóp segítségével állandó mozgáspróbákat végzett.

Első rajzfilmes alkotása, *A kis Nemo* (*Little Nemo*, 1911), McCay azonos című, folytatásokban megjelenő képregényéből inspirálódott. Az olvasók minden epizódban a főszereplőnek, egy hat év körüli kisfiúnak az álmok országában játszódó, újabb kalandjait kísérelték figyelemmel. McCay fantáziája határtalannak bizonyult az álomvilág és a benne játszódó történetek kitalálásában. Leggyakrabban a kis Nemo ágya alakul át mindenféle mozgó alkalmatossággá. Az egyik nagy sikerű epizódban például az ágy lábai többméteresre nyúlnak, és Nemo vágatni kezd velük a városban.

A képregény kockáit McCay nagy odafigyeléssel rendezte az újságok oldalára, s a különböző méretű és arányú képek izgalmas kompozíciókat alkottak. A képi világot a rajzok magas szintű kidolgozottsága és az erősen perspektivikus ábrázolás jellemezte. A képregény alapján készült rajzanimáció eseményei inkább csak az eredeti történet ismeretében érthetők, a fantasztikus képi világ viszont átütő erejű. A perspektíva hangsúlyozott használata itt is megmaradt, a karakterek mozgása, fordulása, a rövidülések ábrázolása lenyűgöző. A briliáns megoldásokat látva kicsit olyan érzésünk van, mint a

reneszánsz festmények láttán, amely korban a frissen felfedezett perspektivikus ábrázolás szabályainak alkalmazása önmagában teljesítményt, örömet és dicsőséget jelentett, és gyakran akkor is alkalmazták, ha a kép témája azt önmagában nem kívánta meg. A kis Nemót McCay részlegesen ki is színezte, ami az akkori technikának megfelelően utólag, a filmszalagon történt. A film a Vitagraph stúdióban készült, és előfilmes prológuis vezeti fel, amelyet Stuart Blackton rendezett. Ebben azt láthatjuk, amint barátai hitetlenkedése közepette McCay arra vállalkozik, hogy egyetlen hónap leforgása alatt elkészít négyezer rajzot. A fogadást természetesen megnyeri, és a film második részében a nézők is megtekinthetik az eredményt.



4.4 Részlet Winsor McCay *A kis Nemo* című képregényéből



4.5 Winsor McCay: *A kis Nemo* (Little Nemo, 1911)

A kis Nemóban tehát egy már előzőleg kiforrott képi világ került megmozgatásra, s ezzel a jelenséggel a rajzanimáció kezdeti szakaszában gyakran találkozhatunk, így például a Fleischer fivérek munkásságában.

McCay következő filmje, *A szúnyog működése* (*How a Mosquito Operates*, 1912), kissé groteszk módon azt jeleníti meg, amint a főszereplő, egy moszkító egy alvó ember vérét szívja annyira falánk módon, hogy telhetetlenségében végül felrobban. A moszkító nagyszerűen megszemélyesítve, kalappal a fején, aktatáskával felszerelve lendül támadásba. Stilizált, ám az anatómiát nagy biztonsággal követő ábrázolásnak lehetünk tanúi mind a figurák, mind pedig mozgásaik megjelenítésekor. Az alkotó figyelme igazi profihoz méltóan a mellékszereplőre, vagyis az alvó emberre is kiterjedt. Mai szemmel talán kissé zavarónak hat, hogy McCay többször is ismételi fázisokat, a mozgásokat visszavissza fordítva, és azokat újból ráérősen lejátszva. Célja minden bizonnyal a folyamatok szépségének hangsúlyozása, illetve a film és ezáltal az élvezet hosszának megnyújtása volt. Mindent összevetve azonban elmondhatjuk, hogy ilyen színvonalú rajzanimációra azelőtt nem volt példa, és a későbbiekben sem vált mindennapos jelenséggé.



4.6 Winsor McCay: *A szúnyog működése* (*How a Mosquito Operates*, 1912)

McCay talán legismertebb filmje, a *Gertie, a dinoszaurusz* (*Gertie, the Dinosaur*, 1914) revüműsorszámként funkcionált. Gertie megjelenik a színen, majd igyekszik a vászon előtt álló McCay utasításait végrehajtani. Mindez vidám, engedékeny hangulatban történik, mindenféle „nem várt”, zavaró eseménytől tarkítva. A film zárásaképpen a prezentátor is belép a filmképbe, és Gertie hátán, diadalmasan távozik. A Gertie, a dinoszaurusz készítésekor még nem volt használatban a cell,⁵⁸ így a háttérrel nem lehetett külön kezelni a figuráktól, tehát a környezetet is kockánként meg kellett rajzolni minden egyes fázisban. Ehhez McCay segítséget fogadott fel egy ifjú művészjelölt személyében, aki a már megrajzolt Gertie-figurák köré nagy pontossággal átmásolta a háttérket. Az

⁵⁸ Csak 1916-ban jelenik meg Earl Hurdnak köszönhetően.

eredmény figyelemre méltó, hiszen csak alapos vizsgálat után fedezhetünk fel némi enyhe „zizegést” a háttéren. Gertie igazi személyiséggé válik, úgy viselkedik, mint egy házi kedvenc, aki pillanatnyi hangulatától függően hallgat vagy nem a gazdájára, pajkosan rosszkodik, majd sírva fakad, ha megdorgálják. Mozgása teljesen természetesnek hat, ritmusa kitűnő, a figurának súlya van. Külön érdekesség, hogy bár a dinoszauruszok létezéséről szóló elmélet akkor már majdnem száz éve tudományos körökben is elfogadott volt, és rajzok, tanulmányok, cikkek születtek róluk, mozgó egyedével McCay filmjében lehetett találkozni.⁵⁹



4.7 Winsor McCay: *Gertie, a dinoszaurusz* (*Gertie, the Dinosaur*, 1914)

A Lusitania elsüllyedése (*Sinking of Lusitania*, 1918) az animációs propaganda filmek⁶⁰ táborához tartozik. Az 1915-ben elsüllyedt Lusitania brit utasszállító hajót egy német tengeralattjáró torpedózta meg és süllyesztette el az Atlanti-óceánon, miközben New Yorkból tartott Írország felé.⁶¹ Ezerkétszáz személy lelte halálát a hullámokban. McCay filmje 12 percben mutatja be a hajó elsüllyedésének történetét, de mint az utólagos kutatások révén kiderült, ez a verzió nem fedi teljesen a valóságot. Ettől függetlenül az alkotást az első rövid animációs dokumentumfilmként tartjuk számon.⁶² Némafilm lévén sok feliratot tartalmaz, s állóképeket is, a híres áldozatok fotóit.

⁵⁹ Gertie a jó természetű, barátságos dinoszauruszok közé tartozott. Később felismerték a őskori állatokban rejlő, rémisztő szörny lehetőségét, ennek megfelelően már így jelennek meg például D. W. Griffith *Nyers erőszak* (*Brute Force*, 1914) című filmjében.

⁶⁰ Korán felismerték, hogy népszerűsége miatt az animáció műfaja kiválóan alkalmas propagandajellegű üzenetek közvetítésére. Az animációs művészet történetén végigtekintve szép számban találunk erre példát, kivált a háborús időszakokban, illetve politikai megfontolásból. Sok film készült ismertterjesztő céllal is.

⁶¹ Utólag sok vita volt akörül, hogy az esemény mennyire nyilvánítható polgárok elleni támadásnak, hiszen a hajó a német álláspont szerint fel volt fegyverezve, illetve hadiárut is szállított. A németek arra is hivatkoztak utólag, hogy a hajó utasait előzetesen újsághirdetések útján figyelmeztették a veszélyre. Az esetnek szerepe volt abban, hogy az Egyesült Államok belépett az első világháborúba.

⁶² Az első egész estés animációs dokumentumfilmre 2008-ig kellett várni, ekkor készült el Ari Folman rendezésében a *Vals Im Bashir* (*Waltz with Bashir*).

Később McCay az időközben feltalált celltechnikát is kipróbálta, de ezek a filmjei nem voltak annyira kifinomultak és sikerültek, valószínűleg azért, mert a rajzstílusa érvényesüléséhez a papír volt a megfelelőbb. 1921 után vissza is vonult az animációtól, és megmaradt illusztrátornak. Rosszallással konstataulta, hogy ekkorra már az animáció műfaja a kezdeti művészi iránytól eltérve, mesterséggé degradálódva túlnyomó részben az üzlet és az ipar irányába fordult.

McCay munkássága korában egyedülálló volt, és mai szemmel nézve is kiváló és igen színvonalas. Filmjei szellemesek, egyedi hangvételűek, kreativitása, elegáns stílusa és tökéletes rajztudása lenyűgöző, figurái a legnagyobb biztonsággal és könnyedséggel mozognak a térben. Az ő tevékenységének is köszönhető, hogy a humoros, szórakoztatni vágyó megközelítés hosszú időre meghatározta az amerikai animáció stílusát, s ezt az irányt követik majd a Fleischer testvérek és Walt Disney is.

Winsor McCay nevéhez díj is fűződik, amelyet 1972-ben hoztak létre. Az ASIFA ítéli oda azoknak az alkotóknak, akik egész életművükkel hozzájárultak az animációs művészet sokszínűségéhez. A díjazottak között megtaláljuk az amerikai és nemzetközi animáció kimagasló alakjait, s 1999-ben Jankovics Marcell is megkapta ezt a díjat.

Vlagyiszlav Sztarevics

A lengyel származású, de Oroszországban született, majd Franciországbán alkotó *Vlagyiszlav Sztarevics*⁶³ (1882–1965) nevéhez fűződnek az első olyan rövidfilmek, melyek teljes egészükben a tárgyanimáció, illetve a bábfilm technikájával készültek.

Sztarevics sokoldalú, sokirányú érdeklődésű embernek bizonyult már fiatalkorától. Korán elkezdett mozgóképpel foglalkozni, és emellett egy ideig a kovnói (jelenleg Kaunas, Litvánia) természettudományi múzeum igazgatója is volt, s az intézmény számára rövid ismeretterjesztő filmeket forgatott. Ezek élszereplős felvételek voltak, és Sztarevics nem is tervezte, hogy átnyergeljen az animáció műfajára, ám a véletlen ebben az esetben is közbeszólt. Egyik filmjének a szarvasbogarak szokásait választotta témájául. Szerette

⁶³ Nevének többféle írásmódjával találkozhatunk: Vladislav Starevich, Władysław Starewicz, Ladislas Starewitch, és természetesen az eredeti, cirill betűs verzióval is. Pályafutása során ő maga is különböző írásmódokat használt, attól függően, hogy éppen melyik országban alkotott.

volna megörökíteni a rovarok harcát, de a „főszereplők” sehogy sem akartak kötélnek állni, a felvételhez szükséges világítás hatására minden harci kedvük elszállt. Sztarevics ismerte Cohl gyufaanimációit, innen jött az ötlete, hogy a stop motion technika segítségével rekonstruálja az eseményt. Ehhez a bogarakat kipreparálta, a lábaikat drótokkal helyettesítette, és elkészítette az animációtörténet első bábfilmjét, amely a *Nagy szarvasbogár* (*Lucanus Cervus*, 1910) címet kapta. A közönség ámuldozott, és nem értette, mindez hogyan lehetséges, sokan még idomított bogarakra is gyanakodtak. Sztarevics a sikeren felbuzdulva és egyelőre a rovarok világában maradván elkezdett komolyan foglalkozni animációs filmekkel. Ehhez speciális bábokat fejlesztett ki, melyek mérete 10 és 20 cm között mozgott. Parafából, gipszből és bőrből készítette a nem mobilis részeket, míg a végtagokhoz és csápokhoz drótvázat használt. Az ismeretterjesztő műfajon túllépve történeteket talált ki, és így jöttek létre az első szórakoztató célzattal készült bábfilmek, mint például *A gyönyörű Ljukanyida* (*Prekrasznaja Ljukanyida, The Beautiful Lukanida*, 1910) vagy *A tücsök és a hangya* (*Sztrekoza i muravej, The Ant and the Grasshopper*, 1911), mely utóbbiért az alkotó cári kitüntetésben is részesült.

Sztarevics legismertebb filmje, *Az operatőr bosszúja* (*Meszty kinematograficeszkovo operatora, The Cameraman's Revenge*, 1912) féltékenységi drámát mutat be. A túlfűtött érzelmeket ízeltlábúak szerepeltetésével tolmácsolni igencsak eredeti ötlet, a film látványát és hangulatát ennek megfelelően a groteszk, a humor és a báj ötvözete jellemzi. Nem tündérmesét látunk, hanem az emberi természet gyengeségeinek szatirikus kifigurázását. A kameraállások távoliak, a snittek meglehetősen hosszúak és ráérősek, vagyis – a korai élszereplős némafilmekhez hasonlóan – mintha egy filmszalagra vett színházi előadást látnánk. Ennek, a filmnyelv kezdetlegessége mellett, nyilván gyakorlati okai is voltak, hiszen az akkori technika nem tette lehetővé, hogy a bábokról tiszta és éles közeli felvételek készüljenek. Ugyanakkor a precíz és aprólékosan kidolgozott díszletek, valamint a figurák meggyőző mozgása nagy türelemre és igazi profizmusra vall.



4.5 Vlagyiszlav Sztarevics: *Az operatőr bosszúja* (*Meszty kinematograficeszkovo operatora, The Cameraman's Revenge, 1912*), filmkép

Az 1917-es forradalom után Sztarevics Franciaországban folytatta pályafutását. Itt készítette el első egész estés filmjét is, a szintén bábanimációs technikával készült *Le Roman de Renard* (*A róka története, 1937*) című alkotást. A történet klasszikus mesei szituációt dolgoz fel, amelyben az oroszlán, az állatok királya, móresre tanítja a ravasz rókát. A film több szempontból is úttörőnek számít, hiszen az elsők között elkészült és elsők között hangosított egész estés bábfilmek közé tartozik. Sztarevics, egész pályafutása során igyekezett lépést tartani a technika fejlődésével, így a színes és hangos eljárást is alkalmazta filmjeiben, amint lehetett.

Élőszereplős filmeket is készített, s általában ezekben is alkalmazta az animációt stop-trükkök formájában. Így tesz például a *Karácsony éjszakája* (*Nocs pered Rozsgyesztvom, Christmas Eve, 1913*) című, Gogol novellája alapján készült némafilmjében is.

Sztarevics életművével kapcsolatban a kritika a kiváló technikai és műfaji megoldások elismerése mellett negatívumként említi a kissé vontatott történetmesélést és a túlzottan lírai megfogalmazást. Mivel féltette szakmai titkait, Sztarevics egyedül szeretett dolgozni, ezért produkciónak alakulásuk közben nem érte építő jellegű bírálat, s ennek következtében válhattak terjengőssé.

2008-ban dokumentumfilm készült munkásságáról *A bogáridomár (Vabzdžij dresuotojas, The Bug Trainer)* címmel, .



4.6 Vlagyiszlav Sztarevics bábjai között

5. Az animációs cartoon kezdetei és a rajzfilmipar kialakulása

Az Egyesült Államokban 1910 után New York vált az animáció központjává. A kezdeti keresgélés és a műfajjal való ismerkedés után, hamarosan beköszöntött az, amit az amerikai animáció, elsősorban a rajzfilm, vagyis cartoon aranykorának nevezünk. Ez humorra, helyzet- és karakterkomikumra épülő sorozatok tömegét, tudatosan menedzselte rajzfilmsztárokat és mindenekelőtt jó üzleti lehetőséget jelentett. Ennek ellenére hiba lenne azt gondolni, hogy az animációs ipar kezdettől virágzó üzletágként és prosperáló vállalkozások formájában működött. Eleinte kisebb stúdiók próbálták megvetni a lábukat, amelyek rövid idő után felbomlottak vagy egymásba alakultak, ugyanazokat a munkatársakat cserélgetve egymás között. Így kialakult egy meglehetősen zárt szakmai közösség. A rajzolók többsége a képregény területéről jött, a figurák is nagyrészt onnan származtak. Hogy a kezdetben készült, közönségfilmnek szánt művek mennyire voltak sikeresek, nehéz megmondani, hiszen a publikum akkor még nem vette túl komolyan a műfajt, inkább a játékfilmes vetítések kellemes, de nem túl fontos kiegészítésének tekintette a rajzfilmeket. A közönség érdeklődési körébe és ezáltal a piacra is betörni kívánó animációs szakma határozott célja a nézők igényeinek maximális kiszolgálása, és a kockázatmentes, gyors ipari termelés kialakítása volt. Ehhez jól kidolgozott gyártási eljárásra és naprakész technikai megoldásokra volt szükség. Az amerikai irányzat tehát rendkívül gyakorlatiasan elsősorban a szórakoztatásra és a technikai újításokra fókuszált, és kevésbé a produkciók eredetiségére vagy művészi színvonalára. A kreatív területekre jellemző állandó újdonságkeresés is háttérbe szorult, sok formai megoldás rutinná vált, és számtalanszor ismétlődött. A korabeli amerikai animáció képviselői között voltak néhányan, akik rosszallással fogadták ezt a tendenciát, mint például Winsor McCay is,

hiányolva a műfaj kezdetére jellemző művészi töltetet, és elítélve a csupán üzleti hasznot leső szemléletet, ám ők véleményükkel kisebbségben voltak.

Vitathatatlan, hogy a későbbiekben világszerte használt gyártási technológia ebben az időszakban alakult ki, és egyre inkább tökéletesedett. *Raoul Barré* (1874–1903) kanadai származású animációs rajzoló például bevezette a lyukasztott és tűskékre rögzített rajzpapírt, amelyet a mai napig használ a klasszikus rajzanimáció műfaja. A figura és háttér külön történő kezelésére is létezett egy kezdetleges, még a cell megjelenése előtt alkalmazott megoldás, a *slash-technika*. Ez abból állt, hogy a hátteret külön papírra rajzolták, a figura fázisait pedig szintén külön lapokra, s ez utóbbiakat kivágták és ráhelyezték a háttérre, majd filmre rögzítették. Érdekességként tartozik a történethez, hogy Barré egyik asszisztense egyszer elfelejtette betenni a hátteret, így a szereplő a levegőben járt. A helyzetből rögtön poént kreáltak, megteremtve azt a gyakran használt rajzfilmes fogást, amelynek megfelelően a figura csak akkor esik le, amikor észreveszi, hogy nincs alatta semmi.

Ugyancsak ekkor jelent meg a forgó rajzasztal, amely lehetővé tette a rajzolóknak, hogy bármely szögbe fordítva a papírt kényelmesen rajzolhassanak. A rajzolás szakaszát több munkafázisra osztották. Az animátorok kék ceruzával dolgoztak, keresgélve a megfelelő mozdulatot, majd továbbadták a kihúzóknak, akik a végleges fázist feketével rajzolták meg. A felvételnél a kék színt kiszűrték, így a filmen csak a letisztázott rajz rögzült. Nem beszélhetünk grafikai remekművekről, a fő szempont a gyors és könnyű reprodukálhatóság volt, és a rajzolóok sem voltak tanult művészek. A húszas évek látványára az egyszerű, lekerekített formák és a figurák végtagjainak hullámzó vonalú, ízületek nélkül történő megrajzolása volt jellemző. A történetek is igen kezdetlegesek, kidolgozatlanok voltak, az egyetlen cél a publikum bármi áron történő megnevettetése volt.

A század elejének realizmusközpontú világában az animációs rendezők a mozgás minél élethűbb ábrázolására törekedtek. A sorozatgyártás nem támogatta az egyéni megnyilvánulásokat, kísérletezéseket, hiszen azok létrehozása kevésbé hatékony, fogadtatása pedig kiszámíthatatlan volt. A rajzanimációban ez azt is jelentette, hogy a rajzolóok nem dolgozhattak önálló stílusban, hiszen akkor az eredmény nem lett volna

egységes. Az egyéni stílus hiányát egyenesen erénynek tekintették.⁶⁴ A siker zálogát a rendszer minél pontosabb követésében és nem az alkotói egyéniségek hangsúlyos megnyilvánulásában látták. Ebben a teóriában gyökerezik a *rotoszkóp-technika* is – amelynek segítségével egy élő felvételen megjelenő valós személy mozgását egy animációs karakter mozdulataivá adaptálnak –, amelynek a létjogosultságát Max Fleischer animációs rendező fogalmazta meg egyértelműen.⁶⁵ Szerinte egy mozgás nem rajzolható meg egy rajzoló saját elképzelése szerint, mert az nem vezet egységes eredményre, és a valóságot sem fogja híven visszaadni. Csak a saját képzeletére alapozva a művésznek esélye nincs ábrázolni a realitást.

Ahhoz, hogy a rajzfilm gyorsan és hatékonyan gyártható legyen, mindenekelőtt olyan praktikus megoldásra volt szükség, amely lehetővé tette a figura, a háttér és az előtér egymástól független kezelését, az azonos fázisok újbóli felhasználását, illetve a vegyes, akár élőszerreplős filmkép kialakítását. 1914-ben *Earl Hurd* (1880–1940) feltalálta a cellanimációs technikát, amely megoldotta ezt a problémát, és lehetővé tette a futószalag-rendszerű termelést, ezáltal a sorozatok gyors és gazdaságos kivitelezését. Hurd később *Ub Iwerks* és *Disney* stúdiójában is dolgozott animátorként, a neve mégis mindenekelőtt technikai újítása miatt maradt fenn. A cell anyaga a fotográfiában már jól ismert volt a fényérzékeny emulzió hordozójaként, ám a rajz műfaja a köztudatban annyira a papírhoz kötődött, hogy ez a ma már kézenfekvőnek tűnő megoldás sokáig nem jutott az animátorok eszébe. A cell használatára alapozó nagyipari módszert Hurd *John Randolph Bray* (1879–1978) segítségével fejlesztette ki, aki akkoriban producere volt a filmjeinek. Bray kizárólag a jövedelmező üzletet látta az animáció műfajában. Ő indította el az ipari gondolkodást, stúdiója kifejezetten a sorozatgyártásra állt rá már a kezdetektől. Addig az alkotók saját örömeikre, saját kezűleg, és ezért igen lassan készítették filmjeiket. Bray megpróbálta ezt célirányosan, szervezett formában, nagyobb hatékonysággal tenni, éppen ezért mindenekelőtt a technikai problémák kiküszöbölésével foglalkozott. Például ő is próbált

⁶⁴ Ez a kérdés a mai napig vitákra ad okot, hiszen ma is van az animációnak olyan alkalmazott területéhez kapcsolódó szegmense, ahol hasonlóak az elvárások. Ilyen területen dolgozni nem jelent feltétlenül negatív állapotot, inkább az a fontos, hogy mindenki megtalálhassa az alkatához legjobban illő alkotói módszert.

⁶⁵ Crafton, 1982., 167. oldal.

megoldást keresni a figura–háttér kérdésére még a cell bevezetése előtt. Az elkészített háttérnek azt a részét, ahol majd a szereplő feltűnik, üresen hagyta, majd a rajzot sokszorosította, és az egyforma alapra, oldalanként rajzolták rá fedőtintával a figura fázisait, illetve egészítették ki a háttérrel, ahol ez szükséges volt. Az eljárás kissé nehézkes volt, a jól működő megoldást nyilván a cell technikája hozta meg. Bray készítette a húszas években a legelső olyan színes animációs filmet is, amely nem az utólagos kifestés eljárásával, hanem egyenesen színérzékeny filmre történő exponálással készült. Az általa használt eljárás azonban nagyon drága volt, és a filmszalag is nagyon sérülékeny, ezért az ezirányú kísérletezéssel felhagyott, és a valódi színes filmre még tíz évet várni kellett.

Nagyon rövid idő alatt tehát teljes és jól működő technológia alakult ki, amelyben a cell kulcsfontosságú helyet foglalt el. Hurd és Bray találmánya a kerék feltalálásával volt egyenértékű a rajzfilmgyártás terén, hiszen majdnem egy évszázadra meghatározta a világ animációs filmgyártását.

A harmincas évekre az animáció komoly iparággá fejlődött, és a játékfilmes stúdiók közül is egyre több nyitott rajzfilmes részleget. A hollywoodi trendnek megfelelően a sztárkultusz átszivárgott az animációs műfajba is, így a tervezők azon voltak, hogy minél ismertebb, sikeresebb és ezáltal jobban eladható karaktereket hozzanak létre. Az animátorok első, úttörő generációja kezdett kiöregedni, helyüket átvették a fiatalabbak, és ezáltal a tervezési tendencia is megváltozott. Bár még mindig a szórakoztatás volt az elsődleges szempont, ezt igyekeztek nemcsak technikailag, hanem stílusában is igényesebben végezni. Nem vettek át kész karaktereket az újságok lapjairól, ehelyett – gyakran a kor nagy nevéitől inspirálva – igyekeztek kifejezetten a rajzfilm műfaji szempontjai alapján tervezni, ezáltal a figuráknak nem csupán a megjelenésük, hanem a jellemük is kiforrottabbá vált. Az egyetlen képregényből érkező túlélő a Fleischer fivérek hőse, Popeye volt.

A stúdiókon belül részlegeket hoztak létre, a nagyobb hatékonyság kedvéért minden csoport csak részfeladatokat végzett, és modell-lapokat használtak a karaktertartás érdekében.

A filmek elkészítése igazi csapatmunka volt, és ha egy-egy epizódnak volt is saját rendezője, ő inkább csak koordinálta a munkát, egyéni stílusjegyeit nem vihette bele a

produkcióba. A filmek képi világa kevésbé volt eredeti, hiszen az, hogy a közízlés maradéktalan kiszolgálását célozták meg, igencsak körbehatárolta a lehetőségeket. A látvány- és karakterterveket főleg meseillusztrációk inspirálták – és sohasem a képzőművészet –, sablonokat, sztereotípiákat követtek, kész recepteket alkalmaztak. A szerethető karakter például egy kisgyerek testének arányaival rendelkezett, kissé félénk volt és szégyellős, míg az ügyefogyott figurát hosszú fejjel, vékony nyakkal és hatalmas lábfejekkel látták el. A bolondot görnyedt hát és csapott vállak jellemezték, a „nehézfűt” pedig eltúlzott áll és méretes mancsok. Ily módon első pillantásra felismerhető volt, hogy egy figurának milyen szerepe lesz a történetben. Ez nagyszerűen illeszkedett az elképzelésbe, hiszen a burleszk műfaja nem a rajz színvonalára alapoz, hatása inkább a rögtön átlátható cselekményen, a komikus helyzeteken, az események ritmusán és nem utolsósorban a mozgások jellegén múlik. Az animátorok esetében nem annyira a rajztudás volt az elsődleges, hanem a megfelelő karakterű mozgás megragadásának képessége. Ezek a sorozatok a *commedia dell'arte* műfajához hasonlóan alap-konfliktushelyzetekre építettek, klasszikus karaktertípusok szerepeltetésével.

Pat Sullivan és Otto Messmer

A húszas évek tömegtermeléséből kiemelkedett néhány igazán sikeres produkció, mint például a *Félix, a macska* (*Felix the Cat*, 1919–1930) sorozat, amely Pat Sullivan (1887–1933) és Otto Messmer (1892–1983) nevéhez fűződik.

Pat Sullivan ausztrál születésűként előbb Londonba, majd 1910-ben az Egyesült Államokba költözött, ahol először képregényrajzolóként helyezkedett el, aztán egy alakuló animációs stúdióhoz csatlakozott, később pedig önállóan kezdett el dolgozni. Az amerikai Otto Messmer szintén a képregény műfajának elkötelezettje volt, és Winsor McCay munkáitól ihletve maga is készített humoros rajzokat újságoknak. A Universal Stúdióhoz szerződve saját tervezésű karakterrel készített tesztfilmeket, és bár a produkció soha nem készült el, Pat Sullivan felfigyelt a tehetséges animátorra. Együttműködésükre az első világháború befejeztével került sor, és a Paramount megrendelésére megszületett *Félix, a macska* karaktere. Máig kérdéses, hogy tulajdonképpen melyikük tervezte, sokáig

Sullivannek tulajdonították, Messmer képregényeiben viszont már korábban is felbukkant egy hasonló karakter. Kettejük együttműködése azért is különös kissé, mert bár Félix animátora egyértelműen Messmer volt, és ezzel nagyban hozzájárult sikeréhez, az epizódok elején csak Sullivan neve jelenik meg alkotóként.

Az új karakter először egy ötperces filmben tűnt fel, a *Csacska macskaságok* (*Feline Follies*, 1919) címűben. Félix kiforrott egyéniségével és sajátos stílusával egy csapásra lenyűgözte és meghódította a publikumot, ami arra ösztönözte az alkotókat, hogy további epizódokat készítsenek. 1920 és 1930 között 150 epizód készült el fekete-fehér kivitelben, némafilmként. A történetek mondanivalója igen egyszerű, a szituációk a valós életen alapulnak, Félix kalandjait mutatják be hétköznapi helyzetekben és helyszíneken. Ő az első kifejezetten mozgóképre tervezett karakter, egyszerre hordozója egy macska jellemének és emberi tulajdonságoknak is. Kifejezetten kommunikatív, saját akarata és egyéni döntései vannak. Jellegzetessége, hogy a farka, rajzfilmes módra, mindig az éppen szükséges eszközzé alakul át, amellyel rögtön megoldja a problémás helyzeteket. Viselkedéséből egyértelműen látszik, tisztában van azzal, hogy ő éppen moziban szerepel, számtalanszor kinéz a filmvászonról, hol segélykérőleg, hol cinkosan kacintva, hol pedig elismerést várva éppen végrehajtott tetteért. Tervezői Chaplin stílusára alkották meg, amihez Sullivan a jogot is megszerezte a nagy nevetettőtől. Ily módon a mozgása, a bevett szokásoktól eltérően, nem másolása volt egy már létező rajzfilmes stílusnak, hanem eredeti, sajátos, csak rá jellemző, ezért lett Félix minden szempontból kiemelkedő jelensége a korának. Őt tekinthetjük az első rajzfilmes sztárnak, akinek igazi egyénisége és komoly rajongótábora volt.

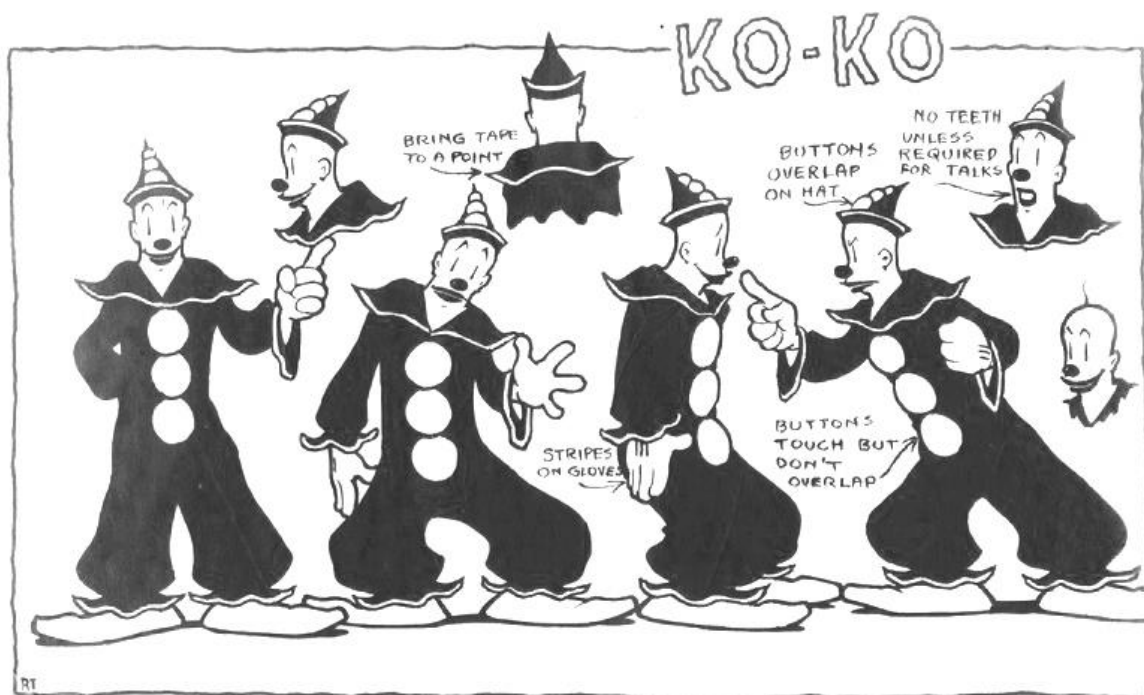


5.1 Félix, a macska vázlata, Sullivan által egy rajongónak dedikálva

Kezdetben a fergeteges sikert és népszerűséget Sullivan jól tudta kezelni és használni. Az 1920-as években, New Yorkban beindult televíziós kísérleti adásokban lejátszották az epizódokat, és a népszerű macska játékok formájában és használati tárgyakon megjelenítve is kapható volt. Ám az évek során, a közben egyre csiszolódó technikai lehetőségekhez igazodva, Félix karakterét többször is újratervezték, harmonikusabbnak, szerethetőbbnek szánták, de ettől végül inkább jellegtelenné vált. Mozdulatait is simábbra vették, és ennek következtében elvesztette kezdeti, kissé darabos, ám éppen ettől őszinte és lehengerlő természetét. Eredetileg öntudatos és bevállalós fellépése egyre szelídebbé vált, figurája összességében visszahúzódóbb és félénkebb lett. A hangosfilm megjelenésével és elterjedésével felmerült az ötlet, hogy Félix is megszólaljon, de Sullivan nem foglalkozott kellő komolysággal ennek a megvalósításával. Már létező hangeffektekkal próbálta megoldani az epizódok hangosítását ahelyett, hogy kifejezetten erre a célra készült felvételeket használt volna. A harmincas évekre Félix, a macska kikopott a vászonról. Sullivan belátta a tévedését, és elhatározta, hogy visszahozza Félixet a rivaldafénybe, ám ennek megvalósítására már nem kerülhetett sor, mivel a producer hamarosan elhunyt.

Max és Dave Fleischer

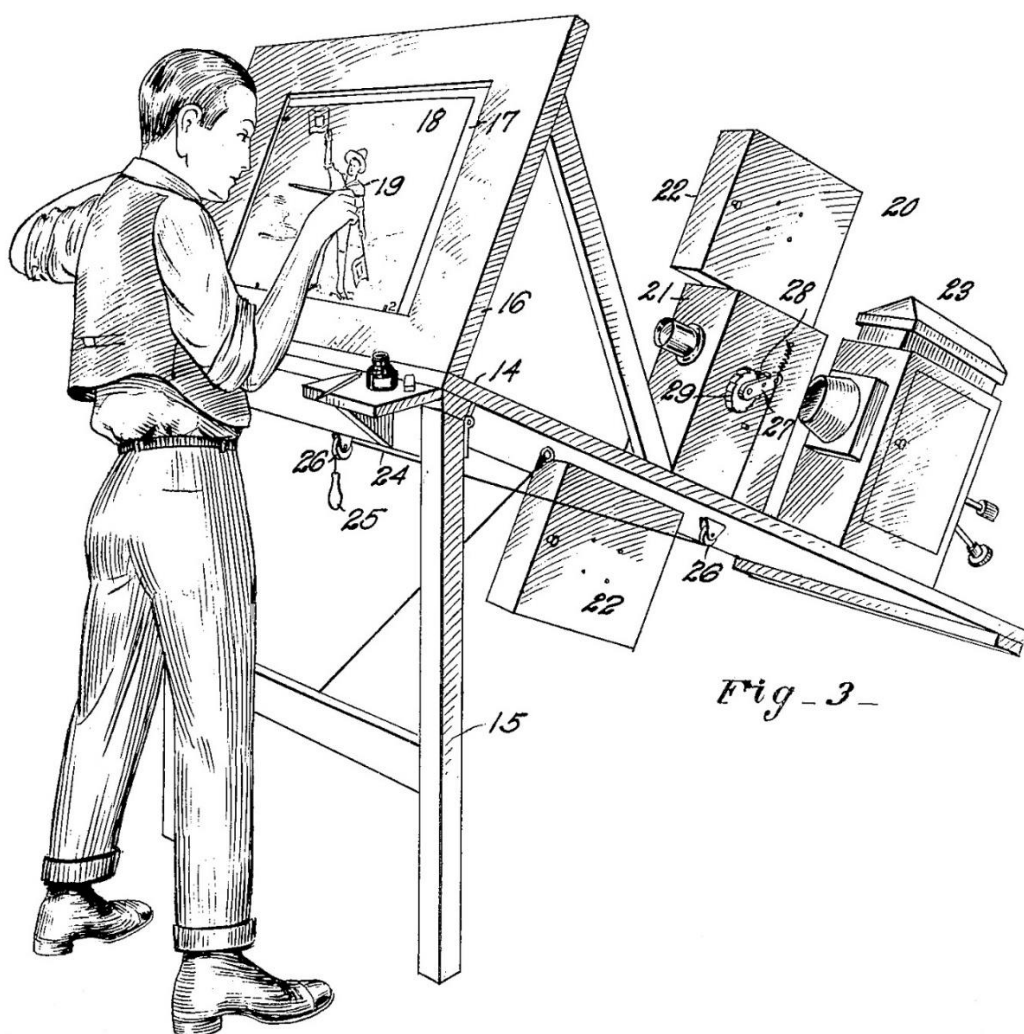
A *Fleischer* fivérek, *Max* (1883–1972) és *Dave* (1894–1979) szintén megszállottként foglalkoztak animációs filmkészítéssel, nevükhöz figurák, sorozatok és a kor tendenciáinak megfelelően technikai újítások is fűződnek. A *Fleischer Stúdió* 1921-ben alakult – de 1929-ig *Inkwell Stúdió* volt a neve –, és fénykorában komoly konkurenciát jelentett még *Disney*nek is. *Max Fleischer* a gyártás közvetlen vezetőjeként, *Dave Fleischer* inkább producerként dolgozott. Náluk kelt életre többek között *Popeye*, *Superman*, *Betty Boop* vagy *Kokó, a bohóc*, hogy csak a legnagyobb „sztárokat” említsük. Karaktereik egy része képregényhősből lépett elő rajzfilmek címszereplőjévé, míg másokat már ilyen céllal terveztek, és általánosan jellemző antropomorf megjelenésüknél fogva üdítő színfoltot képeztek a rajzanimáció akkoriban túlnyomórészt állatfigurákkal benépesített porondján.



5.2 *Kokó, a bohóc* modell-lapja

*Fleischer*ék egyik meghatározó technikai találmánya a *rotoszkóp-technika* volt, amelyet 1915-ben dolgoztak ki, és valósággal betörték vele a filmiparba. Az eljárás elve – amelynek megfelelően egy élő személy valós mozgását ültetik át animációba – a mai napig

használatos, bár a megvalósítás módszere sokat változott. Fleischerék az élő szereplő mozgását tartalmazó filmszalag kockáit egyenként vetítették rá egy fehér felületre, a mozgás fázisait átmásolták a megfelelő karakterhez adaptálva, majd a megszokott animációs eljárás szerint filmre rögzítették azt.



5.3 A rotoszkóp-eljáráshoz szükséges berendezés

Az eredeti felvételt igyekeztek minél kontrasztosabb látvánnyal elkészíteni, hogy könnyebb legyen majd az utólagos átrajzolás. A rotoszkóppal készült képek tiszták, áttekinthetők voltak, hiszen vázlatozásra és keresgélésre nem volt szükség, ráadásul a figurák teljesen élethűen mozogtak. Az első rotoszkóp-kísérlet felvételéhez Dave Fleischer bohócruhában ugrált és táncolt, így született meg egyik legnépszerűbb figurájuk, Kokó. Az

eredmény teljesen elképesztette a közönséget és a kritikusokat, hiszen a rajzolt bohóc úgy mozgott, mint egy valós személy, nem váltogatta hirtelen és természetellenesen a testhelyezeteit, és mozdulataiban nyoma sem volt a merevségnek vagy félszégnek. Egészen hihetetlen volt, hogy ezek a mozgóképek rajzokból álltak össze. Az animáció későbbi irányzatai nem törekedtek egységesen a mozgások teljesen élethű ábrázolására, sőt egyes alkotók belátták, hogy a mozgás meghatározó összetevője a karakternek, és hangsúlyozásával vagy akár eltúlozásával sokkal kifejezőbbé tudják tenni a figurát, amelynek jelleme is jobban definiálható jellegzetes mozdulatok segítségével. Ám Fleischerék, akkor még Bray stúdiójának oktatófilmgyártás-részlegében dolgozva és a kor szelleméhez igazodva, a rotoszkóp módszerét tartották a leginkább járható útnak, és fantasztikus sikereket is értek el vele. Ezt a technikát használták a *Ki a tintatartóból* (*Out of the Inkwell*, 1918–1929) című sorozatukban, melynek főszereplője, *Kokó, a bohóc* gyorsan belopta magát a publikum szívébe.



5.4 Kokó és társa, Fitz kutya egy filmképen

Az epizódokat élő felvétellel vegyített kerettörténet fogja közre, amelyben a rajzoló előcsalogatja a tintatartóból a bohócot, a vázlatfüzetére ülteti, ahol a figura életre kel, izgalmas kalandokon megy keresztül olykor alkotóját is megtréfálva, majd végül visszatér a tintatartóba. A későbbiekben a többi karakter, például Popeye vagy Betty Boop is a rotoszkóp-technika segítségével lendült mozgásba.



5.1 Betty Boop mozgásának alapjául szolgáló élőfelvétel, valamint a rotoszkóp-technikával készült animáció

Szintén a Fleischer testvérek számoltak elsőként a *sztereo-optikális effektussal*⁶⁶ (nem tévesztendő össze a sztereoképpel). Ez azt a jelenséget takarja, amikor a kamerától különböző távolságra lévő előtér- és háttérelemek a kamera mozgásakor látszólag más-más sebességgel és irányba mozognak, egymáshoz képest is elcsúszva, és ezáltal a tér mélységének érzetét keltik a nézőben. Az eljárást a Popeye-epizódok felvételekor dolgozták ki. Ehhez speciális felvevőberendezést építettek, Disney híres *multiplán kamerájának* elődjét, azzal a különbséggel, hogy míg Disneynél a kamera függőleges tengelyen mozog, addig Fleischeréknél ez vízszintesen történt. A kamera előtt helyezték el különböző távolságokra a háttér és előtér átlátszó hordozókra festett részeit és a kiegészítésként készített apró térbeli díszletelemeket, majd a megfelelő helyre beépítették a fázisrajzokat tartalmazó celletteket is.

⁶⁶ <http://www.cartoonbrew.com/old-brew/1936-article-on-fleischer-3-d-sets-2020.html> 2013. 08. 25



5.5 Betty Boop és Kokó, a bohóc közös filmképen

Disney 1937-ben készült *Hófehérke és a hét törpe* című filmjének sikerén felbuzdulva, a Fleischer testvérek is megalkották egész estés animációs filmjüket, *Gulliver utazásai* (*Gulliver's Travels*, 1939) címmel, amelyet az animációtörténet második egész estés rajzfilmjeként tartunk számon. Az alkotást nagy érdeklődés fogadta, annak ellenére, hogy messze elmaradt a legyőzni kívánt Disney-alkotás mögött mind a forgatókönyv, mind az animáció minőségének tekintetében. Zavaró formai hibája, hogy Gulliver túlzottan naturalista figurája és vonásai stílárís ellentétben állnak a liliputi szereplők karikatúraszerű, rajzfilmes megjelenésével. Viszont technikailag a film sikeresnek mondható, hiszen elkészítése folyamán a Flesicher fivérek eredményesen használják mindkét találmányukat, a rotoszkóp-technikát és a sztereo-optikális effektust is.



5.6 Betty Boop

A *Betty Boop* (1932–39) sorozat azonos nevű főszereplője tipikus női alakja volt a dzsesszkorszaknak. Göndör, fekete haja, hatalmas szemei, meztelen válla és flörtölő, kihívó viselkedése minden szempontból egyedivé tette. Modellje és hangja Helen Kane énekesnő volt. Betty Boop igazi dívaként jelent meg a vásznon, ami kissé szokatlanul hatott a cartoon addig megszokott, bumfordi és vicces figurái után. 1935-ben a prűdebb közönséggel rendelkező mozik kérésére változtattak rajta, jobban felöltöztették, jellemvonásai közé pedig beemelték a házimunka szeretetét és az állatbarát magatartást. Viszont ezzel, ahogy várható volt, elvesztette csillogását, és 1939-ben eltűnt a képernyőről.

A *Popeye, a tengerész* (*Popeye the Sailor*, 1933–42) már kialakult karakterként érkezett a képregények lapjairól. Durva, faragatlan, önző figuraként kissé modortalanul robbant be a kor rajzfilmjeiben megszokott idilli világba, mégis felkapottabb volt 1935-ben, mint Miki egér. Népszerűségét valószínűleg a spenótból ideiglenesen nyert erejének köszönhette, hiszen ezzel a hétköznapi ember álmait valósította meg. A sorozat mellett három speciális rész is készült, amelyben Popeye más mesehősökkel találkozik,

Szindbáddal, Ali Babával és Aladdinnal. Itt már erősen érződik Disney hatása, a karakterek kidolgozottabbak, a megvalósítás igényesebb. Fleischerék igyekeztek Disney bevált mintáira alakítani produkcióikat, ilyen próbálkozásuk volt például a *Color Classics (Színes klasszikusok, 1934–1941)* című színes technikával készült sorozat, amelyben a groteszket próbálták elegyíteni az érzelmességgel, ám az eredmény igen vegyesre sikerült.

Az igazsághoz hozzátartozik, hogy a Fleischer Stúdióban a munkafolyamat távolról sem volt úgy megszervezve, mint Disneynél. Egészen a harmincas évek közepéig Fleischeréknél nem működött forgatókönyvíró részleg, az animátorok saját történeteiket valósították meg, ami nem minden esetben volt a legszerencsésebb megoldás. Pályafutásának első két évében Betty Boop karaktere például nem rendelkezett modell-lappal, így igen sok változáson ment keresztül, míg végre rögzítették pontos megjelenését. Rendezőket sem foglalkoztattak, Dave Fleischer jegyezte a filmeket, de nem végzett valós rendezői munkát, inkább csak összefogta és támogatta a stábot. A hangosfilm megjelenésekor sokáig utólagosan szinkronizálták a filmjeiket, ahelyett, hogy előre felvett hanghoz tervezték volna az animációt.

A Fleischer Stúdió készített egy második egész estés alkotást is *Mr. Bug Goes to Town (Bogár úr a városban, 1941)* címmel, amely azonban bukással végződött, és ezután a Paramount Pictures, amely a Fleischer filmek forgalmazója volt, felvásárolta a stúdiót, majd anyagi okokra hivatkozva 1942-ben bezárta.

Walt Disney

Ha bárhol a világon megkérdezzük az utca emberét, hogy milyen rajzfilmhez kapcsolódó személyeket ismer, biztosra vehetjük, hogy *Walt Disney* (1901–1966) nevét meg fogja említeni. Disney pályafutása igazi amerikai sikertörténet, a szegénysorból induló, ám elhívatott, tehetséges, ambiciózus fiatalemberé, akit a kezdeti nehézségek nem tántorítanak el céljától, kitartásával és bátorságával fergeteges karriert fut be, és hihetetlen népszerűsége tesz szert. Munkássága minden addigi filmes teljesítményt meghalad, bár életművét életében és posztumusz is sok kritika érte. Disney nem csak a rajzfilmgyártás

területén alkotott maradandót, életművéhez hozzátartozik a figurái köré szerveződött kultusz megteremtése is, amely a mai napig intenzíven él.

Walter Elias Disney apja farmján, Missouri államban nőtt fel, meglehetősen nehéz körülmények között. Már nagyon fiatalon elkezdett illusztrátorként dolgozni, majd a Kansas City Filmtársaságnál találkozott először a rajzfilm műfajával, ahol reklámfilmek és mesék gyártásában vett részt. Ezekben a kezdeti években ismerkedett meg *Ub Iwerks*szel (1901–1971), a kitűnő rajzolóval, akivel a közös munka során életre szóló barátságot kötött, és aki alkotótársként kisebb-nagyobb megszakításokkal egész pályafutásán végigkísérte. A kezdeti időkben, kellő információk és inspirációs források híján, a rajzfilmek készítési módjára maguktól próbáltak rájönni, illetve Muybridge fotósorozatait tanulmányozták. Disney korán megpróbált saját lábára állni, ám első, *Kacagráf (Laugh-O-Gram)* nevű vállalkozása, amely az azonos című, vicces gegekből álló animációs sorozatot készítette, gyorsan csődbe ment. Disney egy életre megtanulta: annak, hogy bármit is létrehozasson, legfontosabb feltétele a pénz.

1923-ban a filmes paradicsomba, Kaliforniába utazott szerencsét próbálni, ahol sikerült megrendelést szereznie az *Alice Csodaországban (Alice in Wonderland, 1923–27)* című sorozatra. A produkció komoly technikai újítást is tartalmazott, hiszen élő szereplőt kombinált rajzolt környezettel, a főszerepet pedig, Disney első sztárjaként, az akkor ötéves Virginia Davis játszotta. Az Alice pozitív fogadtatásán felbátorodva Disney bátyjával, Royjal közösen, megalapította a Disney Fivérek Stúdióját, amelyhez hamarosan Ub Iwerks is csatlakozott. A vállalkozás 1927-ben felvette az azóta is használt Walt Disney Stúdió nevet. Ezzel Disney rajzolói és animatori pályafutása véget is ért, hiszen a továbbiakban producerként működött, a munka megszervezésével, felügyelésével, a történetek és gegek kitalálásával és a stúdió vezetésével foglalkozott. Filmforgalmazókon keresztül terjesztette filmjeit, az első ilyen partnere Margaret Winkler volt, aki Fleischerék és Sullivan filmjeit is forgalmazta. A terjesztőknek, akárcsak manapság, igen fontos szerepük volt az animációs ipar működésében, ők fogalmazták meg a megrendeléseket a stúdiók felé a publikum vélt vagy valós elvárásainak felmérése alapján, majd ők fizették ki az alkotók munkáját, és a kritikát is ők képviselték a nézők visszajelzéseit összegezve. Disney számára gyorsan világossá vált, hogy a megrendelő és a közönség igényeinek maradéktalan kiszolgálása

jelenti számára a megélhetés és boldogulás útját, és ez a szemlélet egész pályafutását meghatározta. Ennek megfelelően a producert tekintette a rajzfilmgyártás legfontosabb emberének, akinek feladata minél pontosabban felmérni a közönség elvárásait, s a rendező ehhez igazodva csupán levezényli a gyártás folyamatát. Ezért van az, hogy a nézők többsége jól ismeri ugyan a klasszikus Disney-meséket, ám azok rendezőjét nem tudná megnevezni.

Az Aliz-sorozat sikerét követően – a Universal Pictures Margaret Winkler által közvetített megrendelésére – Disney 1927-ben egy új szereplőt alkotott *Oswald, a nyúl* (*Oswald the Rabbit*) személyében, akinek grafikai megvalósítása Ub Iwerks nevéhez fűződik. Elkészültek az első epizódok, amelyeket kemény kritika ért a megrendelő részéről: a figura nem elég kedves, a mozgás szaggatott, a gegek nem kellőképpen viccesek, és az eredmény összességében nem eléggé figyelemfelkeltő. Kemény munkával Disney és csapata végül sikerre vitte Oswaldot. 26 epizód készült a sorozatból, ám ekkor Charles Mintz – Margaret Winkler férje, aki ekkorra átvette feleségétől a forgalmazást – kihasználva azt, hogy Oswald tulajdonképpen a megrendelő tulajdonában van, kijátszotta Disneyt, a sorozatot és a figurát is elvette tőle, ráadásul előnyösebb ajánlatokkal a rajzolóit is átcsábította a Universalhoz. Az újabb lecke Disney számára tehát az volt, hogy csak saját magában bízhat, és semmit nem szabad kiengednie a kezéből. Charles Mintz sem örülhetett sokáig a „sikerének”, mert a Universal végül nélküle folytatta a sorozat gyártását. Oswald figuráját a Disney csak 2006-ban vásárolta vissza a Universaltól.

Ezután az üzleti kudarc után született *Miki egér* (*Mickey Mouse*), akit grafikailag szintén Iwerks tervezett, ám jellemének megalkotása Disney érdeme. Először Mortimernek nevezték el, de később a barátságosabb Mickey név mellett döntöttek. Az első két epizód nem volt sikeres, nem sikerült eladniuk, ugyanis a filmek nem lépték túl az addigi színvonalat, és Miki semmivel sem volt érdekesebb Oswaldnál, ráadásul a nézők nem is ismerték. Közben azonban megkezdődött a mozgóképtechnika újabb forradalma, a hangosítás, és Disney elhatározta, hogy a harmadik Miki egér-epizód, a *Willie, a gőzhajó* (*Steamboat Willie*, 1928) hangosított lesz. A megvalósítás rengeteg energiával és anyagi áldozattal járt, hiszen addig ismeretlen utat kellett felfedezni. Disney Pat Powers producert és az általa kifejlesztett Cinephone berendezést hívta segítségül. A kemény munka

eredményeként elkészült a világ első hangos animációs filmje. Az alkotók hatalmas érdeklődésre számítottak, ám érdekes módon a forgalmazók nem kapkodtak a filmért. Még egy dolog vált ekkor világossá Disney számára, éspedig az, hogy a terjesztők soha nem alkotnak saját véleményt egy produkcióról, hanem mindig a közönség reakciója alapján döntenek, hiszen ettől függ az anyagi haszon. Végül a filmet egy broadwayi filmszínházban mutatták be, a siker pedig elsőprő volt.

A Willie, a gőzhajó története teljesen jelentéktelen: Miki egy hajó kormányosaként konfliktusba keveredik a nagydarab, goromba és faragatlan kapitánnyal. A történet csak ürügy Disneynek arra, hogy használhassa a kifejezetten erre a célra felvett és pontosan a képekhez igazított hangokat, és elsüthesse a kötelező rajzfilmes poénokat. Miki és jegyese, Minnie végigzenélik, -táncolják a filmet, hangszerként használnak minden kezükbe akadó tárgyat, sőt néha, kissé morbid módon, élő állatokat is.

Ezzel elindult világhódító útjára a rajzfilm történetének egyik legnagyobb sztárja, Miki egér, aki a karrierje csúcán a hús-vér sztárokkal vetekedett népszerűségben. Megszemélyesítése tökéletesre sikerült, a nézők imádták a megnyerő modorú, bátor, udvarias, jól nevelt egeret, akire teljes mértékben emberként tekintettek, hiszen mozgása, alakítása maradéktalanul megfelelt a színészi játék szabályainak. Jól kiforrott egyéniségének köszönhetően Miki egér a legyőzhetetlen hős megtestesítőjeként a rajzfilm szimbólumává vált. A körülötte megjelenő karakterek (Plutó, Donald, Goofy stb.) a cartoon műfajához szükséges viccesen esendő figurák szerepét töltötték be, hiszen Miki imidzsével nem fért össze az, hogy akár egyszer is pórul járhasson. Az évek során a világhírű egér többszöri grafikai újratervezésen esett át, formáiban kerekesebb, arányaiban kiegyensúlyozottabb lett. Hangját egészen a második világháborúig maga Disney kölcsönözte. Miki egér pályafutása 1928-tól 1953-ig tartott, ezután már csak Disney halála után, nosztalgiából és elvétele tűnt fel produkciókban.

A stúdió következő hangos rajzfilmje, a *Csontváltás* (*Skeleton Dance*, 1929) már sokkal kidolgozottabbra sikerült. A hangok nem öncélúak, és tökéletesen kiegészítik a jól megkomponált, kerek történetet, amely morbid és groteszk, ám frappáns humorra alapoz. Fontos kiemelni a virtuóz animációt, amelynek köszönhetően a csontvázak elképesztő táncra perdülnek a sötét és vérfagyasztó temetői hangulatban. A *Csontváltás* a *Bolondos*

szimfóniák (*Silly Symphonies*, 1929–1939) sorozat első epizódja volt, amely az akkoriban megszokott módszertől eltérően nem állandó főszereplőkkel dolgozott, hanem minden epizód új helyzettel és más karakterekkel jelentkezett. Itt debütált 1934-ben Donald kacsa, aki később saját sorozatot kapott, és Plutó kutya is, aki aztán Miki egérhez csatlakozott.

Disney nemcsak a hangosítás, hanem a színes technika használatának területén is úttörő tevékenységet végzett. A 30-as évek elejére a Technicolor vállalat kifejlesztette színes, nyomtatott, sokszorosító eljárását, amely mind az animációs, mind az élőfilmre alkalmazható volt. A módszer első verziója még 1916-ban jelent meg, majd folyamatos fejlesztésen ment keresztül, mígnem 1932–52 között a legalkalmazottabb színes mozgóképes eljárássá vált Hollywoodban. A technikának két- és háromsávós verziója létezett, annak megfelelően, hogy a végső színeket két vagy három alapszín egymásra nyomtatásából hozták létre. A Disney által használt háromszínű eljárásban a speciális kamera minden képkockát háromszor exponált a továbbra is fekete-fehér filmre, oly módon, hogy a képet optikai eljárással az additív színkeverésnek⁶⁷ megfelelő alapszínekre, zöld, kék és piros részekre bontotta. A következő lépésben színek szerint külön szalagokra másolták a képsorozatokot, majd sablont készítettek róluk. A szubsztraktív keverésnek⁶⁸ megfelelő alapszíneket használva cián, bíborvörös és sárga festékkel nyomtatták a képet egyetlen filmszalagra, amely így már a színes, vetítési kópia volt. Disney kizárólagos szerződést kötött a háromsávós Technicolor technikára, és 1935-ig csak ő használhatta azt. Az első színes filmje, a Bolondos szimfóniák 29. epizódja, a *Flowers and Trees* (*Fák és virágok*, 1932) meghozta a stúdiónak az első Oscar-díjat.

Ugyancsak ehhez a sorozathoz tartozott a következő Oscar-díjazott Disney-rövidfilm is, a 36. epizódként készült *Három kismalac* (*Three Little Pigs*, 1933). A film az animációtörténet addigi legsikeresebb rövidfilmjének bizonyult, különösen népszerű betétdala, a *Who's Afraid of the Big Bad Wolf* (*Nem félünk a farkastól*) pedig a gazdasági világválság időszakának himnuszává vált. A kismalacok, kivételként, a Bolondos szimfóniák még két epizódjában visszatérnek.

⁶⁷ A képernyők által is használt RGB (red, green, blue) színmód. A színeket a kibocsátott fénysugár frekvenciája határozza meg.

⁶⁸ A nyomtatásban használatos CMY (cyan, magenta, yellow), illetve a kulcsszínnel (key), azaz a feketével kiegészítve CMYK színmód. A színeket a tárgyak felületéről visszavert fény frekvenciája határozza meg.

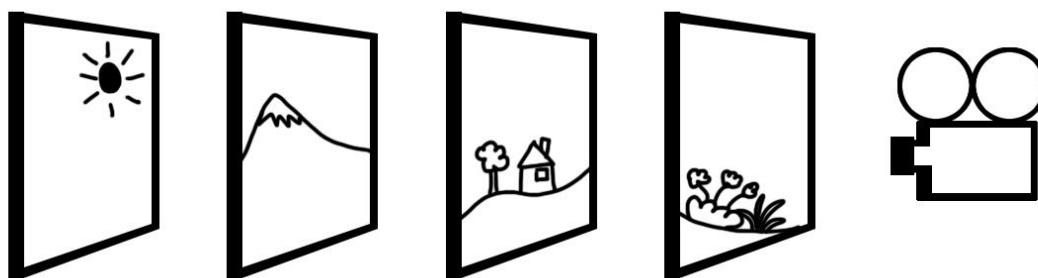
A film minden szempontból jól kidolgozott, ami különösen a dramaturgia szempontjából bír jelentőséggel, hiszen ebben a produkcióban használtak a rajzfilm történetében először teljes storyboardot. Bevezetése *Webb Smith* nevéhez fűződik, és innen kezdve Disney minden filmje elkészítéséhez használta. Egy nagy táblára tűzték fel a különböző jeleneteknek megfelelő rajzokat, amelyeket ily módon mindenki egyszerre láthatott. Így alakították a történet menetét, megjegyzéseket írva a képek mellé, és addig nem léptek tovább, amíg nem véglegesítették a cselekményt. A storyboard rendkívül hasznosnak bizonyult, és visszafordíthatatlanul elterjedt az animációs film készítői között, sőt később játékfilmes rendezők is használták, mint például Alfred Hitchcock.

A hangos és színes technika használatával Disney monopolhelyzetbe került a rajzfilmiparban, senki nem tudott vele versenyre kelni. A tervezés és kivitelezés szakaszára pontos munkamenetet dolgozott ki, időközben hatalmassá nőtt stúdiójában példás rendet tartott, és jól megszervezett, profi munkavégzést követelt. A legjobb rajzolókat alkalmazta, akik munkájuk során rengeteg tanulmányrajzot készítettek, hogy minél kifejezőbben és hitelesebben tudják a figurák mozgását, gesztusait ábrázolni. Disney felismerte a mimikában rejlő kifejezőerőt is, amely lehetőséget szintén igyekezett maximálisan kiaknázni. Ennek megfelelően a szájmozgás árnyaltabb alkalmazására is különös figyelmet fordított, amire igencsak szükség volt, hiszen a szájszinkron bevezetésekor a figurák jobbára egy csukott és egy nyitott szájállást használva mechanikusan tátogtak.

A 30-as évek közepén Disney arra a következtetésre jutott, hogy a rövidfilmek hosszú távon nem fogják a várt profitot hozni, ezért ismét egy új, addig kiaknázatlan területen próbálkozott: fontolgatni kezdte egy egész estés rajzfilm elkészítését. Bátyja, Roy, aki a stúdió pénzügyeivel foglalkozott, határozottan ellenezte az ötletet a várható anyagi terhek miatt, ám végül Disney sikerre vitte az elképzelését, és két év kitartó munkával elkészült az első egész estés rajzfilm,⁶⁹ a *Hófehérke és a hét törpe* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, 1937), amely mérföldkönek számít az animáció történetében. A film óriási sikert aratott, és speciális, hét darab törpeméretű arany szobrocskával kiegészített Oscar-díjat nyert.

⁶⁹ Lotte Reiniger 1926-ban már készített egész estés animációs filmet az árnyanimáció technikájával, *Achmed herceg utazása* címmel. Lásd bővebben a 7. fejezetben. Egész estés rajzfilm azonban nem készült a *Hófehérke és a hét törpe* előtt.

Térhatású, tündérmesébe illő látványa a *William Garrity* által frissen kifejlesztett, hét szinten működő multiplán kamerának köszönhető. Az eljárás elve⁷⁰ korábban is ismert volt, kezdetleges verzióit már Európában, Lotte Reiniger, majd Berthold Bartosch is használta. (Róluk később esik szó részletesen.) Ub Iwerks az első multiplán kamerát 1933-ban építette meg négy réteggel, a kamerát függőleges irányban mozgatva, majd 1934-ben, mint említettük, Max Fleischer a vízszintes verzióját fejlesztette ki ugyanennek, és sztereo-optikális kamerának nevezte el. A Hófehérkében használt függőleges állású, komplex berendezést Disney a *The Old Mill* (*Az öreg malom*, 1937) című, szintén Oscar-díjat érő rövidfilmjében próbálta ki, majd azután a legtöbb egész estés filmjében alkalmazta. A kamerát 1989-ben használták utoljára a *Kis hableányban* (*The Little Mermaid*, 1989).



5.7 A multiplán-technika elve



5.2 Multiplán-technika nélkül, majd azzal készült szimulált kameramozgás

⁷⁰ A kamera mozgásának eredményeként a felvett képen a kamerától különböző távolságra elhelyezett rétegek különböző sebességgel és irányba mozdultak, s ezáltal térhatást keltettek.



5.8 Walt Disney híres multiplán kamerája mellett

A Hófehérke óriási sikere megnyitotta az utat a hasonló vállalkozások előtt, és bebizonyította, hogy a rövidfilmeken túl a megaprodukciókban is komoly üzleti lehetőség van. A mesefilm híven követi a harmincas évek játékfilmes dramaturgiáját, ízlésvilágát, és már jól mutatja a kialakult Disney-rajzfilmvilág képét, amely ettől kezdve sok évtizeden át meghatározó volt az animációs tömegfilmgyártásban. A vizuálisan színvonalas, igényes produkció tartalmát tekintve megmaradt sekélyesnek és érzelgősnek, hiszen a felhőtlen szórakozáshoz a közönségnek nem volt szüksége drámai mélységekre. A kritika szóvá is tette a szentimentális, bájos, néhol giccsbe hajló stílust, amely aztán a *Bambiban* (1942) még tovább fokozódott. Tartalmát tekintve Disney legjobb egész estés filmjének a *Pinocchiót* (1940) tartja a szakma, amelyben sikerült a túlzott érzelgősséget valamennyire elkerülni.

Disney legellentmondásosabb alkotása a *Fantasia* (1940), amely klasszikus zenedarabokra készített animációs jelenetek sorozata. A karikatúraszerű, vicces rajzok,

amelyek kiválóan működtek a Bolondos szimfóniákban, és az érzelmes képsorozatok, amelyek tündérmesék esetében még valamelyest megbocsáthatók, Beethoven, Bach vagy Sztravinszkij zenéjével sehogyan sem illenek össze. A film kapcsán Disneyt sokan hozzá nem értőnek és a zene elpocsékolójának tartják. Tény, hogy a gondolati tartalom messze elmarad a felhasznált zenei darabok színvonala mögött, a látvány pedig a komolyzene nagyjaival társítva totális stíluszavart eredményez. Az európai kísérleti filmek, mint látni fogjuk, a komolyzene és az animáció kapcsolatát az absztrakt animáció irányából közelítették meg, igen értékes alkotásokat létrehozva.

A második világháború idején Disney is részt vett a propagandafilmek gyártásában. Egyik ilyen filmje, a Donald kacsza főszereplésével készült *Führer arca* (*The Fuehrer's Face*, 1942) hozta meg számára a tizedik Oscar-díjat. Ebben az időszakban több nehézséggel is szembe kellett néznie. Stúdióját nagyobb és impozánsabb székhelyre költöztette, ami komoly anyagi terhet jelentett, a helyzetét pedig tovább súlyosbította, hogy az európai piacról származó jövedelem a háború miatt kiesett. Ráadásul az elégedetlen alkalmazottak sztrájkba kezdtek, amit Disney nagyon rosszul élt meg, és mivel maga is a kimerültség határán volt, személyesen is konfrontálódott dolgozóival. Az események következtében több munkatársa is elhagyta a céget, akik közül néhányan a Disney-stílus alól felszabadulva új irányokba indultak, színesítve, felpeszdtíve és megújítva az amerikai rajzfilmes világot.

A háború után Disney számára a harmincas évek anyagi sikere nem tért már vissza, ezért a stúdió más jellegű produkciókkal, például természetfilmekkel és játékfilmekkel is kezdett foglalkozni, ő maga pedig egyre kevésbé vett részt a közvetlen munkában.

Walt Disney rajzfilmes tevékenységével 48 Oscar-, 7 Emmy-díjat és ezeken kívül még majdnem ezer másik díjat nyert. Fénykorában ambiciózus tervei a vállalatot állandó anyagi bizonytalanságban tartották, melyet Roy türelme és elszántsága tartott egyensúlyban. Disney halála után, *Wolfgang Reitherman* (1910–1985) vezetése alatt, egy konzervatívabb menedzsmenttel a helyzet stabilizálódott, viszont a fantasztikus áttörések is elmaradtak.

Disney személye még életében megosztotta a kritikát és a szakmát. Egyfelől ő volt a „burbanki mágus” vagy „a huszadik század Ezopusza”,⁷¹ másfelől pedig azzal vádolták, hogy elnyomta az animációs művészet szabadságát, és mindent elárasztott az idealizált világú, ám a túlzott formai realitástól elszakadni mégsem tudó filmjeivel. Amit biztosan megállapíthatunk, az az, hogy a fantasztikus technikai újítások bevezetésével Disney megalkotta a rajzfilm területén a közízlésre alapozó tömegkultúrát. Magát nem tartotta soha művésznek, elismerte, hogy tevékenysége tudatosan a széles fogyasztói réteget célozza meg. Saját ízlése nem lépett túl közönségének preferenciáin, ám ezt ő nyíltan vállalta, mint ahogy egyszerű származását is. Filmjeinek gazdag szín- és formavilága elkápráztatta a nézőket, szereplőinek bájos, felelőtlen magatartásával pedig szívesen azonosultak. Ezt erősítendő pozitív karakterei a kisgyermekek jellegzetes jegyeit hordozták magukon: kerek formák, hatalmas szemek, nagy fej, rövid karok és imádnivaló mozdulatok. Disney kínosan ügyelt arra is, hogy vázlatok, félkész tervek ne kerüljenek nyilvánosságra, a publikum csak a kész, fényesre csiszolt látvánnyal találkozhatott. Az idő előrehaladtával az édeskés hangvétel és az erősen giccsbe hajló világ egyre inkább meghatározóvá vált Disney filmjeiben, és hosszú ideig az egyetlen elfogadott standard volt a rajzfilm világában.

Disney hajlamos volt munkatársai kreativitását teljes mértékben alárendelni az általa kijelölt és meggyőződése szerint az egyetlen helyes, sikerhez vezető útnak. Ezért jó néhány kiváló animátor hagyta el a stúdiót, sőt régi barátja, Ub Iwerks is több kitérőt tett más produkciókban is dolgozva.

A filmkészítés mellett pénzének és szabadidejének jelentős részét Disneyland létrehozására fordította, amelyet olyan helynek szánt, ahol a gyerekek mellett a felnőttek is felhőtlenül szórakozhatnak. Ezt sajátos módon, igazi mese- és álomvilág megteremtésével, kisvasút és tornyos kastélyok megépítésével, színes, csillogó díszletek felállításával, rajzfilmfigurák megelevenítésével gondolta a leginkább megvalósíthatónak. Nosztalgikus, érzелgős gondolkodására jellemző, hogy gyermek- és fiatal-kora helyszínei gyakran

⁷¹ Bendazzi, 2003., 70. oldal.

visszaköszönnek filmjeiben, Disneylandben pedig pontos mását is felépítette egyes épületeknek, sőt teljes utcáknak is.

Figurái körül igazi sztárkultuszt generált, ma is lépten-nyomon találkozunk velük az újságok címlapján, ruhákon, játékokon, használati tárgyakon. Tudatos üzletemberként egyetlen filmjének vagy figurájának jogát sem adta el, a Disney Stúdió ennek szellemében mind a mai napig rendkívül szigorúan alkalmazza a szerzői jogok védelmét.

A Disney-jelenség kitörölhetetlen nyomot hagyott az animáció műfajában. Egyrészt kultuszt teremtett, és létrehozta a professzionális rajzfilmes ipart, másrészt viszont hatására a felületes köztudatban a mai napig is az él, hogy az animációs mozgóképművészet egyenlő a vicces rajzfilmekkel, bájos figurákkal és érzelgős történetekkel.

Warner Brothers

A rajzfilmipar virágzásának köszönhetően és Disney káprázatos sikereinek hatására több filmstúdió, köztük a Warner Brothers is elkezdett animációs filmgyártással foglalkozni.

1930-ban két, azelőtt Disneynek dolgozó animátor, *Hugh Harman* (1903–1982) és *Rudolf Ising* (1903–1992) elindították a *Bolondos dallamok* (*Looney Tunes*) sorozatot, amelyhez új karaktert terveztek, Boskót, a feketebőrű kisfiút. A második Harman–Ising sorozat, a *Vidám melódiák* (*Merrie Melodies*) 1931-ben indult, és epizódjai a stúdió zeneszámaira készült animációk voltak, ám idővel a két sorozat között eltűnt a különbség. Mindkét széria erősen magán viselte a korai Disney-filmek hatásait. Ám Bosko népszerűségben nem tudott versengeni Fleischerék és Disney karaktereivel, így a remélt áttörés elmaradt. Harman és Ising a Metro–Goldwyn–Mayer stúdiónál folytatta pályafutását, ahova Boskót is magukkal vitték.



5.9 A Merrie Melodies-sorozat nyitóképe

A Warner Bros ekkor *Leon Schlesinger* (1884–1949) producert bízta meg a rajzfilmrészleg vezetésével, aki szintén megpróbált versenyre kelni Disneyvel, például a Merrie Melodies-sorozat színes folytatásával. Vele dolgozott *Friz Freleng*, a jó ritmusérzékű kiváló animátor, aki szintén Disneynél kezdte pályafutását. 1935-ben *Tex Avery* is csatlakozott a stábhoz, és egészen új stílusa hamarosan a felső kategóriába repítette a Warner Bros rajzfilmeket. Avery vezényletével születtek meg olyan legendás figurák, mint *Cucu Malac* (*Porky Pig*), *Dodó Kacs*a (*Duffy Duck*), *Tapsi Hapsi* (*Bugs Bunny*) és még sokan mások, akik 1935–1969 között futották be fényes karrierjüket. A sztereotípiákon túllépve minden karakter saját, jól eltalált, összetett jellemmel rendelkezik. Közülük is az éles eszű Tapsi Hapsi emelkedik ki leginkább, aki folyamatos sárgaréparágcsálás közben teszi provokáló megjegyzéseit, és semmilyen körülmények között nem veszíti el higgadtságát. A figurák mozgása távol áll az addig használatos bájos és kiszámítható stílustól, ehelyett enyhén abszurdba hajló gyors, energikus mozdulatok, hirtelen megjelenések és eltűnések jellemzik szereplésüket. Hangjukat nagyrészt a színész *Mel Blanc* (1908–1989) kölcsönözte, nagyban hozzájárulva ezzel sajátos karakterük

kialakításához. Az új rajzfilmsztárok animátorok generációira voltak hatással, és a negyvenes évek elejére a Warner Bros rajzfilmjei színvonalukban lekörözték Disney produkciónit.

Bár a két sorozatot kiváló szakemberek készítették, az eredményre ebben az esetben is rányomta a bélyegét néhány, a tömeggyártással járó kompromisszumos formai megoldás, amely a költséghatékonyság és időtakarékoság jegyében a mennyiségi termelést támogatta a minőség rovására. Ám az alkotók által tanúsított jó érzék és profi hozzáállás, a gegek és ritmusok kiváló adagolása, a helyzetkomikum találó alkalmazása, a figurák eredetisége garantálta a színvonalas eredményt.

A Metro–Goldwyn–Mayer

Az elsősorban ugyancsak játékfilmek készítésével foglalkozó *Metro–Goldwyn–Mayer* (MGM) szintén 1930-ban fordult először az animációs rövidfilmek műfaja felé. Első sorozatát, a *Flip, a béka* (*Flip the Frog*, 1930–33) címűt az ebben az időszakban éppen nem Disneynél dolgozó Ub Iwerks tervezte Pat Powers producerrel közösen, a várt siker azonban elmaradt. Iwerks kitűnő rajzoló volt, de a történetek megalkotásában kevésbé volt erős, ezért az önálló stúdió működtetésére tett későbbi kísérlete sem volt hosszú életű. Az MGM-mel kötött szerződése 1934-ben lejárt, és két másik tervező váltotta őt a stúdiónál, a Warner Bros-tól érkező Hugh Harman és Rudolf Ising. A páros a Looney Toones főszereplőjét, Bosko karakterét is magával hozta. Ezt azért tudták megtenni, mert tanulva Oswald, a nyúl esetéből, amelynek ők is tanúi voltak annak idején Disneynél, a Warner Bros-nál megalkotott figura jogait maguknál tartották. Új sorozatukat, amelyben néhányszor Bosko is feltűnt, *Vidám harmóniák* (*Happy Harmonies*, 1934–1938) címmel indították el, és 36 részt ért meg. Az epizódok stílusbeli hasonlóságot mutatnak Disney Bolondos szimfóniáival, és ugyancsak a Technicolor-eljárással készültek. Bár Harman és Ising a műfajon belül színvonalas munkát végeztek, és szellemes megoldásaik is túlléptek az átlagos rajzfilmes humoron, a produkció pár év után megbukott a mozikban.

Következő sorozatuk, amelyben az időközben az MGM-hez érkező Fred Quimby is dolgozott, a *Barney, a medve* (*Barney Bear*, 1939–1954) címet viseli, és először tűnik fel

benne a Yellowstone Nemzeti Park, amely később a Hanna–Barbera alkotópáros *Maci Laci* (*Yogi Bear*) karakterének is otthona lesz majd. A frappáns humorú epizódokon Tex Avery hatása érződik, és Barney figurája az évek folyamán jó irányba egyszerűsödik, stilizálódik.

Időközben Ising *The Milky Way* (*A Tejút*, 1940) című rövidfilmje elhozza a stúdiónak az első Oscar-díjat, amelyet ráadásul most először kapott a Disney Stúdióon kívül létrehozott animációs film. A technikailag igényesen kivitelezett produkció mind a tartalmi, mind a formai megvalósítás vonatkozásában kissé manierista jellegű, és édeskés hangulatot áraszt, ám ez teljesen beleillett a kor amerikai ízlésvilágába.

Az MGM legnagyobb animációs sikerét a *William Hanna* (1910–2001) és *Joseph Barbera* (1911–2006) nevével fémjelzett *Tom és Jerry*-sorozattal érte el. Hanna eredeti foglalkozása szerint mérnök volt, és a Harman–Ising terveződuón keresztül került kapcsolatba a műfajjal, míg Barbera banktisztviselőként dolgozott, és Disney Csontváz-táncának hatására nyergelt át a rajzfilm területére. Az általuk megálmodott népszerű macska–egér páros 1940 és 1957 között 114 epizódban szerepelt, és hét Oscar-díjat nyert. Az alkotók a klasszikus konfliktusra támaszkodó alaphelyzetből jó dramaturgiával és sikeresen eltalált gegekkel a maximumot hozták ki. A korai epizódokban Tom az önmagáért való agresszivitást, Jerry pedig az erőszakhoz való bölcs hozzáállást képviseli. Később ez a sarkított jellemformálás eltűnik, a karakterek egymáshoz közelítve összetettebbé válnak, ily módon megszűnik az üldöző és üldözött állandó szerepköre. A továbbiakban a két figura az ideje nagy részét egymás bosszantásával, zaklatásával tölti, ám mindig Tom húzza a rövidebbet, akinek eszén kíméletlenül túljár az angyalinak tűnő, ám valójában korántsem ennyire ártatlan kiséger. A küzdelem lezárásaképpen, egymással nem bírva, rendszerint összebékülnek, hiszen elválaszthatatlanná teszi őket az, hogy pusztán létezésükkel egymás identitását definiálják.

1942-ben Tex Avery csatlakozott az MGM-hez, és ez a Tom és Jerry-sorozat alakulását is pozitívan befolyásolta. Avery hatására az erőszak – egy hangsúlyos komikus szállal gazdagodva – annyira eltúlzott formában jelent meg, hogy ettől teljesen paradox jelleget öltött. Főleg Tom volt az, aki folyton felrobbant, kilapult, összetört, kicsavarodott vagy darabokra esett, ám ezek után a következő snittben már mintha mi sem történt volna, zavartalanul folytatta csínytevéseit.

A produkció a későbbiekben Hanna és Barbera saját stúdiójában folytatódott, illetve más alkotók gondozásában is újabb sikeres évadokat ért meg. Ilyen volt például Chuck Jones, aki a Warner Bros-szal való együttműködésének lejártá után, 1963–67 között jegyezte, de 2006–2008 között a sorozat a magához Warner Bros-hoz került gyártásra.

A Universal

A húszas években Charles Mintz nem túl elegáns eljárásának köszönhetően Oswald, a nyúl karaktere Disneytől a Universal stúdióhoz került, ahol *Walter Lantz* (1899–1994) és *Bill Nolan* (1894–1954) folytatta a sorozatot. Az egyik legsikeresebb epizód a gazdasági válság idején készült, erősen propagandaízű *Confidence* (*Bizalom*, 1933) című, amelyben Oswald a nehéz helyzetben magához Rooseveltnél szalad gyógyírért, akitől meg is kapja a segítséget bizalom formájában, amelyet azután jelképesen mindenki bebecskendez. Ám Oswald kezdett elavulttá válni, és amikor 1936-ban Lantz megpróbálta megmenteni oly módon, hogy újratervezte, immár színes verzióban, az új karakter kissé jellegtelenre sikerült, és csak ideig-óráig kerülte el a bukást.

Ezután Lantz *Ben „Bugs” Hardaway*-jel (1895–1957) közösen megalkotta legsikerültebb figuráját, *Fakopáncs Fricit* (*Woody Woodpecker*), aki jellegzetes nevetésével és kissé nyers modorával hódította meg a közönséget. Lantz inkább producerje volt filmjeinek, és kevésbé vett részt közvetlenül a tervezés kreatív folyamatában.

Végezetül két kisebb stúdiót említsünk még meg a cartoon fénykorából. Az egyik *Amadee J. van Beuren* (1880–1937) nevéhez fűződik. Érdekesség, hogy az 1931–33 között készült sorozatuk főszereplői szintén Tom és Jerry névre hallgatnak, ám a későbbi nagysikerű Hanna–Barbera karakterekkel ellentétben emberi figurák, két kiskamasz. Az egybeesés nem véletlen, hiszen Joseph Barbera van Beurennél kezdte pályafutását, így dolgozott a korai Tom és Jerry-sorozatban.

A másik említést érdemlő stúdió a *Paul Terry* (1887–1971) vezette *Terrytoons*, amely 1929–1968 között működött. Két fő karaktere *Gandy Goose* és *Mighty Mouse* volt, mai szemmel nézve az előbbi Donald kacsája és Goofy, az utóbbi pedig Miki egér és Superman keverékének tűnik.

6. Absztrakt animációs művészet a 20. század első felében

Az amerikai rajzfilmipar virágzásával az animációban – mint ahogy a játékfilm esetében is – az Egyesült Államok vált a termelés meghatározó tényezőjévé a 20. század elején. Európában animációs iparról ekkor még nem beszélhetünk, itt a műfaj, a kor képzőművészeti, zenei, illetve általános mozgóképművészeti törekvéseinek szerves részeként más megnyilvánulási formákat választott. Ide tartoznak a műfaji kísérletek, amelyek nem a tömegszórakoztatás vagy az anyagi haszon reményében, hanem felfedező, kutató céllal készültek, és amelyekhez a kontinens pezsgő szellemi-művészeti élete szolgált kiindulópontként. Ami pedig az alkalmazott területet illeti, Európában az alkotók inkább a reklámot részesítették előnyben, míg az amerikaiak a szórakoztató sorozatokat.

Az avantgárd művészeti irányzatokra jellemző nonfiguratív képi világ és gondolkozás nagyban meghatározta a még konvenciók nélküli új médiumhoz, a mozgóképhez való viszonyulást. Az adott körülményeket figyelembe véve az absztrakt kísérleti film kialakulása nem meglepő, már csak azért sem, mert a klasszikus képzőművészeti műfajok avantgárd törekvéseinek jelentős része koncepciójából eredően kapcsolódott a mozgáshoz. Így a technikai feltételek megteremtése után már csak karnyújtásnyira volt a tényleges mozgóképes megvalósítás, amely a társművészetekkel továbbra is szorosan összefonódva teret adott az idővel, ritmussal, fénnel és a puszta geometrikus formákkal való játéknak. A kísérleti filmek készítői az abszolút alkotói szabadságot részesítve előnyben távol maradtak az irodalmi feldolgozások, a történetmesélés és általában a narráció kötöttségeitől.

Az absztrakt műfaj esetében a megvalósítás módszere alapján az animáció és az élő felvétel nem mindig különíthető el élesen, hiszen az alkotók a művek létrehozásához egyedi eljárásokat dolgoztak ki, és fő szempontjuk a vizuális kísérletek sikeres

végrehajtása volt, nem pedig a műfaji besorolás kérdése. Az itt elért eredmények nagy jelentőséggel bírnak a mozgókép általános formanyelvének szempontjából, mint a kompozíció, ritmus, dinamika, amely tényezők az animációs művészetnek is meghatározó összetevői.

Az avantgárd művészek mozgókép iránti érdeklődése már korán megnyilvánult. Az olasz festő és szobrász, *Arnaldo Ginna* (1890–1982), a tendencia úttörőjeként, cseppet sem meglepő módon, a futurizmus szellemiségének köszönhetően került kapcsolatba a műfajjal. Testvérével, *Bruno Corra* (1892–1976) íróval közösen készítették el az első absztrakt animációs filmeknek nevezhető alkotásokat. Filmszalagra festett, színes művekről van szó, amelyek sajnos nem maradtak fenn. Alkotói koncepciójuk arra a felismerésre alapult, mely szerint a zene és a mozgókép működési elve között nagy a hasonlóság, és ha a zene a hangok időbeli változásának tekinthető, akkor a színek hasonló kezelése mozgóképet, ezen belül is animációs filmet eredményez.

Léopold Survage (1879–1968) francia festő elsők között vetette fel a szín és a ritmus kapcsolatát. Alig két évvel azután, hogy Kandinszkij 1910-ben elkészítette első absztraktnak tartott festményét, Survage nonfiguratív képei már a ritmust és mozgást próbálták megragadni. Mi több, a francia művész, festményeiből kiindulva, egy tényleges filmben is gondolkozott, amelynek képkockái saját alkotásai lettek volna, és ehhez el is készített körülbelül kétszáz képet. Felkereste a Gaumont stúdiót is, egy színes filmtechnika kidolgozásának céljából, de a tervből végül semmi sem valósult meg.

Az avantgárd irányzatok térhódításának idején a szabad művészi önkifejezés tekintetében Németország és Franciaország volt a vezető. A franciák a dadaizmus és a szürrealizmus jegyében alkottak, és ennek megfelelően a már létező valóságot értelmezték át, miközben a németek formai és geometriai szabályok alapján, a szuprematizmus, a Bauhaus és az expresszionizmus irányából közelítettek.

A német absztrakt kísérleti film négy meghatározó alakja, *Walther Ruttmann*, *Hans Richter*, *Viking Eggeling* és *Oskar Fischinger* megteremtette az *abszolút film* irányzatát, melyet a figuratív látvány és a narratív megközelítés teljes elutasítása, valamint a mozgással, fénnel és ritmussal való kísérletezés jellemez, más szóval a film minden konkrét tartalomtól mentes formanyelvének kutatása és alkalmazása. Ugyancsak az ő

nevükhöz fűződik a *vizuális zene* műfaja is, amely az absztrakt mozgókép és a zene kapcsolatának lehetőségeit vizsgálja.

Walther Ruttmann

A korai német mozgóképművészet kiemelkedő személyisége, *Walther Ruttmann* (1887–1941) építészként kezdte pályáját, de kiváló hegedűs és csellista is volt. Vizuális művészként absztrakt festéssel és grafikával foglalkozott, ám ezzel az ezerkilencszáztíz években felhagyott, mondván, hogy a hagyományos festményt nem lehet mozgásba hozni. Innentől kezdve egész munkásságát a mozgóképnek szentelte. Egyik korai alkotása, a *Fényjáték, op. I (Lichtspiel Opus I, 1921)* az első nyilvánosan vetített absztrakt film volt, és komoly elismerést váltott ki szakmai körökben. A film egyszerű formák kiegyensúlyozott, harmonikus mozgása, amőbaszerű elemek tűnnek fel, haladnak át a képen, íves és szögletes alakzatok váltják egymást, mindez kiváló képkompozícióval és ritmusban megvalósítva. A műnek három folytatása készült, *Lichtspiel Opus II, III, IV* címmel, amelyeket szintén értékes alkotásként tart számon a mozgóképtörténet. A filmek technikája pontosan nem ismert, a korabeli leírások különböző megoldásokat emlegetnek, miniatűr festett üveglapok vagy gyurmaformák, esetleg tükrök használatát feltételezve. A vetítéseket maga Ruttmann kísérte hegedűjátékával.

A realizmushoz visszakanyarodva, ám a ritmusra továbbra is nagy hangsúlyt helyezve Ruttmann elkészítette a *Berlin, egy nagyváros szimfóniája (Berlin: Die Sinfonie der Großstadt, 1927)* című élőfelvételes alkotását, amely a nagyvárosi élet képeinek már-már költői feldolgozása. A „városszimfóniák” műfaja meglehetősen elterjedt volt a 20-as, 30-as években, az ide sorolható filmek⁷² a városok hétköznapi, megszokott, a korhoz illően modern életét mutatják be a filmnyelv lehetőségei után kutatva, és mivel mindennapi cselekvések és helyszínek széles skáláját prezentálják, ma már művészi értékük mellett hiteles kordokumentumok is. Ruttmann filmjében a dinamikus képsorok találó csoportosítása és montázsa pergő ritmust, lüktetést és izgalmas asszociációs lehetőségeket

⁷² Például *Dziga Vertov: Ember a felvevőgéppel (Man with the Movie Camera, Cselovek sz kinoapparatom, 1929)*, *Jean Vigo: Nizzáról jut eszembe (À propos de Nice, 1930)*.

teremt. Minden természetes mozgásban van, mintha egy élő szervezetet látnánk, nincsenek megrendezett jelenetek, nincs interpretáció vagy alkotói állásfoglalás sem.

Ruttmann munkássága tanúsítja a kor alkotóinak sokoldalú érdeklődését is a mozgókép minden ága iránt, hiszen ő maga is közreműködött más kollégák, például Fritz Lang vagy Leni Riefenstahl filmjeiben, mint ahogy Lotte Reiniger *Achmed herceg utazása* című sziluettanimációjában is, ahol a hátterek kialakításában és a vizuális effektek létrehozásában dolgozott.

Kifejezetten animációsak mondható tevékenysége mennyiségileg nem számottevő, ám annál nagyobb jelentőségű, mivel kísérletező hozzáállása inspiráló hatással volt kortársaira, követőire.

Hans Richter és Viking Eggeling

A karrierjét kubista festőként kezdő, majd Tristan Tzara és Hans Arp mellett a dadaista mozgalomban is résztvevő *Hans Richter* (1888–1976) szintén az ábrázolható ritmust kereste, amikor absztrakt fekete-fehér kompozíciókat kezdett festeni. Zürichben találkozott *Viking Eggeling* (1880–1925) svéd festővel, és bár alkotói attitűdjük markánsan különbözött egymástól – Richter spontán módon, Eggeling pedig módszeresen szeretett dolgozni –, rögtön megtalálták a közös hangot, hiszen Hans Richter elmondása szerint⁷³ mindketten a zenén keresztül közelítették meg a vizualitást. Az absztrakt formák nem pusztán önmagukban foglalkoztatták a két alkotót, hanem a közöttük fennálló kapcsolat és annak időre kiterjesztett változásának szempontjából is. Közös kísérletként először papírtekercsekre festették ritmikus jeleiket, mintha zenét vagy mondatokat próbálnának megjeleníteni. Innen már csak egy lépés volt maga a film műfaja.

Hans Richter 1921–25 között valósította meg első alkotásait *Ritmus 21, 23, 25* (*Rhythmus 21, 23, 25*) címmel. Egyszerű formákat, négyzeteket és háromszögeket használt, hogy minél inkább előtérbe helyezhesse a mozgás ritmusát. Ezek az alkotások technikailag nem voltak kellő igényességgel megoldva, ezért – bár kísérleti jelentőségük vitathatatlan – filmként nem kötötték le a nézők figyelmét. Már lényegesen tapasztaltabban hozta létre a

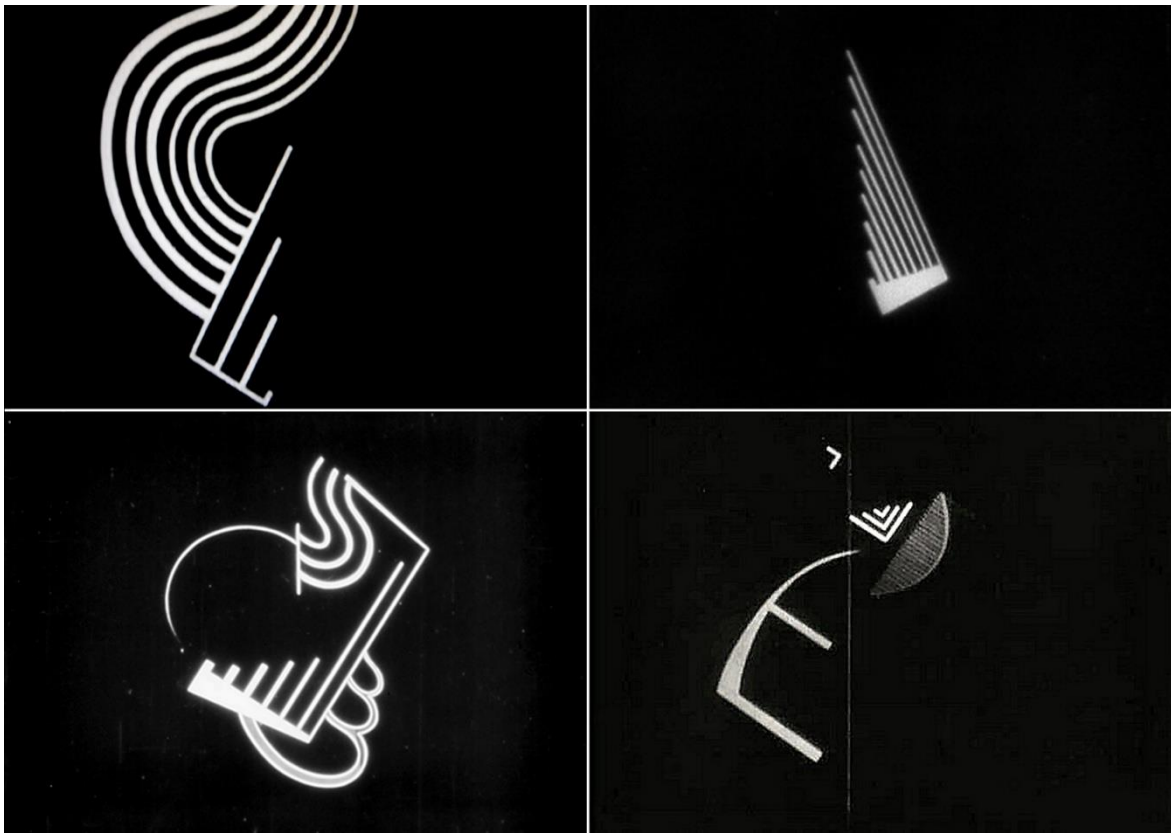
⁷³ Russett – Starr, 1988., 45. oldal.

Filmstudie (*Filmtanulmány*, 1926) című művét, amelyben absztrakt és figurális elemeket elegyít, és így az eredmény egy sokkal kidolgozottabb ritmus- és kompozíciós gyakorlat.

Egy másik ismert filmje, az élőfelvétellel készült *Délelőtti kísértet* (*Vormittagsspuk*, 1928) humoros, látványos megoldásokkal tűzdelt alkotás, ám ezeket nem animációs technikákkal vagy stoptrükkökkel valósította meg, hanem montázzsal és színházi fortélyokkal. Ilyen a repülő kalapok jelenete, amelyben a néző könnyen felfedezi a felfüggesztésre használt cernákat.

Hans Richtert nem nevezhetjük tehát hagyományos értelemben vett animációs művésznek, hanem inkább a mozgóképf kifejezőerejével és formai lehetőségeivel kísérletező alkotónak. Filmjei nincsenek előzetesen, minden részletre kiterjedően megtervezve, inkább spontán, lendületes avantgárd gyakorlatokként értelmezhetők. Karrierjének csupán első éveit töltötte animációhoz kapcsolódó filmek készítésével, később kizárólag az élő felvétel foglalkoztatta. A filmművészet elméleti területén is alkotott, több cikket és könyvet is írt.

Viking Eggeling szintén eljutott az elképzelései mozgóképes megvalósításáig. *Diagonális szimfónia* (*Diagonal-Symphonie*, 1924) című alkotásában fekete alapon megjelenített absztrakt fehér forma mozgásának és metamorfózisának lehetünk tanúi. Az art deco stílusát idéző alakzat összetett és kissé eklektikus, derékszögek, változó hosszúságú egyenes vonalak és görbék alkotják, amelyek határozott ritmusban tűnnek el és jelennek meg, visszatérő formákat alkotva. A megvalósításhoz Eggeling papírból és alufóliából kivágott elemeket mozgatott és fényképezett le képkockáinként. A filmet előbb zártkörű bemutatón, majd nyilvános premieren vetítették, ez utóbbira a svéd alkotó halála előtt tizenhat nappal került sor.



6.1 Viking Eggeling: *Diagonális szimfónia (Diagonal-Symphonie, 1924)*, filmképek

Eggeling az absztrakt művészetet tisztának és az alkotói szabadság megtestesítőjének tartotta, mert annak révén felesleges asszociációktól, nehézkes jelentéstartalmaktól és minden felhangtól mentes módon tudott kommunikálni. Szintén foglalkozott a művészet elméleti kérdéseivel is, ezzel kapcsolatban több publikációt is megjelentetett. Eggeling művészetéről többek között Moholy-Nagy László is elismerően nyilatkozott, kiemelve azt a pontosságot és következetességet, amellyel a vizuális időhöz, ritmushoz kapcsolódó elméleti meglátásait a gyakorlatba is átültette.

Oskar Fischinger

Szintén több művészeti ágban, a festészet, az előfilm és az animáció területén is alkotott *Oskar Fischinger* (1900–1967), aki eredeti végzettsége szerint műszaki rajzoló és mérnök volt. Nevéhez körülbelül 800 festmény és 50 animációs film fűződik. Alkotói stílusa absztrakt, ezen belül is a színek világával foglalkozott előszeretettel. Tevékenységére nagy

hatással volt Ruttmann és Eggeling munkássága is. Első mozgóképes alkotásai közül kiemelkednek a *Tanulmányok 1-12 (Studien 1-12, 1922–26)*, melyeket az absztrakt művészet iránt érdeklődő közönség és a kritika is nagy érdeklődéssel fogadott, és amelyek komoly nemzetközi sikereket is elértek. A fekete alapon fehér alakzatok kecses mozgását ábrázoló rövidfilmek a rajzanimáció technikájával készültek. Fischinger eredetileg rajzszénrel dolgozott fehér papírra, ám Émile Cohlhoz hasonlóan ő is a filmnegatívot vetítette le a nagyobb hatás érdekében.

Korai találmánya, a „viaszszeletelő gép” különös hatású, absztrakt animációk készítésére volt alkalmas. A szerkezet különböző árnyalatú, egyetlen tömbbe formázott viasz és agyag keverékét szeletelte fokozatosan egy forgó kés segítségével, a kamera pedig a penge mozgásához szinkronizálva újabb és újabb keresztmetszeti képet rögzített. Az eredmény véletlenszerű absztrakt képek sorozata volt, amelyek egymást követő fázisok lévén folyamatos mozgássá álltak össze. Ezek a felvételek később *Viaszkísérletek (Wachsexperimenten, 1923)* címmel vonultak be a filmtörténetbe. Fischinger más rendezők játékfilmjeihez szükséges speciális effektek létrehozására is alkalmazta a berendezést, és a használati jogát Ruttmannak is eladta, aki szintén többször használta munkája során.

Fischinger minden alkotásának meghatározó összetevője volt a zene, amely a hangos technika feltalálása előtt fonográf segítségével, a kép vetítéséhez igazítva szólalt meg, később pedig már a film hangsávján került rögzítésre.

A harmincas évek elejétől Fischinger színes technikával dolgozott, amelyet *Gáspár Béla* magyar mérnökkel közösen fejlesztettek ki. A Gasparcolor-technikát, amely a három alapszínre bontás elvén működött, más európai animációs művészek is használták, mint például Len Lye vagy George Pal. Fischinger első színes filmje, a *Körök (Kreise, 1933)* a zene vizualizációjára épülő alkotás. Hasonlóképpen a kép és hang tökéletes szinkronját jeleníti meg egyik legismertebb műve, az ugyancsak színes *Kompozíció kékben (Komposition in Blau, 1935)*, amely külföldön is sok díjat nyert. Zenéje a 19. századi német zeneszerző, Otto Nicolai A windsori víg nők című operájának nyitánya, a használt animációs technika pedig a tárgyanimáció. Ez az első film, amely három dimenzióban kezeli a zenét, így nem csupán a szín segíti elő a hangvizualizációt, hanem az absztrakt térrendezés is. Fischinger ezekben az években reklámfilmeket is gyártott, amelyek a

Muratti cigarettamárkát népszerűsítették. Ezek az alkotások stop motion technikával készültek, és alapkoncepciójuk ugyancsak a zene és mozgás összhangja.

Németországban ekkor kezdte korlátozni a nemzetiszocialista hatalom az alkotói szabadságot, és ellenőrizni a művészetek, így a mozgókép műfaját is. Az absztrakt művészet feketelistára került. Fischinger először el tudta kerülni a hatalommal való konfrontációt oly módon, hogy filmjeit nem absztraktnak, hanem ornamentálisnak nevezte,⁷⁴ ám világossá vált számára, hogy ezt az irányt az adott körülmények között nem fogja tudni tovább folytatni. Művei, köztük a Kompozíció kékben, a tengerentúlon is ismert és sikeres volt, így a Paramount Pictures hívására az Egyesült Államokba emigrált. Már ott készült az *Allegretto* (1936), amelyben ismét érvényesíteni tudta alkotói filozófiáját, és amely a vizuális zene műfajának egyik legnépszerűbb darabjává vált. Az MGM meghívására elkészítette az *An Optical Poem (Vizuális költemény, 1937)* című alkotását, amelynek zenéjéül Liszt Második magyar rapszódiaját választotta.

Disney felkérésére Fischinger a Fantáziában is dolgozott, a Bach d-moll toccata és fűgájához kapcsolódó részben. A szóban forgó film nem tartozik Disney legsikerültebb alkotásai közé, de a leginkább elfogadhatónak a német művész közreműködésével készült jeleneteket tartja a kritika. Ezzel együtt, összehasonlítva azokat Fischinger többi művével, láthatjuk, hogy itt csupán alkotói koncepciójának és gondolatiságának leegyszerűsített, elbogatellizált változata jelenik meg. Ez azért is történhetett így, mert Disney és csapata átdolgozta Fischinger terveit, azzal a céllal, hogy a végeredmény a közönség számára jobban emészthető legyen.⁷⁵ Ennek következményeként az együttműködés még a film befejezése előtt megszakadt.

A sors fintora, hogy a háború kitörése után, német állampolgárként Fischinger Amerikában sem juthatott hivatalosan munkához, így csupán filmes kollégái jóindulatának köszönhetően sikerült átvészelnie a nehéz időszakot.

Utolsó nagy filmje, a *Motion Painting no. 1 (Festmény mozgásban 1, 1947)* című, Bach III. Brandenburgi versenyére készült festményanimáció. Egy kép alakulását követi, amelyhez Fischinger több hónapon át, ecsetvonásonként fényképezte a festményen történő

⁷⁴ Russett – Starr, 1988., 58. oldal.

⁷⁵ Bendazzi, 2003., 122. oldal.

változásokat. A hang itt már nincs annyira összhangban a vizuális tartalommal, mint addigi filmjeiben, hanem inkább egy alkotói folyamat zenével történő dokumentálását láthatjuk.

Fischinger 1955-ben szabadalmaztatta másik találmányát, a Lumigráfot, amelynek segítségével színes, vezérelhető fényeket generált, és zenéhez szinkronizált vetítéseket tartott.

A vizuális zene mestereként a képet a hanghoz leginkább hű módon igyekezett megjeleníteni, és mindezt, ha nem is a széles tömegek, de a szűkebb szakmai közönség számára érthető és élvezhető formában szándékozott tenni. John Cage-dzsel közös projektjét például azért szakította meg, mert attól tartott, hogy a publikum nem fogja érteni az avantgárd komponista zenéjét. Sokat írt saját munkásságáról és indíttatásairól, így azt is tudhatjuk,⁷⁶ hogy például a *Kompozíció kékben* című alkotásának célja a boldogság érzésének kifejezése volt, az *Allegretto* pedig a színek relatív voltát kívánta bemutatni.

Bár hosszú ideig élt az Egyesült Államokban, az ott használatos alkotói szemléletet Fischinger soha nem vette át. Az amerikai filmes szakmába sem sikerült teljesen beilleszkednie, ennek ellenére nem tért többé vissza Németországba.

Marcel Duchamp és Fernand Léger

A franciák is kivették részüket az absztrakt filmes kísérletezésből, hiszen kiváló művészeit és gondolkodóikat sem hagyta hidegen az új médium. *Marcel Duchamp* (1887–1968) a dadaizmus és a konceptuális művészet sokoldalú képviselője *Anemic Cinéma* (1926) című alkotásában foglalkozik a mozgókép lehetőségeivel. A film előfelvétel, amelyen kartonra festett és fonográfyszerkezettel forgatott absztrakt alakzatokat láthatunk. A korongokon Duchamp szürrealista szövegbetűket is elhelyezett, a forgó ábrák pedig nagymértékben erősítik a mozgás érzetét, és hipnotikus hatást keltenek.

A másik alkotó, akit feltétlenül meg kell említenünk, *Fernand Léger* (1881–1955) festő, szobrász, filmkészítő, a kubizmus művelője, majd a pop-art előfutára. A *Mechanikus balett* (*Ballet mécanique*, 1924) című alkotása egyvelege az élőfilmnek, a filmszalagra festésnek, a hagyományos animációs technikáknak és a speciális effekteknek. A felvételen

⁷⁶ Bendazzi, 2003., 124. oldal.

hétköznapi tárgyak és események láthatók, ám a jelenetek nagy részét oly módon rögzítették, hogy az eredmény a realitástól elrugaszkodva az absztrakció irányába fordul. Akkoriban Léger-t a festészetben is a tárgyak foglalkoztatták, különböző elrendezésekben és interpretálásokban jelenítette meg őket képein. Elmondása szerint⁷⁷ a Mechanikus balett bizonyíték arra, hogy a tömegtermeléssel létrehozott tárgyak is lehetnek kifejezőek, továbbá arra is, hogy egy mozgókép létezhet történet és forgatókönyv nélkül, csupán a mozgás, ritmus és vizualitás által. Alkotása absztrakt filmként korának legnagyobb hatással bíró és a legtöbbet nézett műve volt.

Moholy-Nagy László

Pár szóban említsük meg *Moholy-Nagy Lászlót* (1895–1946)⁷⁸ is, akit rendkívül sokirányú, a vizuális művészetek számos területét érintő tevékenységével büszkén sorolhatunk a magyar művészettörténethez, s emellett munkássága, a mozgókép műfaját is beleértve, nemzetközi szinten is nagy jelentőséggel bír. Élőfelvétellel készült kísérleti filmje, a *Fényjáték: Fekete-fehér-szürke* (*Lichtspiel, Schwarz-Weiß-Grau*, 1930) a vizuális képalkotás, komponálás és a ritmus lehetőségeit kutatja, és teret ad a mozgókép és más képzőművészeti műfajok találkozásának.

Len Lye

Az új-zélandi származású *Len Lye* (1901–1980) jelentősen hozzájárult a kísérleti animációs műfaj szélesebb körben történő elterjedéséhez azzal, hogy Nagy-Britanniában készült, *A Color Box* (*Színdoboz*, 1935) című alkotása – amely zenéhez igazított színes mintákat, alakzatokat jelenít meg – az első nyilvánosan levetített, közvetlenül a filmszalagra animált mozgókép volt. Ezt az eljárást Lye használta néhány további filmjében is (*Kaleidoscope*, 1935). A későbbiekben más technikákat is kipróbált, például a bábanimációt, amelyet az *Egy robot születése* (*The Birth of the Robot*, 1936) című reklámfilmjében alkalmazott. A Shell kenőolajat népszerűsítő filmben stilizált formájú bábokat mozgatott, és speciális

⁷⁷ Bendazzi. 2003., 35. oldal.

⁷⁸ Moholy-Nagy Lászlóról az Animációs mozgóképtörténet II. című jegyzetben olvashatsz.

effektekként ötletes megoldásokat dolgozott ki például vihar megjelenítésére. A *Rainbow Dance* (*Szivárványtánc*, 1936) alapja élőfelvétel, amelyben szintén effektekkal, például szolarizációval⁷⁹ kísérletezik, közelebb hozva ezáltal a filmen szereplő valós emberi figurák megjelenését műveinek absztrakt világához. E két utóbbi filmjét a Gasparcolor színes eljárással készítette.

Free Radicals (*Szabad gyökök*, 1958) című karcolt⁸⁰ filmjéről elmondta,⁸¹ hogy készítése közben, a technikából eredően, nem volt teljes kontrollja a végleges eredmény fölött. A munkát befejezve először hang nélkül játszotta le a filmszalagot, és elviselhetetlenül unalmasnak tartotta. Hangot keresett hozzá, és amikor rátalált az afrikai bagirmi törzs elemi erejű zenéjére, azonnal látta, hogy a hang hatására a képsorozat teljesen új értelmet nyer.

Len Lye-t a mozgás ábrázolása érdekelte, a technikát másodlagosnak tartotta. Elmondása szerint műveit elsősorban az ösztönöknek szánta és nem a tudatnak, tehát érezni kell őket és nem érteni. Úgy vélte, lehetetlenség olyan módon alkotni, hogy a művész folyamatosan a közönség kegyeit keresi, ezért filmjeit kizárólag szakmai indíttatásból készítette, bár pozitívumként könyvelte el, ha munkái mások tetszését is elnyerték.

Az előzőleg bemutatott alkotókhoz hasonlóan Len Lye sem csak a film területén tevékenykedett, hanem íróként is ismert volt, és kinetikus szobrokat is épített. Ismét pozitív példát láthatunk arra, hogy a társművészetek friss látásmódot és sajátos, újszerű megoldásokat hozhatnak egy műfajba.

⁷⁹ Eredetileg a hagyományos fotókidolgozásban használt eljárás, melynek során a félig előhívott papírképet néhány másodpercig fehér fény hatásának teszik ki. Ennek következtében a világos tartományok, közelítőleg fordított mértékben visszasötétednek. Ezáltal a fotón egyszerre láthatunk negatív és pozitív képrészleteket. Az eljárást a filmszalag előhívásánál is alkalmazták, s ma már a digitális képfeldolgozó szoftverekben is létezik filterként.

⁸⁰ Az eljárás során üres filmszalagra, egyenesen az emulzióba karcolnak jeleket, majd ezt vetítik le.

⁸¹ Russett – Starr, 1988., 69. oldal.

Norman McLaren

A skót származású, majd művészetét Kanadában kiteljesítő *Norman McLaren* (1914–1987) az animáció poétájaként is ismert, hiszen új dimenziót nyitott a film mint önkifejezés, autonóm műalkotás és technikai lehetőség számára. Több, mint ötven rövidfilmet készített, amelyekkel számtalan díjat nyert a világ különböző országaiban, és amelyek között szép számban találunk kifejezetten animációs alkotásokat is.⁸² Sohasem ismételte önmagát, filmjeiben mindig új módszereket, technikai, műfaji lehetőségeket keresett. McLaren személyéről elragadtatással beszéltek kortársai, nagyszerű tanárként, segítőkész kollégaként tartották számon, aki önzetlenül és maradéktalanul átadta tudását tanítványainak, követőinek. Ő maga alázattal és elismerőleg nyilatkozott elődeiről, kortársairól, illetve a Kanadai Nemzeti Filmközponttól (National Film Board of Canada, NFB), amely elmondása szerint fantasztikus lehetőségeket, kellő alkotói szabadságot és kreatív környezetet biztosított munkájához. Filmjeit igyekezett a lehető legolcsóbban kivitelezni, egyszerű animációs technikákat használt, és nem alkalmazott háttérrel vagy kifestést. Viccelődve említette,⁸³ hogy talán skót származása miatt érdeklik a kis költségvetésű filmek, ám véleménye szerint a korlátozások mindig pozitívan hatnak a kreativitásra, így a szűkös anyagi lehetőségek és a közelgő határidő is serkentő hatású. Filmjeiben a mozgást, a vizuális eseményeket tartotta fontosnak, és nem az aprólékosan kidolgozott háttereket és bonyolult figurákat, amelyek gyakran feleslegesen növelik a költségvetést, ráadásul elvonják a figyelmet a lényegről, az animációról. Egyik kedvenc módszere, a filmszalagra festés az olcsó megvalósíthatóság mellett azt is erényként könyvelheti el, hogy ezzel a technikával gyakorlatilag lehetetlen a fázisrajzokat tökéletesen egymáshoz igazítani, így a kép enyhe remegésének következtében már eleve dinamikus, életteli alkotások születnek. Kifestést, árnyalást ebben az esetben nem is lehet alkalmazni, és ez határozottan jól tesz a látvány frissességének. McLaren úgy tartotta, hogy az érzések kifejezésére gyakran alkalmasabb egy minimalista stílusú, de dinamikus mozgású

⁸² Filmjei megtekinthetők az NFB honlapján: <http://www.nfb.ca/explore-all-directors/norman-mclaren> 2013. 08. 25

⁸³ Russett – Starr, 1988., 121. oldal.

pálcikafigura, mint egy aprólékosan kidolgozott rajz, amely sokkal nehezebben, költségesebben mozgatható, és az eredmény is kisebb eséllyel lesz friss és lendületes.

Legelső, filmszalagra festett próbálkozását a Glasgow-i Művészeti Iskolában készítette, ahol tanulmányait folytatta. Az intézmény filmklubjának szervezőjeként itt ismerkedett meg az orosz filmművészettel és a német expresszionistákkal, s ezek az élmények őt magát is alkotásra sarkallták. Az iskola alagsorában talált 35 mm-es filmvetítőt használta, ám kamerája nem lévén nem maradt más választása, mint egyenesen a filmszalagra festeni.

Önállóan megszerzett tapasztalatait a Len Lye-jal való találkozás is gazdagította, az új-zélandi művésznek ugyanis volt már jártassága ebben a technikában. Ennek hatására a továbbiakban McLaren kísérletei a hangra is kiterjedtek. A filmszalagra rögzített hangsávot utólag, karcolással módosította, s ez az eljárás véletlenszerű effektekkel gazdagította a hangot. Egy másik kísérleti módszerével fekete-fehér képeket rögzített a hangsávra, amelyeket a lejátszó hangként értelmezett, sajátos hangzásokat produkálva.

McLaren New Yorkban is tevékenykedett néhány évig, de a jellegzetes amerikai animációs mentalitás és irányzatok teljességgel hidegen hagyták. Itt készítette el az önálló munkáiról is ismert *Mary Ellen Bute* (1906–1983) amerikai kísérleti filmmel közösen a *Spook Sport* (*Szellemsport*, 1939) című, filmszalagra festett absztrakt filmet Camille Saint-Saëns zenéjére.



6.2 Norman McLaren munka közben

1941-ben a Kanadai Nemzeti Filmközpontnál (NFB) kezdett dolgozni, amelynek rövid idő alatt meghatározó egyéniségévé vált, útjára indítva az animációs részleget. Az elsők között a *Dollar Dance* (*Dollártánc*, 1943) című, az inflációról szóló oktatófilmet készítette el, amely ugyancsak egyenesen a filmszalagra készült. A továbbiakban más technikákat is kipróbált, például a papírkivágásos animációt, melyet az ismert népdalok felhasználásával

készült *Pacsirta* (*Alouette*, 1944) és *Vörösbegy* (*Le Merle*, 1958) című alkotásaiban láthatunk. Filmjei elképesztő muzikalitásról, játékosságról és ritmusérzékről tanúskodnak.

McLaren a tánc és pantomimművészet lehetőségeit is kutatta élőszereplős, ám animációs technikákat is felhasználó filmjeiben. Ezek közül kiemelkedik az Oscar-díjas *Szomszédok* (*Neighbours*, 1952), amely a hidegháború abszurditására hívja fel a figyelmet, maximálisan kiaknázva a pixillációban és a tárgyanimációban rejlő groteszk megoldások lehetőségeit, s fekete humorával mellbevágóan közvetítve az agresszió és a birtoklási vágy értelmetlenségét. A kritika máig az NFB legvitatottabb filmjének tartja ezt az alkotást az erőszak nyílt és hangsúlyos megjelenítése miatt. A filmnek cenzúrázott verziója is készült az amerikai és európai közönség számára, ez a változat nyerte az Oscar-díjat is. Ebből hiányzik az a jelenet, amikor a főszereplők dühtől elvakultan bántalmazták egymás családját. E képsorok brutalitása az erőszakkal teli akciófilmekben nevelkedett mai közönséget is megrázza, azonban ez az agresszió – az említett tömegfilmekkel ellentétben – nem öncélú, és éppen ebben rejlik a rövidfilm megdöbbentő hatása és kifejezőereje, sőt tulajdonképpen erőszakellenes volta. A film hangjának összeállítása során a hagyományos zenei és hangfelvételek mellett McLaren saját, különleges technikáját, a szalagra karcolt jeleket is alkalmazta. A képek rögzítésénél sokat kísérletezett a szereplők mozgási ritmusának és a kamera működési sebességének a megváltoztatásával, mert így egyrészt pontosabban tudta kontrollálni a kép hozzáigazítását az előre felvett hangokhoz, másrészt pedig a mozgás különleges, groteszk jelleget nyert. Ha ugyanis a színész a megszokottnál lassabban mozog, és ezt a kamera is csökkentett sebességgel veszi, akkor a visszagyorsított lejátzás eredménye egy kevésbé realista mozgás lesz még akkor is, ha az normál sebességűnek tűnik. A lassan felvett mozgásoknál a fizikai törvények, mint például a gravitáció vagy a centrifugális erő látszólag másképp működnek, ezért különös hatást tesz, ha egy normál ritmusúnak tűnő képsorozatnál mindezek nem a megszokott módon jelennek meg. A film két főszereplője, *Jean-Paul Ladouceur* és *Grant Munro*, maguk is animációs szakemberek lévén, kiváló partnernek bizonyultak a rendezői koncepció megvalósításában.

Az absztrakcióhoz visszatérve McLaren elkészítette a *Blinkity Blank* (*Villogó úr*, 1955) című, 35 mm-es filmre karcolt alkotását, amelyben a hang és kép szinkronja mellett a

vizuális percepció működési elvével és az utóképeffektussal is kísérletezett. A hosszabb képsorok között több kockát üresen hagyott, ily módon növelve az újból felvillanó karcolt rajzok hatását és kifejező erejét. McLaren szerint a fekete kockák ugyanazt a szerepet töltik be, mint például a dzsesszben előforduló rövid szünetek. A *Függőleges vonalak* és *Vízszintes vonalak* (*Lines: Vertical*, 1960, *Lines: Horizontal*, 1962) címet viselő alkotásaiban a tiszta absztrakción keresztül közelíti meg a kép és hang kapcsolatát. A képernyőn áthaladó csíkok mozgásának és a zene ritmusának egysége a mozgókép szépségét és harmóniáját kívánja bemutatni a maga legegyszerűbb és legtisztább formájában.

Az élő felvétellel készült *Pas de deux* (1969) gyönyörű mozgástanulmány, amely fázisokra bontva dokumentálja két táncos mozdulatait. A film egymást követő időpillanatokat jelenít meg egyszerre, ezáltal szó szerint kirajzolódik a mozgások íve és ritmusa. A felvételt McLaren a megszokottnál nagyobb sebességgel rögzítette, ennek megfelelően a szabvány kockaszámú lejátáskor minden egyenletesen lassabban történik. A felvételkor más trükköt nem alkalmazott, a mozdulatok sokszorosítását az alkotó utólag, az eredeti mozgások többszörös, fokozatosan eltolt egymásra másolásával érte el. A szereplők fekete háttér előtt, élvilágításban, fehér ruhában táncoltak, ezáltal a figuráknak főleg a kontúrja rögzült, így az utólagos egymásra illesztésnél a kép nem égett ki, hanem az egyes fázisok egymástól szépen elkülönülve láthatók. A légies zene és a pánsíp sajátos hangja találóan egészíti ki a nagyszerű látványt. McLaren tánc és balett iránti szeretete késői művében, az *Adagióban* (1972) is megnyilvánult, ahol Albinoni népszerű zenedarabjához lassítja hozzá két táncos mozgását.

McLaren legtöbb filmjéből – a kísérleti műfajnak megfelelően – hiányzik a hagyományos értelemben vett történetmesélés és üzenetközvetítés, ennek ellenére alkotásaiban felfedezhető a klasszikus dramaturgiai struktúra: bevezetés a témába, annak kifejtése, majd lezárásképpen visszatérés a témához. A technikai kísérletezést nagyon fontosnak tartotta, sok esetben ez szolgáltatta műveihez a kiindulási pontot. A tudományt, technikát, és művészetet ugyanúgy egyetlen egésznek tekintette, mint tette annak idején Leonardo da Vinci. A kanadai filmstúdióban végzett tevékenysége évtizedekre meghatározta az ott folyó, a társadalmi és kulturális problémákra nyitott és azokra reagálni

kész szellemi-művészi törekvéseket. McLaren fontosnak tartotta a fiatal generáció alapos, minél átfogóbb felkészítését, és ehhez olyan mesterek közreműködését kérte, akiknek a nevéhez fontos szakmai sikerek és érdemek fűződtek. Ilyen esemény volt a túanimáció mesterének, Alexandre Alexeieffnek az NFB-nél tett látogatása és a munkatársakkal közös műhelygyakorlata, amelyről McLaren dokumentumfilmet is forgatott *Túmozi (Pinscreen, 1973)* címmel.

Az absztrakt kísérleti film és animáció fontos szerepet tölt be a mozgóképművészetben. Az itt szerzett tapasztalatok az egyéni alkotói filmek létrehozásához adtak nagy lendületet az animációs művészeknek, s az alkalmazott területekre is befolyással voltak, amely hatás ma is tetten érhető a reklámokon kívül a főcímek, szignálok és más televíziós vagy online felületen megjelenő vizuális műfajokban.

7. Az európai animációs művészet a 20. század első felében

Míg a játékfilm Európában rohamléptekkel fejlődött, addig az animáció a harmincas évekig gyerekcipőben járt. Az európai animációs film hőskorának alkotói csupán ekkor kezdtek el érdeklődni az Amerikában zajló szédületes technikai fejlődés iránt. Az Egyesült Államokban megszokott nagy létszámú stábokkal ellentétben az öreg kontinensen az inkább egyénileg vagy kis csoportban dolgozó, megszállott alkotók foglalkoztak a műfajjal. A technikai eszközök sem álltak olyan szinten rendelkezésre, mint a tengerentúlon. A választott irányzat is nagyban különbözött az Amerikában megszokottól, ahol a rajzfilmipar rohamos kibontakozása a hangsúlyosan üzleti és közönségközpontú alkotói stratégiával vált lehetségessé. Mindeközben Európában, az előbbieken tárgyalt kísérleti műfajhoz hasonlóan, az animációs művészet tendenciái is az egyedi, szerzői filmek köré csoportosultak, magukon viselve a kor képzőművészeti irányzatainak erős hatását. Az európai alkotók a közönség kegyeit kereső sikeres sztárok helyett főleg szegény, de kötöttségek nélkül alkotó művészek voltak.

Hector Hoppin és Anthony Gross

Az amerikai fotográfus, *Hector Hoppin* és a magyar származású, de már Angliában született festő és grafikus, *Anthony Gross* (1905–1984) Párizsban találkoztak, ahol Animat néven megalapították közös stúdiójukat. Ebben az inspiráló közegben készítették el fantasztikus hangulatú rövidfilmjüket, melynek címe *Életöröm* (*La joie de vivre*, 1934). Hogy a multikulturalizmus még teljesebb legyen, a film zenéjét a magyar származású, Párizsban karriert befutó *Harsányi Tibor* jegyzi. Két fiatal lány és egy férfi könnyed flörtölését, különböző tereken át történő légies utazását követhetjük nyomon a filmben. A

képi stílus egyszerre konstruktivista, expresszionista és szecessziós, hullámzó vonalvezetésű. Az animáció gördülékeny, ösztönös és spontán, mentes a túlzásoktól és teátrális gesztusoktól. Bár a filmben határozott történetvezetés fedezhető fel, és a látványa is figuratív, sőt az egész alkotás felhőtlen vidámságot áraszt, mégis nagyban különbözik az amerikai stílustól. Elkészítése inkább egy életérzés, hangulat kifejezésére szolgált ürügyként, a film ezáltal az idő dimenziójával ellátott, dinamikus, figuratív, ugyanakkor szürreális grafikaként értelmezhető, és nem az események láncolatának logikus levezetéseként. A film a közönségnél is kedvező visszhangra talált, ám itt természetesen nem olyan széles fogyasztói rétegre, akkora horderejű sikerre és a filmnek olyan elszánt menedzselésére kell gondolni, mint az Amerikában szokásos volt. A New York-i Museum of Modern Art rögtön a premier után megvásárolta a film egy kópiáját, így módon később Walt Disneyt is inspirálhatta a Fantázia elkészítésekor. A *The Fox Hunt* (*Rókavadászat*, 1936) című filmjük Meitner László rézkarcművész közreműködésével már Londonban készült, és a képi világ ennek megfelelően, előző produkciójuk rajzos arabeszkvilágától eltérően, a metszetek vizuális megoldásait hozza.

Gross és Hoppin 1937-ben új, egész estés vállalkozásba kezdtek. *Jules Verne 80 nap alatt a Föld körül* című regényének rajzfilmre adaptálását szerették volna megvalósítani, de a háború közbeszólt. A háború után a munkát újrakezdve csak egy részletet sikerült elkészíteniük rövidfilm formájában.

Lotte Reiniger

A német Lotte Reiniger (1899–1981) több szempontból is úttörőnek számított az animáció történetében. Egyrészt összegyűjtött ismeretei, tapasztalatai alapján saját technikát dolgozott ki és fejlesztett tökélyre, amely ma is maradéktalanul megállja a helyét, másrészt ő készítette a legrégebbi fennmaradt⁸⁴ egész estés animációs filmet, s nem utolsósorban ő

⁸⁴ A két, ténylegesen első, egész estés animációs filmet Quirino Cristiani (1896–1984) argentin animációs rendező készítette papírkivágásos technikával, ám egyik alkotás sem maradt fenn. *Az apostol* (*El Apóstol*, 1917), amellyel kapcsolatban az sem teljesen biztos, hogy valóban egész estésnek számítható-e, Argentína második elnökét, Hipólito Yrigoyent dicsőítette, míg a *Nyom nélkül* (*Sin dejar rastros*, 1918) történelmi eseményeket dolgozott fel, arról a provokációról szólt, amellyel Németország megpróbálta

volt az első nő az animációs szakmában. Kézügyessége már korán megmutatkozott, bábelőadásokhoz készített kellékeket elképesztő gyorsasággal és precizitással. Ezt látva a kor híres színésze és rendezője, *Paul Wegener* arra bátorította, hogy figuráit filmen is próbálja ki.

Kezdetben Reiniger játékfilmek forgatásán dolgozott asszisztensként, és stop motion animációs betétek elkészítésénél segédkezett, így került kapcsolatba az animációval. Pályája kezdetén a berlini Institut für Kulturforschungban (Kultúra Kutatóközpont) olyan filmesekkel került kapcsolatba, mint *Walther Ruttmann* vagy *Berthold Bartosch*, akik elméleti téren is hatással voltak Reiniger tevékenységére, és a gyakorlatban is segítették munkáját.

Reiniger választott technikája az *árnyanimáció* vagy más néven *sziluettanimáció* volt, nem is dolgozott soha más eljárással. Fekete kartonból kivágott figuráinak testrészeit kis kapcsokkal fogta össze, majd egy üveglapra helyezve alulról világította meg őket, ily módon kizárólag a körvonalaik határozták meg a szereplőket. A kamera a trükkasztal fölött helyezkedett el, és felülről vette a figurák fázisonként beállított mozdulatait. Reiniger elmondása szerint⁸⁵ a húszas években minden animációs film elkészítése új felfedezéseket jelentett mind műfaji, mind technikai vonatkozásban, és ez őt újabb és újabb kísérletekre sarkallta.

Filmjeinek témáját a mesékből merítette, így például a már említett, első egész estés animációs film, a 65 perc hosszú *Achmed herceg utazása* (*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, 1926) az Ezeregyéjszaka meséin alapszik. A film elkészítésében *Bartosch* és *Ruttmann* is közreműködött, bár ez utóbbi inkább csak barátságból vett részt a munkában, ugyanis feszélyezte kissé, hogy mesefilm gyártásában dolgozik, mivel úgy érezte, ennek nem sok köze van a huszadik század Európájának művészeti irányzataihoz. A film további érdekessége, hogy Reiniger úgy tudta megvalósítani⁸⁶ a sok és drága nyersanyagot igénylő alkotást, hogy egy bankárismerőse üzleti megfontolásból filmszalagokba fektette a pénze

bevonni Argentínát az első világháborúba. A filmet csupán egyetlen napig vetítették, majd politikai okokból levették a műsorról, és a kópiáknak is minden bizonnyal politikai megfontolásból veszett nyoma.

⁸⁵ Russett – Starr, 1988., 77. oldal.

⁸⁶ Crafton, 1993., 244. oldal.

egy részét, ám a számítása nem vált valóra, így a szalagok a továbbiakban nem képviseltek értéket a számára, ezért átengedte a nagy mennyiségű alapanyagot Reinigernek.

Különösen nagy kihívás volt akkoriban egész estés film elkészítésébe belevágni, hiszen az animáció tízperces műfajként létezett, és mint láttuk, az is főleg gegekre, vicces helyzetekre alapozva. Ugyanakkor Reinigert bátorította az, hogy nem kellett egy már kialakult animációs ipar elvárásainak megfelelnie, nem a jövedelemért vagy a rivaldafényért dolgozott, és természetesen segítőtársai is hasonlóképpen gondolkodtak. Az Ezeregyéjszaka meséire azért esett a választása, mert kellően hosszú volt egy egész estés film kitöltéséhez, illetve olyan elemeket tartalmazott, amelyeket az élőfelvétel technikájával akkoriban nem lehetett volna megvalósítani, így indokoltá vált az animációs technika használata.

Hogy a több mint egy órás film látványban se váljon unalmassá, Reiniger és segítői különböző háttéreffekteket hoztak létre, amelyekhez áttetsző anyagokat, például vásznat, papírt és színezett üveglapokat használtak. A multiplán-technika kezdetleges formáját is alkalmazták, oly módon, hogy a térhatás és a könnyebb animálás érdekében több szinten helyezték el a figurákat, s a háttér és az előtér elemeit. Szappanhabot és homokot használtak a kissé misztikus, mesei hangulat megteremtéséhez, s ennek hatásos megvalósítása azért volt különösen nehéz, mert a végleges látványt csak a kész, előhívott filmen láthatták. Az Achmed herceg utazása technikailag némafilmként készült, ám Reiniger a hangra is nagy figyelmet fordított, így előre felkérte *Wolfgang Zeller* zeneszerzőt, hogy komponáljon zenét a filmhez. A jelenetek elkészítésekor Reiniger már figyelembe vette a kísérőzene ritmusát, ütemre pontosan kiszámolva tervezte meg a figurák mozgását. A vetítéshez mellékelt partitúrában, amelyből a zenekar élőben játszott, kis filmképeket helyezett el, hogy a karmester jobban tudjon igazodni a vetített képhez.

Lotte Reiniger hihetetlen érzékkel készítette árnyfiguráit, és virtuóz módon animálta őket. Filmjeinek látványa a mesei jelleg mellett magán hordozza a német expresszionizmus jegyeit, amely irányzat az ő pályakezdésekor meghatározó volt a film műfajában. Ilyen stílusjegy az árnyék mint jelenség, amely például Friedrich Murnau filmjeinek is gyakran felbukkanó eleme, illetve a háttérként használt misztikus tájak és a hegyes, izgága, expresszív formák. További filmjei is hasonló technikával készült mesefeldolgozások, mint

például a *Papageno* (1935), *A csizmás kandúr* (*Der gestiefelte Kater*, 1955), *A vitéz szabócska* (*Das tapfere Schneiderlein*, 1954), *Jancsi és Juliska* (*Hänsel und Gretel*, 1955). A figurák minden karakterjegyét sziluettjük hordozza, amely – a mese műfajához jól illeszkedően – díszes, csipkeszerű és egyénre szabott, hogy a szereplők egymástól jól megkülönböztethetők legyenek. A létrehozott mesevilág nyugodt, békés hangulatot áraszt, a német rendező nem is próbált reflektálni a század zűrzavaros eseményeire, radikális változásaira.



7.1 Lotte Reiniger munka közben

Reiniger jó kapcsolatot ápolt a kor több meghatározó művészeivel, például Moholy-Nagy Lászlóval vagy Karl Schmidt-Rottluff-fal, és olyan elismert kortárs zeneszerzőkkel is dolgozott együtt, mint Igor Sztravinszkij vagy a német Paul Dessau és Paul Hindemith.

Munkáját férje, Carl Koch is nagyban segítette, akivel a harmincas években, a nemzetiszocialista rezsim elleni tiltakozásul ideiglenesen elhagyták Németországot, majd a negyvenes évek végén véglegesen Nagy-Britanniába költöztek, ahol folytatták tevékenységüket.

1970-ben az angol *John Isaacs* rövid dokumentumfilmet készített Reiniger munkásságáról, amelyben a német alkotó maga mutatja be animációs technikáit és módszereit. Lenyűgöző látni azt a fesztelenséget és magabiztosságot, amellyel figuráit kivágja és animálja. A filmjeiben kialakított látványvilág inspiratív módon hat mind a mai napig az animáció területén dolgozó alkotókra, ám hagyományos technikában az ő filmjeiben látható könnyedséget, senkinek nem sikerült felülmúlnia.

John Halas

A magyar származású *John Halas* (1912–1995), születési nevén *Halász János*,⁸⁷ azok közé az animációs rendezők közé tartozott, akikre méltán lehetünk büszkék, hiszen nemcsak hazai vonatkozásban alkottak kiemelkedőt, hanem a nemzetközi animáció történetébe is visszavonhatatlanul beírták a nevüket. John Halas Magyarországon kezdte pályafutását, a két világháború között Macskássy Gyulával és Kassowitz Félixszel együtt reklámfilmeken dolgozott. 1936-ban Angliába emigrált, ahol négy évvel később feleségével, *Joy Batchelorral* (1914–1991) megalapította a Halas and Batchelor rajzfilmvállalatot. Ekkor már színes technikával dolgozott. A második világháború idején elsősorban oktató- és propagandafilmeket készített a brit kormány megrendelésére. Halasnak sikerült megtalálnia azt a módot, amellyel az animáció az oktatás, népművelés szolgálatába állítható, és ez az irányzat egész további alkotótevékenységét meghatározta.

Brit vonatkozásban több úttörő megvalósítás is fűződik a nevéhez, például az első sztereofilm, *A bagoly és a cica* (*The Owl and the Pussycat*, 1952), az első bábfilm, a *Szobor a hajó orrán* (*The Figure Head*, 1953) és az első számítógépes film, a *Dilemma* (1981). Mindezekért John Halast a brit animáció atyjaként is szokták emlegetni.

⁸⁷ John Halasról bővebben az Animációs mozgóképtörténet II. jegyzetben olvashatsz.

Általánosan ismertté George Orwell azonos című regényéből készült *Állatfarm* (*Animal Farm*, 1954) című filmjével vált, amely az első egész estés animációs film volt Angliában. *A bűvös vászon* (*Magic Canvas*, 1951) című munkája az addig hozzáférhetetlen amerikai piacot is meghódította, és ettől kezdve megindulhatott az export a tengerentúlra. További ismertebb filmjei: *Automania 2000* (1963), *A mozi története* (*History of the Cinema*, 1956).

Az ASIFA alapító tagja volt, majd elnöke tíz évig, és végül tiszteletbeli elnöke. Elméleti, szakírói munkássága is igen jelentős, tizenkét könyvet írt az animációról, rálátása a világ filmes fejlődésére szinte egyedülálló volt.

George Pal

A szintén magyar származású *George Pal* (1908–1980),⁸⁸ eredeti nevén *Marczincsák György Pál* világkarriert befutó animációs rendező építészhallgatóként végzett Budapesten, majd a Hunnia Filmgyárban helyezkedett el. A harmincas évek folyamán Németországban és Franciaországban is dolgozott, majd Hollandiába emigrált, ahol elkészítette talán legismertebb filmjét, a *Philips kavalkád* (*Philips Broadcast*, 1938) címet viselő reklámfilmét, amely a korabeli reklámokhoz hasonlóan teljes értékű animációs filmként nézhető, alkalmazott jellege csak a záró képsorok levetítésekor derül ki a közönség számára. Az alkotást a holland animáció történetének jelentős mozzanataként tartjuk számon. George Pal később Amerikában telepedett le, és a Paramount Picturesnél dolgozott.

Nevéhez egy különleges technika, a *puppatoons* kifejlesztése fűződik, amely a bábanimációhoz hasonló. Nem készre gyártott, mobilis bábót mozgatott, hanem a figurák fából készült részeinek mindig azt a verzióját használta, amelyet a mozdulat megkívánt. Tulajdonképpen egy „térbeli fázisolásról” van szó, amelynek segítségével George Pal kifejező és látványos, rendkívül összetett mozgatást ért el, hiszen a bábok testrészei nemcsak mozognak, hanem megnyúlhatnak, torzulhatnak is. A technika elnevezése, a

⁸⁸ George Pal munkásságáról részletesebben az Animációs mozgóképtörténet II. című jegyzetben olvashatsz.

puppets a cartoons mintájára képződött, ezzel is azt sugallva, hogy az animálásnak ugyanazokat a lehetőségeit biztosítja, mint a rajzfilm.

George Pal igen kedvelte a színesbőrűek kultúráját és zenéjét, s ennek hatására megalkotta saját állandó figuráját *Jasper*, a kíváncsi fekete kisfiú személyében. A szakmai jelentőségén túl Jasper azért is volt fontos lépés, mert az ő révén a negyvenes évek rasszizmustól terhes Amerikájában egy színesbőrű figura pozitív hősként jelent meg.

George Pal filmjei elsősorban parádés látványuk és a frappáns technikai megoldások miatt értékesek. Saját rendezésű filmjein kívül tevékenysége a speciális effektek területén is jelentős volt. A második világháború idején George Pal stúdiója is készített oktatófilmeket.

Berthold Bartosch

A cseh származású animációs rendező, *Berthold Bartosch* (1893–1968) egyéni alkotó volt, aki a technikai újítások iránt is komolyan érdeklődött, és e téren szeretett mindent önmaga felfedezni. Bécsben tanult építészetet, ahol egyik tanárán jóvoltából oktatófilmek formájában került kapcsolatba az animáció műfajával. Munkásságának első szakaszában Berlinben dolgozott, ahol Lotte Reiniger filmjeiben, többek között az Achmed herceg utazásában is közreműködött. Ebben a produkcióban a speciális effektek létrehozása volt a fő feladata, amelyet nagy odafigyeléssel és rendkívül igényesen oldott meg. Fantasztikus érzékkel használta a fényt. A csillagos ég hatását például úgy hozta létre,⁸⁹ hogy előbb apró lyukakat szúrt kartonpapírba, majd alulról erősen megvilágította és lassan mozgatta a kamera előtt. Ugyanerre a felvételre a kartont másképp mozgatva még egyszer ráexponált, így módon a néző a térhatású, lassú csillagmozgás élményét kapta. Bartosch hasonló leleményességgel készített tengerhullámozgást vagy hóvihart is.

1930-ban Párizsba költözött, ahol elkészítette 30 perces animációs filmjét, amelynek címe *Az eszme* (*L'idee*, 1932). Ezt a filmet az animációs filmtörténet legelső komoly hangvételű filmjeként tartjuk számon, amely az akkor megszokott iránytól eltérően nem valamilyen mese alapján vagy szórakoztató gegekre épülve készült, hanem drámai

⁸⁹ Russett – Starr, 1988., 83. oldal.

mélységű mondanivalót hordozott. Az alkotás kiindulópontjaként *Frans Masereel* flamand festő és grafikus azonos című, szocialista propagandával átszőtt képnovellája szolgált. Masereel fametszeteket fűzött egybe, és a történetet képregényhez hasonlóan, de szöveg nélkül mesélte el. A képnovella egy eszme születését mutatja be, amelyet allegorikus, meztelen női alak testesít meg. Az eszme nagy változásokat okoz a társadalomban, és elterjedését a politikai hatalom nem tudja megakadályozni, vagyis a női alakot felöltöztetni, aki önállóan tovább él megalkotója kivégzése után is. Bartoschtól az animációs filmet a könyvkiadó, Kurt Wolff rendelte meg, akinek az volt az elképzelése, hogy az eredeti metszetek kerülnek majd megmozgatásra, és bár végül nem így történt, az elkészült filmet mégis, tévesen, *Animált metszetek* címmel mutatták be. A metszetek állóképként nagyon kifejezőek voltak, ám az animáláshoz túlságosan merevnek bizonyultak. Ezért Bartosch saját látványvilágot dolgozott ki. Az általa választott papírkivágásos technikához különböző vastagságú és minőségű papírt használt, több rétegen animált egyszerre (multiplán-eljárással), és sok esetben dupla vagy akár többszörös expozíciót is alkalmazott. A ködös hatás eléréséhez nedves szappannal kente be az üveglapokat, s az áttűnések létrehozásához a szappanréteget fokozatosan vastagítva fotózta a beállítást. A film értékét nem annyira a kissé didaktikus történet, mint inkább a már említett komoly hangvétel, a látvány és a technikai megoldások jelentik. Szintén újdonságnak számított a városi környezet megjelenése az animációs filmben.

Bartosch egy háborúellenes propagandafilemet is elkezdett készíteni, amelyet Az eszménél is hosszabbra és jelentősebbre, ráadásul színesre tervezett, ám ezt nem sikerült megvalósítania, és az előkészületek részeredményei is elvesztek.

Alexandre Alexeieff

Az orosz származású, de Franciaországban élő és alkotó animációs rendező, *Alexandre Alexeieff* (1901–1982) nevéhez különleges animációs technika fűződik. Felesége és egyben munkatársa, az amerikai származású *Claire Parker* (1910–1981) segítségével kifejlesztette a tőanimáció bonyolult és egyedi eljárását.

Alexeieff Párizsba költözése után először díszlettervezőként dolgozott, majd illusztrátorként metszeteket készített. Ezt a tevékenységet azonban inkább csak mesterségnek érezte,⁹⁰ és nem elégítette ki művészi vágyait. Érdeklődéssel fordult a mozgókép felé, de már kezdettől elhatárolódott a műfaj ipari termelésésként működő területeitől, hiszen ő nem produktumot szeretett volna létrehozni, hanem művészi alkotást. Nagy hatással volt rá Bartosch Az eszme című filmje, amelynek megtekintése után elhatározta, hogy kipróbálja az animáció műfaját. Bartosch alkotása eloszlatta addigi előítéleteit, amelyek abból eredtek, hogy amerikai hatásra az animációs film fogalma teljesen összeforrt a vicces történeteket mesélő rajzfilmekkel, amelyek nagy stábbal, a közönség ízléséhez igazítva készültek, és nem adtak helyet az egyéni gondolatoknak. Ezt az irányt Alexeieff idegenkedve szemlélte a későbbiekben is, és nem tartotta alkalmasnak mélyebb gondolatok közvetítésére. Az eszme hatására azonban meglátta a számára addig rejtett lehetőségeket is. A művet, mint említettük, helytelenül *Animált metszetek* címmel mutatták be, és ez a tévedés a grafikusként dolgozó Alexeieffnek elevenébe talált. Arra sarkallta, hogy olyan látvány és hozzá tartozó technikai eljárás kifejlesztésén dolgozzon, amellyel érzékenyen tudja kezelni a szürke különböző árnyalatait, és az alakzatokat markánsan körberajzoló fekete kontúrok helyett tónusokkal alkossa meg a formákat.

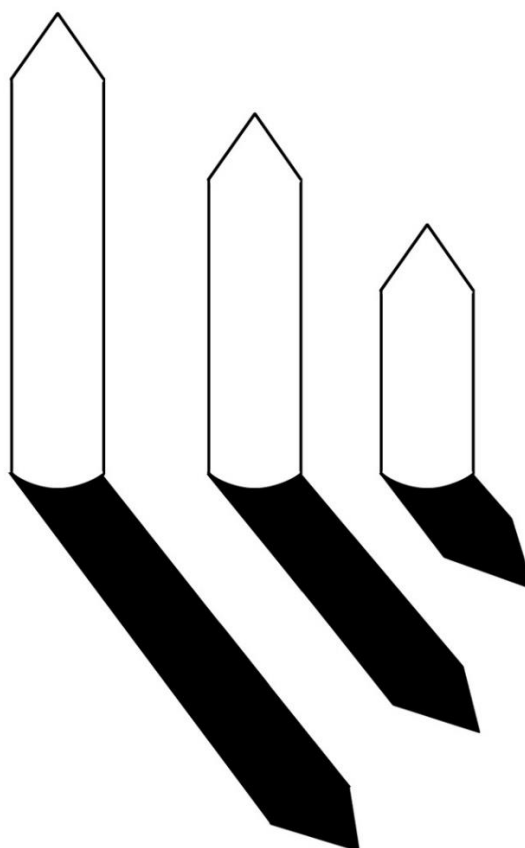
Az ötlet még csak alakulófélben volt, amikor csatlakozott a munkához Claire Parker, aki eredetileg azért kereste fel Alexeieffet, mert illusztrációi lenyűgözték, és tanulni szeretett volna tőle. 1934-ben közösen írták le a túanimáció elvét, amely elmondásuk szerint⁹¹ a szürke minden árnyalatát képes a legnagyobb finomsággal visszaadni. Az ehhez szükséges eszköz egy sűrűn átlukasztott, függőleges fehér tábla. Az apró lyukakba vékony tűket helyeznek, amelyek a tábla vastagságánál hosszabbak lévén ki-be csúszkálhatnak, és a táblának hol az elülső, hol pedig a hátsó oldalán bukkannak fel. Ha a tűk teljesen besüllyednek a tábla elülső síkjába, a tábla fehér színe dominál, és világos képet kapunk. Ha a tűk valamelyest kibukkannak a tábla síkjából, akkor a világítás irányától függően változó méretű sötét árnyékot vetnek a fehér táblára, és ekkor az optikai keveredésnek köszönhetően a szürke különböző árnyalatai alakulnak ki a fehértől egészen

⁹⁰ Bendazzi, 2003., 108. oldal.

⁹¹ Russett – Starr, 1988., 90. oldal.

a feketéig, mintha tűágyba készített domborművet hoznánk létre, és azt alakítanánk fázisról fázisra. A *tűtábla* (*pinscreen, l'écran d'épingles*) kezeléséhez két személyre van szükség, hiszen a tűk megfelelő elrendezéséhez mindkét oldalról hatni kell rájuk. Az alakzatok „megmintázásához” Alexeieff sokféle eszközt használt különböző felületű tárgyak formájában, amelyek lenyomata úgy maradt meg a rengeteg tű alkotta felületen, mintha puha agyagba helyezte volna őket. Az animációt kockánként vették fel. A fázisok kialakítása nagy türelmet és kitartást igényelt, ezért ennek a technikának meglehetősen kevés követője akadt.

Alexeieffnek ezzel az eljárással készült első filmje az *Éj a kopár hegyen* (*Night on Bald Mountain, Une nuit sur le mont Chauve*, 1934), amelynek zenéjéül Muszorgszkij azonos című szimfonikus költeményét választotta. Mivel a technikának köszönhetően a formákat a fény-árnyék hatás modellezi, és nem a kontúrok, ezért az animáció műfajára jellemző összeolvadások és átalakulások már ebben az első alkotásban is igen látványosan jelennek meg. A film nagyon jó visszhangra talált szakértői körökben, a forgalmazók azonban nem vették meg, hiszen a megfelelő profithoz évente tucatjával kellett volna készíteni az epizódokat, amit a tűanimáció módszere nem tett lehetővé.



7.2 A tűtábla (pinscreen) működési elve

A második világháború kitörésekor Alexeieff feleségével együtt az Egyesült Államokba, majd Kanadába költözött. Itt készült következő filmje, az *En passant* (*Elmulás*, 1943), amelyhez egymillió tűből álló új tűtáblát készítettek, és ez, a korábbi ötszázezer tűvel rendelkező eszközzel szemben már szénrajz hatású és árnyaltságú, Seurat pointilista stílusát idéző képek létrehozására volt alkalmas. A továbbiakban elkészítette Orson Welles *A per* (*The Trial*, 1962) című filmjének nyitójelenetét és Gogol novellájának adaptációját, a két éven át készülő *Az orr* (*Le Nez*, 1963) című filmjét. Ez utóbbi, az irodalmi művet meglehetősen pontosan követve, tökéletesen visszaadja annak hangulatát a misztikus és szürreális érzet formájában, amely a 19. század orosz irodalmára jellemző volt. Az ugyancsak Muszorgszkij zenéjére alkotott *Egy kiállítás képei* (*Tableaux d'une exposition*, 1972) technikai újítással is szolgál, ugyanis megvalósításakor Alexeieff két

egymás elé helyezett tűtáblát használt, és az elől állót függőleges tengelye körül forgatva, új elemként, hiteles térhatású mozgást hozott létre.



7.3 Alexandre Alexeieff munka közben

Alexeieff illusztrációk készítéséhez is használta a tűképeket, például Dosztojevszkij A játékos vagy Borisz Paszternak Doktor Zsivágó című regényeinek kiadásaihoz. Ezek a képek ugyanazt a különös hangulatot árasztották, amely Alexeieff filmjeire is jellemző, így az olvasó sötét, kihalt, gyenge lámpafénnyel megvilágított utcákat, sötét ruhás alakokat, holdfényt, szállingózó hópelyheket láthat.

Claire Parker teljes értékű alkotótársa volt Alexeieffnek, ugyanolyan jól ismerte és kezelte a tűanimáció technikáját, melyet együtt fejlesztettek ki. Logikus gondolkodásával és a technika terén nyújtott segítségével nagyban hozzájárult Alexeieff költői gondolatainak mozgóképre történő sikeres átültetéséhez. Ők maguk a művész és animátor kapcsolataként határozták meg együttműködésüket. Parker munka közben a tábla negatív oldalán állt, és visszatolta a pozitív oldalra a tűket ott, ahol sötétebb tónusra volt szükség, vagyis árnyékot kellett létrehozni. Ehhez a munkához hihetetlen összehangra volt szükség, szemtanúk szerint⁹² lenyűgöző volt, ahogy figyelték egymás mozdulatait, és precízen reagáltak egymás gesztusaira. Parker ezen kívül a kamera beállításait is figyelemmel kísérte, és a kép és a hang egymáshoz igazításával is foglalkozott.

⁹² Russett – Starr, 1988., 92. oldal.

Alexeieff túanimációval készített alkotói filmjei mind a kritikusok körében, mind a közönségben tetszést arattak, ám ezek vetítéséből nem lehetett jelentős jövedelemre szert tenni. Ezért sok más alkotóhoz hasonlóan az alkalmazott területen is dolgozott, számos reklámfilmet készített báb- és tárgyanimációs eljárással. Ezekhez színes technikát használt, amely eljárás a túanimáció esetében teljesen felesleges lett volna, hiszen ott a látvány eleve szürkeárnyalatos.

Alexeieff minden alkotói filmjét ugyanazzal az animációs technikával készítette, és ezt némely kritika hiányosságként említi. Ha technikai változatosság nem is jellemzi munkáját, a mozgatás és a látvány megformálásának területén folyamatos fejlődés érzékelhető. Sokat dolgozott a filmek ritmusán, igyekezett kifejezetten lassú mozgásokat létrehozni. Filmjei mégsem váltak vontatottá, hiszen a látvány, amelyet gyakran inspiráltak gyermekkori emlékei az orosz tájról, költészettel töltötte meg a képsorokat. A legizgalmasabb feladatnak a film valós és gondolati ritmusának megkomponálását és összehangolását tartotta, amelyet igyekezett mindig úgy alakítani, hogy egy pillanatra se veszítse el a néző figyelmét.

8. Az orosz animációs művészet kialakulása

A legelső orosz nemzetiségű, animációval foglalkozó alkotó *Alekszandr Sirjajev* (1867–1941) volt, aki elsősorban az orosz királyi balett táncosaként és koreográfusaként futott be szép karriert, ám pályafutása kezdetén, szabadidejében filmezéssel és ezen belül animációs technikákkal is foglalkozott. Elkészült műveit nem szánta közönség előtti bemutatásra, olyannyira, hogy egészen az ezerkilencszázkilencvenes évek közepéig nem is tudott róluk a szakma. Ekkor fedezte fel Viktor Bocsarov orosz filmtörténész a korai bábanimációs próbálkozásokat, amelyek az addig úttörőnek számító Sztarevics alkotásai előtt majdnem egy évtizeddel születtek. Sirjajev saját készítésű, mozgatható testrészekkel rendelkező bábokkal dolgozott, amelyeket elképesztő érzékkel animált. A felvételeken a figurák, nem meglepő módon, táncelőadásokat mutatnak be igényesen elkészített díszletek előtt. Peter Lord, a nagy sikerű brit Aardman stúdió alapítója, elragadtatással beszél Sirjajev munkásságáról, hangsúlyozva, hogy az orosz táncos animátorként messze megelőzte korát, és még Sztarevicsnek az animációtörténetben elfoglalt kiemelt helyét is veszélyeztetheti.⁹³

Mint láttuk, Vlagyiszlav Sztarevics továbbra is nagy fontossággal bír az orosz és a nemzetközi animáció szempontjából, hiszen komoly eredményeket ért el a huszadik század elején bizarr, bogarakat szerepeltető bábanimációival. Miután a húszas években Franciaországba emigrált, hosszú szünet következett a műfaj orosz, pontosabban szovjet vonatkozású történetében. Mindeközben az élőfilm területén kiváló alkotók dolgoztak rendületlenül, és igen színvonalas alkotások születtek, melyekben néhol animációs betétek is felbukkannak. Így például *Dziga Vertov*, a dokumentumfilm úttörője is rendszeresen nyúlt az animáció műfajához, felhasználva azt *Kino Pravda* című híradójában egy-két

⁹³ <http://www.guardian.co.uk/film/2008/nov/14/animation-ballet> 2013. 08. 14

jelenet erejéig, amelyek kivitelezése *Alekszandr Ivanov* és *Alekszandr Buskin* nevéhez fűződött. Meg kell említenünk Vertov máig is tanulságos, kizárólag élő felvétellel készült, *Ember a felvevőgéppel* (*Cselovek sz kinoapparatom, Man with the Movie Camera*, 1929) című, a nagyvárosi szimfóniák műfajához tartozó alkotását, amelyből lendület és jövőbe vetett hit sugárzik. Bár a történelem később nem pont olyan módon váltotta be reményeiket, mint ahogy azt a húszas évek szovjet társadalma remélte, ettől függetlenül Vertov filmje roppant tanulságos és élvezetes, s a filmnyelv kezdeti stílusgyakorlataként értelmezhető.

A szovjet hatalom csak a húszas években szánta rá magát arra, hogy támogassa a kisebb, kifejezetten animációs stúdiókat, kezdeményezéseket. Az így készült kisfilmek elsősorban propagandacélokat szolgáltak, ám ezek a kezdeti próbálkozások igen eredetiek voltak, és nagyon különböztek az akkor már rohamléptekkel fejlődő amerikai irányzattól. Az eredetiség egyik fő oka – ahogy erre Európában is láthattunk példát – az avantgárd és konstruktivista képzőművészet erős jelenléte és hatása volt, valamint a berögzült előzményektől mentes, lelkes kísérletezés és a technikai, műfaji megoldások kutatása.

Ám 1932-ben a Sztálin rendeletben hirdette meg a *szocialista realizmus* stílusirányzat szükségességét a művészet minden területén, s ez után az avantgárd és a futurista művészeti törekvések háttérbe szorultak, ami az animáció területén is éreztette hatását. A kötelezőnek kikiáltott stílus és technika használata igencsak hátrányára vált a kreativitásnak, és a következő huszonöt évre lebénította az orosz animációs filmgyártást. A korábbi avantgárd keresgéléseket elvetették, a műfajt a nemzeti kultúra szolgálatába állították, s csak a klasszikus irodalmi művek adaptálását, a gyerekeknek szóló meséket és a népi hagyományok ápolása céljából született műveket támogatták. Több alkotó is elhagyta ennek következtében a pályát, és inkább olyan társterületeken tevékenykedett, mint például a festészet vagy grafika, ahol valamivel könnyebben megoldható volt az egyéni hang megőrzése.

Az 1934-es moszkvai filmfesztiválra Disney benevezett néhány Miki egér-epizódot. A mozgások kidolgozottsága, az animáció gördülékenysége lenyűgözte a közönséget, sőt *Fjodor Hitruk*, a későbbi kiváló animációs rendező – aki akkor kezdő animátor volt – bevallása szerint őt magát is. Az amerikai filmek hatására az az ideológiai elhatározás

született, hogy az orosz animációnak is ezt az irányt kell követnie, stílusban és technikában egyaránt, vagyis a cellanimációt és a minél inkább valósághű mozgatót.

1936-ban alakult a Szozjuzmultfilm (kezdeti nevén Szozjuzdetmultfilm), amely kifejezetten animációs filmkészítés céljával jött létre, és rövid idő alatt a Szovjetunió vezető animációs stúdiójává vált. Mivel a stúdió az előzőekben említett ideológia meghirdetése után jött létre, kezdetben kizárólag az ennek megfelelő filmeket gyártotta, vagyis cellanimációs technikával készült mesefilmeket. Irtózatos iramban a harmincas évek végére több, mint húsz filmet készítettek el, ezzel is igazolva a szocialista termelékenység diadalát, illetve azt, hogy a szovjet művészet semmiben sem marad el más országok, kiváltképp az Egyesült Államok ilyen irányú tevékenysége mögött. A kezdeti eredmények minőségétől függetlenül az animációs filmgyártás nagymértékű támogatottságának köszönhetően a műfaj megszilárdult a Szovjetunióban, és kialakultak a szükséges feltételei olyan majdani produkciók és életművek létrejöttének, amelyeket például az orosz animáció atyjának tartott *Ivan Ivanov-Vano* vagy a későbbiekben meghatározó alkotóvá váló *Jurij Norstejn* jegyez. A bábanimációs részleg, amely papírkivágásos filmeket is készít majd, 1954-ben alakult, a sztálini szigor enyhülésével pedig, az ötvenes évek végétől helyet kaptak a valamivel egyénibb hangvétellű alkotói filmek is.

Ivan Ivanov-Vano

Az orosz animációs művészet úttörő alkotója, *Ivan Ivanov-Vano* (1900–1987) a húszas évek végétől foglalkozott a műfajjal. Mivel alapos művészeti tanulmányokkal rendelkezett, már elejétől fogva biztos kézzel nyúlt filmjei látványvilágához és koncepciójához. Mint az orosz művészek jelentős részét, őt is nagymértékben inspirálta az orosz folklór, mondavilág és irodalom, valamint a társművészetek és nem utolsósorban az ortodox szellemiség, az ikonok vizuális világa. 1928-ban elkészítette a Münchausen báró kalandjait feldolgozó első szovjet mesefilmet. Ezzel útjára indult a Szovjetunióban a gyermekeknek szóló animáció műfaja, amely már létező irodalmi műveken vagy népmeséken alapult.

Ám Ivan Ivanov-Vano korán felismerte az animációban rejlő lehetőséget a komoly hangvételi üzenetek megfogalmazására is. *Fekete és fehér* (*Csernoje i beloje*, 1933) című, erős propagandával átszőtt alkotása szót emel az amerikai fekete lakosságot sújtó rasszizmus ellen, és az egyenlőség magasztos gondolatának kommunikálása mellett erős kritikát fogalmaz meg az amerikai társadalomban fellelhető faji előítéletekkel szemben. Látványvilága kifejező, az expresszív grafika és erős kontrasztok fokozzák a film drámaiságát.

A Pjotr Pavlovics Ersov tündérmeséjét feldolgozó, *A púpos lovacska* (*Konyok-gorbunok*, 1947) című első szovjet egész estés rajzfilmmel vált Ivanov-Vano a közönség körében is népszerűvé. A film kópiája az évek során rossz állapotba került, ezért az orosz alkotó 1975-ben elkészítette egy újabb, színes verzióját, amely nagyrészt megegyezik az eredetivel, bár 15 perccel hosszabb. Az ezredforduló után az új restaurálási technikáknak köszönhetően sikerült helyreállítani az eredeti, fekete-fehér változatot is.

Ivanov-Vano a pályafutása során több egész estés filmet is rendezett, melyek közül megemlítnék néhányat: *A halott hercegnő* (*Szkazka o mertvoj cárevnye i o szemi bogatirjak*, *The Tale of the Dead Princess and the Seven Knights*, 1951), a mely a Hófehérke Puskin-féle változatának az adaptációja, *Sznegurocska* (*The Snow Maiden*, *A hóleány*, 1952), amely egy orosz népmese feldolgozása, *Buratino kalandjai* (*Prikljucsenyija Buratino*, *The Adventures of Buratino*, 1959), amely Pinokkió meséjének orosz változatán alapul.

A négy évszak (*The Seasons of the Year*, *Vremena goda*, 1969) című rövidfilm Csajkovszkij zenéjére készült Jurij Norstejnnel közös rendezésben, és őszinte vidámságot, életörömet és természetszeretetet árasztó bábanimációként vonult be a filmtörténetbe. Látványát a népi hímzések ihlették, a bábok és hátterek gondos, precíz kézi munkával készültek, és a figurák vidám mozgása is igazodik a film hangulatához.

Ugyancsak Norstejnnel közös munka *A kerzsenci csata* (*Szecsza pri Kerzsence*, *The Battle of Kerzhenets*, 1971) című rövidfilm, amelyet Rimszkij-Korszakov történelmi témájú operája (*Mese a láthatatlan Kityezs városáról*) ihletett, és zenéjeként is ezt a művet használja. A film egy legendát dolgoz fel: A mongol invázió idején egy orosz város lakói, Batu kán seregeinek közeledését látva, buzgó imába kezdtek. Ennek hatására hirtelen víz

tört fel a földből, és mielőtt a támadók bármi kárt tehetek volna a városban, az egész település elmerült.⁹⁴ A legenda szerint azóta is egy mély tó fenekén folytatja békés, nyugodt életét, ahonnan időnként felhallatszik a felszínre a harangok zúgása. A papírkivágásos technikával megvalósított film látványvilága különleges, az ortodox ikonok spiritualitását hordozza magán, az arra jellemző szín- és formavilággal, figurakezeléssel. A mozgások ehhez illeszkedően kecsesek, méltóságteljesek, s ahol szükséges, lendületesek és drámaiak. A hangulatteremtés tökéletes. Bár a film nem követi szó szerint az eredeti történetet, a dramaturgiai megoldások jól kidolgozottak és nyomon követhetők, a legenda felismerhető.

Ivan Ivanov-Vano tanári pályafutása is kiemelkedő, tevékenységével nagyban hozzájárult a következő generációk szakmai fejlődéséhez. Az ASIFA alapítói közé tartozik, és alelnöke is volt a szervezetnek.

Mihail Mihajlovics Csekanovszkij

Az eredetileg festő, könyv- és plakátművész *Mihail Mihajlovics Csekanovszkij* (1889–1965) Párizsban tanult, majd a Szovjetunióba visszatérve grafikusként dolgozott és *Vlagyimir Lebegyev*⁹⁵ munkatársaként több gyermekkönyvet is illusztrált. Így került kapcsolatba *Szamuil Marsak*⁹⁶ *Posta* című könyvével, amelynek illusztrációit továbbgondolva elkészítette első animációs rövidfilmjét *Postahivatal* (*Pocsta, Post*, 1929) címmel. A film némafilmként és fekete-fehér technikával készült. Csekanovszkij nem alkalmazta a rajzfilmben megszokott körbekontúrozott ábrázolásmódot, hanem a képzőművészet irányából közelítve, nyomatszerű, tiszta, határozott látványt teremtett. A film a posta működését és egy postás egy munkanapját mutatja be. Elsősorban külföldön

⁹⁴ Az orosz mondavilágról *Werner Herzog* készített dokumentumfilmet (*Bells from the Deep, Harangok a mélyből*) címmel 1993-ban, amely ezt a legendát is feldolgozza.

⁹⁵ *Vlagyimir Lebegyev* a Szovjetunióban alkotó grafikus volt, aki magas szintre emelte a meseillusztráció műfaját. Munkái által a gyerekkönyvek saját stílust nyertek. Művészetén érezhető a letisztult, kissé konstruktivista szemlélet, amelyet a kortárs képzőművészet ihletett.

⁹⁶ *Szamuil Marsak* a Szovjetunióban élő és alkotó író, műfordító, gyermekkönyvíró volt. Kipling, Shakespeare, Blake műveit fordította oroszra. Könyveinek jelentős részét *Vlagyimir Lebegyev* illusztrálta.

vált népszerűvé, még Disneyhez is eljutott, akinek figyelmét az építész Frank Lloyd Wright hívta fel az alkotásra.

Ezután következett a már említett ideológiai megszorítás, amely száműzte a szovjet animációból az egyéni stílust mind a látvány, mind a forgatókönyvek tekintetében. A filmeket a meseillusztrációkból táplálkozó hagyományos képi világgal tervezték, az animáció pedig, a realizmus jegyében, cellezéssel és rotoszkóp-technikával valósult meg. Csekanovszkij feleségével együtt a Szojuzmultfilm stúdióban dolgozott tovább, ahol kénytelen volt alávetnie magát ezeknek az előírásoknak, így későbbi munkáiban – amelyek túlnyomóan gyerekeknek szóló filmsorozatok vagy egész estés rajzfilmek (*Vad hattyúk, Gyikie ljebegyi, The Wild Swans*, 1962) – már nem jelenik meg egyéni stílusa és látásmódja, bár ezeket a filmjeit is kivétel nélkül profi technikával és igényesen valósította meg.

Halála előtt, 1964-ben Csekanovszkij elkészítette a Posta című művének színes és hangos változatát, ám ez már nem rendelkezik azzal az elemi erővel és átható vizualitással, mint az eredeti verzió.

Alekszandr Ptusko

Ugyancsak az 1932-ben meghirdetett új irányvonal, a szocialista realizmus szellemében alkotott Alekszandr Ptusko (1900–1973), a Szojuzmultfilm egyik első rendezője. Ptusko végzettsége szerint építész volt, de mérnökként és színészként is dolgozott. Amikor csatlakozott a stúdió gárdájához, lelkesen vetette bele magát a tervezésbe és a technikai megoldások kidolgozásába, sokirányú tapasztalatait kiválóan tudta kamatoztatni az animáció területén. Kezdetben rövidebb, stop motion technikájú filmeket készített, ám ezek nem maradtak fenn. Különösen elmélyülten foglalkozott a vizuális effektek kidolgozásával, majd hosszabb munkákra is vállalkozott. *Új Gulliver* (*Novij Gulliver, The New Gulliver*, 1935) című filmje élőszereplő és bábanimáció kombinációjával készített szürrealisztikus, nevelő szándékú alkotás, amely több szempontból is úttörőnek számított. Ez volt a szovjet animáció első egész estés filmje, s a bábanimáció ilyen hosszúságban (75 perc) történő használatára sem volt példa addig. Az élőszereplő és a bábok mozgásának

kombinálása is igazi újdonságként hatott. A történet Swift regényének ideologikus újragondolása, és bár nem mentes a szocialista propagandától, az animációtörténet igazi mesterműként tartja számon. A főszereplő egy fiú, aki álmában a kapitalista világba kerül, ahol ugyanolyan idegennek érzi magát, mint annak idején Gulliver az utazásai során. Mielőtt felébredne, segít az elnyomott bányászoknak egy forradalom kirobbantásában. A főszerepet színész játssza, a liliputiakat bábok jelenítik meg. Az üzenet ugyan erősen didaktikus, a formai megvalósítás igazi animációs bravúr: expresszív bábok, pontos szájszinkron, nagyszerű animálás, jó kameramozgások, aprólékosan kidolgozott díszletek és kiváló dramaturgia. A filmben rengeteg báb szerepel, és nagy részük a kifejező mimika érdekében cserélhető fejjel rendelkezik.

Az Új Gulliver sikere után Ptusko külön stábot kapott a stúdióban, amellyel további tizennégy rövidfilmet készített mesék és népmesék alapján, és még egy egész estés, hasonló technikájú kombinált filmet, *Aranykulcsocska* (*Zolotoj kljucsik*, *The Golden Key*, 1939) címmel. Ptusko később áttért az élőszereplős filmek készítésére, de a stop motion technikát ezekbe a munkáiba is gyakran becsempészte. A második világháború után, első orosz rendezőként, színes technikával dolgozott.

9. A Távol-Kelet animációs művészetének kezdetei

Az animációs művészet Európán és Amerikán kívül Ázsiában is, különösen Kínában és Japánban elhivatott követőkre talált, ennek eredményeként a két világháború között a Távol-Keleten is értékes munkát végző animációs műhelyek jöttek létre. Disney hatása ide is eljutott, és mint sok más országban, az egyetlen járható útnak, de legalábbis követendő példának tartották. Mind Kína, mind pedig Japán kezdeti animációs stílusára a kettősség volt jellemző, az originális grafikai világ és az amerikai cartoon stílusjegyeinek keveredése. A harmincas évektől Kínában és Japánban is hangsúlyosan megjelent a politikai propaganda a rajzfilmben, egyrészt a két ország konfliktusainak éleződése okán, másrészt a Nyugattal szembehelyezkedő nacionalista törekvések szolgálatában.

KínaKínában az animáció műfajának kialakulása a Van fivérek nevéhez fűződik. *Van Laj-ming* (1899–1997), *Van Ku-csan* (1900–1995), *Van Csao-csen* (1906–1992) és *Van Di-huan* (1907–?) első filmjeiket a húszas évek második felében készítették. Kezdeti műveik amatőr jellegűek voltak, és szolgáian követték a nyugati mintákat. *A bajkeverő papírember* (*Paper Man Makes Trouble*, 1930) epizódok például, Fleischerék ötlete nyomán, azzal indultak, hogy egy élő főszereplő életre keltett egy rajzolt figurát. A harmincas években a Van fivérek külön animációs részleget hoztak létre a Mingsin filmstúdióon belül. Itt készült alkotásaik erősen Disney hatása alatt álltak, ám színvonaluk messze elmaradt az amerikai stúdió produkciói mögött. A mesefilmek mellett hazafias témákat is feldolgoztak propagandafilmben formájában, amelyek az első kínai–japán háborúhoz kapcsolódtak, a kapitalista agressziót ítélték el, vagy a nemzeti termékek fogyasztására buzdítottak. A Van fivérek cikkekben magasztalták a más országokban, (USA, Szovjetunió, Németország) folyó animációs tevékenységet, de fontosnak tartották egy saját, kínai stílus kialakítását is.

A második kínai–japán háború idején (1937–45) védett stúdióban dolgoztak, immár csak ketten, Laj-ming és Ku-csan, az első egész estés kínai rajzfilmen, amely a *Princess Iron Fan* (*Vaslegyező hercegnő*, *Tie san kung csu*, 1941) címet viseli. Ebben Szun Vu-kung, a majomkirály, egy elvarázsolt vaddisznó és egy szerzetes kalandjait követhetjük nyomon. Az alkotást Vu Cseng-en Nyugati utazás⁹⁷ című regénye inspirálta, és Disney Hófehérke és a hét törpe című filmjének hatása is erősen érezhető rajta. Meglepően élethű harci jeleneteknek lehetünk tanúi, ami a rotoszkóp-technika használatának eredménye. A film, hazafias hangvételének köszönhetően, nagy sikert aratott, végkicsengése, mely szerint a hősök végső győzelme az egyszerű emberek összefogásának köszönhető, igen lelkesítőleg hatott a publikumra. Humor, fantázia és költőiség fonódik egybe a műben, és bár nem mentes dramaturgiai és animációs hibáktól, s az amerikai formai hatás és a tartalomhoz kötődő kínai hagyomány között nincs teljes egység, a fordulatos történet és a nemzeti tradíció ereje megmenti és szerethetővé teszi a filmet.

Újabb alkotók fordultak az animációs művészet felé, így 1946-ban megalakult a Sanghaj stúdió, amelyhez később a Van testvérek is csatlakoztak. A stúdió az ötvenes évek második felére már kétszáz fős stábbal dolgozott, és ez a későbbiekben még tovább bővült. Elsősorban gyerek- és oktatófilmeket készítettek, amelyekbe a nemzeti jelleget és a maoista politikai ideológiát is igyekeztek beleszőni. 1965-ös bezárásáig a stúdió számos filmet hozott létre, a rajzanimáción kívül más területekre is kilépve, mint például a papírkivágásos technika és a sajátosan távol-keleti papírhajtogatásos bábanimáció. Ez utóbbira példa *Csin Si* színes technikával készült filmje, a *Small Heroes* (*Apró hősök*, 1953). Kiemelkedő alkotásként említhetjük meg *Tej Vej* (1915–2010) és *Csian Csa-csun* (1916–2011) *Az ebihalak keresik édesanyjukat* (*Kszijao ke du zao mama*, *Tadpoles Looking for Their Mama*, 1960) című, az akvarell és tusrajz technikájának ötvöztetésével készült rajzanimációs rövidfilmjét, amelyben mind a látvány, mind a szereplők virtuóz és jó ritmusú mozgatása egyedi és lenyűgöző. A második világháború után készült el a legkiemelkedőbb kínai animációs alkotás, Van Laj-ming *A majomkirály* (*Ta nao tian kung*, *The Monkey King*, 1965) című egész estés rajzfilmje, amely szintén a Nyugati utazás fő

⁹⁷ Mitológiai tárgyú regény, a kínai klasszikusok között tartják számon. Lásd bővebben: http://hu.wikipedia.org/wiki/Nyugati_utaz%C3%A1s#Anim.C3.A1ci.C3.B3s_filmek 2013. 07. 15.

alakjának, Szun Vu-kungnak a tetteit dolgozza fel. Ez a film a korábbiaknál sokkal kiforrottabb látványvilággal, animációs stílussal rendelkezik, azonban majdnem kétórás hossza kissé vontatottá teszi.

Japán

Amikor az ezerkilencszáztíz-es években John Randolph Bray, amerikai animációs filmproducer első filmjeit bemutatták Tokióban, nagyon sok japán művészt meghívtak az animációban rejlő lehetőségek. Az ekkor útjára induló műfaj az ötvenes évekig *doga* (mozgóképek) néven volt ismeretes. 1913-ban *Kitajama Szeitaro* (1888–1945) elsőként kísérletezett papírra készített tusrajzok megmozdításával, s e próbálkozásokat a következő években továbbiak követték. A fennmaradt anyagok szerint e történetek lineárisak voltak, és gyakran jelentek meg szövegbuborékok is a filmképen, akár a képregényekben. *Momotaro* (*Peach Boy*, *Barackfiú*, 1918) című alkotását Franciaországban is levetítették, ami a japán rajzfilm első európai bemutatójaként vonult be az animáció történetébe. A film sajnos nem maradt fenn, az 1923-as tokiói földrengésben nyoma veszett. Kitajama egyik tanítványa, *Jamamoto Szanae* (1898–1981) készítette el az első teljes egészében fennmaradt japán animációs filmet *A hegy, ahol az öregasszonyokat meghalni hagyják* (*The Mountain Where Old Women Are Left to Die*, *Obaszutejama*, 1924) címmel.

Simokava Oten (1892–1973) több technikát is kipróbált, például a fekete táblára rajzolt krétaanimációt, ám végül papíron készítette el az első igazi japán animációs filmként nyilvántartott, sajnos szintén elveszett alkotását, az *Imokava Mukudzo, a házfelügyelő* (*Imokava Mukudzo genkanban no maki*, 1917) című rövidfilmet. *Koucsi Dzsunicsi* (1886–1970) a húszas években népmeséket adaptált, amelyek képi világának megalkotása során túllépett az addig csak kontúrookra építő látványon, és bevezette a tónusok használatát.

Az Európában leginkább ismert korai japán animációs alkotó, *Ofudzszi Noburo* (1900–1974) a műfajnak nem csupán a vicces, szórakoztató változatában látta meg a lehetőséget, hanem a komolyabb hangvételű filmek területén is alkotott. *A bálna* (*Kudzsira*, 1927) című alkotását az árnyanimáció technikájával készítette. A látványt transzparens papírrétegek használatával árnyalta, amely megoldáshoz Lotte Reiniger Japánban is vetített filmjei

szolgáltatták az inspirációs forrást. 1952-ben a színes technika lehetőségeit kihasználva elkészítette a film újabb változatát, már színes transzparens anyagokat és multiplán-technikát is alkalmazva. Egy hajótörés történetét láthatjuk, izgalmas események jól kidolgozott bemutatásával, kellően feszült hangulattal és szép látvánnyal. Ofudzsi Noburo nevéhez fűződik az első hangos japán rajzfilm is, a szintén árnyanimációs technikával készült *Haru no uta* (*Spring Song, Tavaszi ének*, 1931).

Rövid idő alatt a stílusjegyek mellett a technika is átszivárgott az Egyesült Államokból, *Murata Jaszudzsi* (1898–1966) használta elsőként amerikai mintára a cellanimációt.

Maszaoka Kendzo (1898–1988), a színészből lett animátor a húszas években kezdett a műfajjal foglalkozni, különböző hangvételi alkotásokat hozva létre a propagandafilemektől, a humoros megközelítésű rajzfilmeket át egészen a népmesék animációs feldolgozásáig. Legsikerültebb műve a *Pók és a tulipán* (*Kumo to csulip*, 1943), egy bogárhölgy esetét mutatja be, aki az őt zaklató pók elől egy tulipánba menekül. A kitörő vihar minden virágot elpusztít, kivéve a tulipánt, így a bogár megmenekül. A figurák megformálása erősen emlékeztet az amerikai animációs stílusra, de a virágok és a növények látványa sokkal inkább a távol-keleti tradicionális művészetben gyökerezik.

A második világháború utáni években a japán animáció az iparosodás felé mozdult el. Stúdiók alakultak, amelyekben kiváló rajzolók és tervezők dolgoztak, mint *Mori Jaszudzsi* (1925–1992) vagy *Cukioka Szadao* (1939–). A bábfilm képviselőjeként *Mocsinaga Tadahito* (1919–1999) Kínában, a Sanghaj stúdióban tanulta a szakmát, majd Japánba visszatérve az oktató-, szórakoztató és gyerekfilmek területén folytatta tevékenységét. Vele kezdett el dolgozni *Kavamoto Kihacsiro*, a későbbi kiváló bábanimációs alkotó.

Icsikava Kon (1915–2008) Disney hatására készítette el első animációs filmjeit, majd később Tokióba költözve bábfilmekkel is foglalkozott. Ekkor készült az *Egy lány a Dojo templomnál* (*Muszume Dodzsodzsi, A Girl at Dojo's Temple*, 1947) című alkotása, amely egy kabuki dráma adaptációja. Az ötvenes években a játékfilm felé fordult, amelyben nagy sikereket ért el. Animációs tevékenysége mennyiségileg csekély, mégis sokat hozzáadott a műfajhoz kiválóan komponált, festői látványú filmjeivel.

10. Animáció és propaganda

Az animáció műfajáról korán kiderült, hogy a vicces történetmesélésen vagy filozofikus gondolatok megosztásán kívül más jellegű tartalmak közvetítésére is kiválóan alkalmas. Mivel a műfaj nem a valóság élethű reprodukálását tűzte ki céljául, a könnyen megvalósítható parabolisztikus megfogalmazással, – a tanítómesékhez hasonlóan – komoly, akár politikai vonatkozású vagy társadalmi fontossággal bíró üzenetek is sikeresen átadhatók. Az animációban rendelkezésre álló vizuális lehetőségek és a humor hatékonyan oldják fel a didaktikus jelleget, így a megnyerő tálalással olyan dolgok is megfogalmazhatók, amelyek iránt a közönség nem tanúsítana kellő érdeklődést. A manipulálásnak rafinált formája ez, hiszen miközben a néző jól szórakozik a viccesen tálalt történeteken, vagy érdeklődve nézi az izgalmas vizuális megoldásokat, az üzenet észrevétlenül bekúszik a tudatába. A kedves figurák éppúgy el tudják adni a gyűlöletet, mint a humanista szemléletmódot, igazolva, hogy a rajzfilm cseppet sem ártatlan vagy veszélytelen műfaj, hiszen burkolt módon olyan tartalmakat is közvetíteni tud, amelyek valóságos szereplőkkel, természetes környezetben esetleg sokkal kritikusabb fogadtatásban részesülnének a közönség részéről.

A különböző ideológiák által dominált filmeknek értelemszerűen a gondolati tartalma volt az elsődleges és jelentős részük az üzenet aktualitásának elvesztésével érdektelenné vált, hiszen megvalósításuk, a gyors határidő és szűkös költségvetés miatt sem volt nagyon igényes. Azonban találunk jó néhány példát olyan művekre is, amelyek szakmailag is színvonalat képviseltek, és a mai napig megállják a helyüket.

Egyesült Államok

Már az animációs film történetének egészen korai szakaszában láthatunk propagandaízű példákat, gondoljuk például Winsor McCay *A Lusitania elsüllyedése* (*Sinking of Lusitania*, 1918) című rajzanimációjára, amely dokumentarista jellegű ugyan, az események szubjektív interpretálásával a hazafias érzéseket hivatott táplálni és erősíteni.



10.1 Dedikált cell Winsor McCay *A Lusitania elsüllyedése* (*Sinking of Lusitania*, 1918) című filmjéből

A háborús időkben érthető módon megerősödik ez a tendencia. A második világháború idején az amerikai rajzfilmstúdiók komoly mennyiségű propagandamegrendelést teljesítettek. Sok esetben már létező figurákra, sorozatokra húzták rá a propagandisztikus töltetet, így például a Fleischer stúdiónál Popeye, a tengerész belépett a haditengerészetbe,

és felvette a harcot a nácik és a „japcsik” ellen. A Warner Bros Tapsi Hapsi című sorozatával és kifejezetten katonáknak szóló produkcióival csatlakozott a törekvéshez. A filmvállalat még a hivatalos politikai álláspont kialakítása előtt nyíltan kiállt az erőszakkal és a nácizmussal szemben olyan alkotók jóvoltából, mint Bob Clampett, Friz Freleng vagy Chuck Jones.

A háború kirobbanásakor Hugh Harman a Metro–Goldwyn–Mayer égisze alatt elkészítette a *Béke a Földön* (*Peace on Earth*, 1940) című háborúellenes propagandafilet, amelyben azt láthatjuk, hogy már csak állatok ünneplik a karácsonyestét, mivel az emberek a háború miatt kihaltak. A film éles ellentétben áll az ez idő tájt német és a németek által megszállt területeken született kifejezetten uszító és zsidóellenes rajzfilmekkel – például *Reynard, a róka* (*Van den vos Reynaerde*, 1943, Hollandia) –, melyek ugyancsak az állatmese parabolisztikus lehetőségével éltek, ám azt szélsőséges, kirekesztő módon alkalmazták.

Ugyancsak az MGM-nél készült Tex Avery tervezésében a *The Blitz Wolf* (1942) című, a három kismalac klasszikus meséjét átdolgozó rajzfilm, amely Hitler személyét karikírozza gúnyos, szatirikus és könnyörtelen módon.

Természetesen a Disney stúdió sem maradhatott ki ebből a törekvésből. A kormánnyal szoros együttműködésben számos, a náci ideológiát parodizáló, a harcoló csapatokat lelkesítő rövidfilmet gyártott, amelyeket hazafias gesztusként a gyártási áron adott el a kormánynak. Ezek közül kiemelkedik *A Führer arca* (*Der Fuehrer's Face*, 1943) című Oscar-díjas Donald kacsa-epizód, mely Chaplin *A diktátor* című filmjéhez hasonlóan nyíltan támadja Hitlert és birodalmát, s rámutat a benne élő kisember kiszolgáltatott helyzetére. A film igényesen megvalósított, lendületes produkció, amelyet ma is szórakoztató és tanulságos megnézni. Érdekes megfigyelni, hogy legkedvesebb karakterét, Miki egeret Disney nem engedte belekeverni a politikába, így az ilyen jellegű filmekben a többi szereplő, elsősorban Donald kacsa került előtérbe. Hasonló epizód a *Donald Gets Drafted* (*Donald bevonul*, 1942), amelyben az újonc Donald viszontagságait láthatjuk. A film a Disneyre jellemző, megszokott poénokat hozza, üzenete kevésbé célirányos és kidolgozott. A *Fall Out Fall In* (*Oszolj, sorakozz*, 1943) és a *Commando Duck* (*Kommandós kacsa*, 1944) is Donald háborús kalandjait mutatják be, és ezekben ugyanúgy

jelen van a háború miatti kétségbeesés, mint a katonai élethelyzetből adódó viccek, humoros szituációk.

A propagandafilm kategóriájába tartozik a Disney-karakterek szereplése nélkül készült *Education for Death* (*Halálra nevelés*, 1943), amely a hitleri Németország nevelési elveit mutatja be. Ez a film távolról sem olyan sikerült és szórakoztató, mint például A Führer arca, a dramaturgiája sem annyira egységes, bár hozza Disney vicces rutinmegoldásait.

Disney propagandafilmjei nemcsak a közvetlen háborús ellenfelek vagy a náci rezsim ellen irányultak, hanem jó néhány közülük nevelő szándékkal készült. Ezek segítségével a kormány hazafias tettekre buzdította az állampolgárokat, mint például a takarékoság és az adófizetés, tudatosítva bennük, hogy ők is felelősek az ország stabilitásáért. Ilyen például a *Spirit of 43* (*43 szelleme*, 1943) című film, amely az Egyesült Államok válságos időszakában készült, amikor a háború miatt az adók pontos befizetése kiemelten fontossá vált. A filmet 26 millióan látták, és egy felmérés szerint a nézők 37%-át pozitívan befolyásolta az adó befizetésében.

A Harmadik Birodalom

Disney fergeteges teljesítménye és sikere magát Hitlert is lenyűgözte, és a nemzetiszocialista vezető ennek hatására elhatározta, hogy fellendíti az animációs filmipart a Harmadik Birodalomban. Hitlerhez Goebbels jóvoltából jutott el néhány Miki egér-epizód 1937-ben. Az akkori Németország nem dicsekedhetett animációs sikerekkel. Bár voltak kiemelkedő próbálkozások, mint például Lotte Reiniger munkássága, s a húszas, harmincas évek avantgárd kísérleti filmjei, ezek egyéni alkotói pályák voltak, és a Disney féle nagyüzemtől igen távol álltak. Maga Reiniger nem mellesleg éppen a nemzetiszocialista hatalomra törés következtében menekült külföldre. Hitler megalomán célkitűzése az amerikaihoz mérhető animációs filmipar kialakítása volt, és bár ez merő illúziónak bizonyult, rajongása a rajzfilmek iránt komoly támogatást jelentett a német animációs művészetnek. Az animációval foglalkozó alkotók, szakemberek Németország-szerte utasításba kapták, hogy elmélyülten tanulmányozzák Disney filmjeit és technikáját, hogy aztán produkcióikkal túlszárnyalhassák Amerikát.

Az ambiciózus terv nyilvánvalóan azzal a céllal született, hogy bebizonyítsa, Németország mindenben a legjobb. Nem meglepő tehát, hogy a megvalósított filmek között sok volt a propagandajellegű is, ami a háború kitörésével még hangsúlyosabbá vált. *Hans Held* (1914–1995) filmje, a *Der Störenfried* (*A bajkeverő*, 1940), a rendbontó róka esetét mutatja be, akit az állatok közös összefogással utasítanak rendre. A sün a Wehrmacht sisakjában intézkedik, a darazsak pedig a német légierő támadási alakzatába rendeződve üldözik az erdő renitens lakóját.

Az első próbálkozásokkal Goebbels elégedetlen volt, hiszen technikában és kivitelezésben meg sem közelítették a Disney-produkciók szintjét. 1942-ben megalapították a Deutsche Zeichenfilm GmbH stúdiót, mely egyetlen, 17 perces film elkészítésének erejéig működött, pedig a terveik között egész estés produkciók is szerepeltek. A megvalósult film, az *Armer Hansi* (*Szegény Hansi*, 1943) szerepe az lett volna, hogy egy pillanat alatt lekörözze a már jó két évtizede fejlődő amerikai rajzanimációs ipart, és mindezt a második világháború kellős közepén, ám erre nyilvánvalóan nem sok esélye volt. A gyártás sem volt buktatóktól mentes, a kinevezett rendezőt besorozták, helyét az addigi dramaturg, *Frank Leberecht* vette át. A dolog további érdekessége, hogy a rengeteg rajz létrehozásához sok külföldi, lengyel, orosz és francia rajzolókat alkalmaztak. Bár a nagyratörő terv nem valósult meg, a Szegény Hansi mégis fontos lépés volt az animációtörténet szempontjából, például az elektronikus zene használata miatt, amelynek szerzője az az *Oskar Sala*, aki később Hitchcock *Madarak* című filmjének zenéjét is írta.

A görcsös próbálkozások között üdítő kivétel *Hans Fischerkoesen* (1896–1973) tevékenysége, aki nem akarta Disneyt szolgáian másolni a filmjeiben, éppen ezért sikeresen tudta a saját ötleteit és tudását kamatoztatni. Fontosabb filmjei a *Der Schneemann* (*A hóember*, 1944) és a *Das dumme Gänselein* (*A buta liba*, 1944). Ezek a filmek nem a propagandavonalat erősítették, hanem a szórakoztatás céljával készültek, s valószínűleg ezért is voltak sikeresebbek. Fischerkoesen filmjei nem tartalmaztak dialógust vagy narrációt abból a megfontolásból, hogy külföldön is könnyen értékesíthetők legyenek.

Ebből a korból kevés alkotónak maradt fenn a neve, ugyanis a német animációnak ez a nem túl sikeres fejezete nem az egyéni karrierépítésről szólt. A munka elég rossz

körülmények között folyt, a nemzetiszocialista diktatúrában természetesnek számított, hogy a dolgozók ingyen túlóráztak. Ellentmondásos helyzet volt, hogy a tervezőknek vicces, vidám jeleneteket kellett készíteniük, miközben ablakuk alatt hadifoglyok masíroztak.

A háború végével a mindenáron a német felsőbbrendűséget bizonyítani akaró, erőltetett rajzfilmgyártás is befejeződött. A Deutsche Zeichenfilm GmbH egykori munkatársai, például *Gerhard Fieber*, *Heinz Tischmeyer* vagy *Anna-Luise Subatzus* később az új Németországban kialakuló animációs törekvéseket erősítették.

Propaganda a „békés” időkben

A propagandafilmek műfaja a háborútól függetlenül is élt, hiszen mindig voltak politikai ideológiák, amelyek a művészet minden területét, így az animációt is kisajátították. A második világháború után kialakuló hidegháborús helyzetben a művészet fokozottan hordozója lett a kódolt üzeneteknek, a burkolt módon történő manipulálásnak.

Ez a jelenség végigkíséri az animáció történetét. Emlékezzünk vissza a korai példák közül Berthold Bartosch *Az eszme (L'idee, 1932)* című filmjére, amely erősen közvetíti a kommunizmus ideológiáját, és bár a látvány és a megvalósítás kiemelkedő, a didaktikus történetmesélés kétségtelenül levon a film értékéből. Egy másik ismert példa erre Alekszandr Ptusko *Új Gulliver (Novij Gulliver, The New Gulliver, 1935)* című, a Szovjetunióban készült filmje, amely a kapitalista világ „borzalmait” taglalja. A kissé szájbarágós filmekén kívül más, általánosabb érvényű eszméket propagáló alkotások is születtek, ilyen például Norman McLaren *Szomszédok (Neighbours, 1952)* című alkotása, amely a hidegháborús helyzet abszurdítására hívja fel a figyelmet.

Ide sorolható John Halas egész estés produkciója, az *Állatfarm (Animal Farm, 1954)* is, amely az alapjául szolgáló Orwell-regénynek megfelelően erősen kommunistaellenes üzenetet hordoz. Bizonyos források⁹⁸ azt sejtetik, hogy a film a CIA közbenjárására valósult meg, az alkotók azonban a saját elmondásuk szerint⁹⁹ csupán a szabadságról

⁹⁸ Carl Kohen írása az Animation World Magazine 2003. februári számában.

⁹⁹ Bendazzi, 1994., 153. oldal.

általában szerettek volna filmet készíteni, ami már önmagában politikai állásfoglalásként értelmezhető.

A Halas and Batchelor stúdió szép számban gyártott oktatófilmeket is, amelyek nem valami ellen, hanem valamire buzdítottak. A feldolgozott témák közé tartozott a hulladékok újrahasznosítása (*Hulladéktoborzó, Dustbin Parade*, 1941), a szabad áruforgalom, a számítógép működése vagy a mozi története (*A mozi története, History of the Cinema*, 1957). John Halas pályafutása legfontosabb eredményének könyvelte el, hogy az animációs formanyelvet a köz szolgálatába tudta állítani: „sikerült bebizonyítanunk: az animáció nemcsak a vizuális művészetek formanyelve, hanem egyszersmind a népművelés, az oktatás és a tudományos ismeretátadás egyik legrugalmasabb és leghatékonyabb eszköze is.”¹⁰⁰

¹⁰⁰ Orosz Anna Ida: *Animált népművelés és metafizika – John Halas 100*, 2012, http://mandarchiv.hu/cikk/363/Animalt_nepmuveles_es_metafizika_John_Halas_100 2013. 07. 18.

11. Az amerikai animációs művészet és ipar a 20. század második felében

A negyvenes évekre, a világháború befejeztével új helyzet alakult ki a rajzfilmiparban. A modern, fogyasztói társadalom kibontakozásával és a televízió térhódításával a mozik közönsége megcsappant, és ez a helyzet az animációs filmeknek sem kedvezett. Több stúdió bezárt, Disney is elsősorban a kisebb költségvetésű, gyorsabban megvalósítható élőszereplős filmjeire koncentrált, illetve természetfilmeket készített. Ugyanakkor az Egyesült Államok hatalmas gazdasági fejlődésének köszönhetően az amerikai társadalom imidzséhez hozzátartozott az optimizmus, a nagyvonalúság, a jólét és a siker.

A szakma igyekezett gyorsan alkalmazkodni az új helyzethez, elkezdett televíziós sorozatokban gondolkodni, és ezáltal felfrissíteni, ismét vonzóvá tenni az animációs rövidfilmek műfaját. Új stúdiók alakultak, amelyek munkatársai többnyire Disneytől kilépett szakemberek voltak, így a szakmai felkészültségük kiváló volt, hiszen Disneyt joggal érheti kritika filmjei stílusáért, de a technikai megvalósítás terén maradéktalan elismerés illeti. Változott a műfaji szemlélet is, a helyzetvígjátékok például már naivnak és túlhaladottnak minősültek, ehelyett az alkotók az érettebb humor irányában keresgéltek.

A társművészetek területén is megújulás volt tapasztalható. Teret hódított az experimentális zene és a dzsessz, olyan meghatározó művészek révén, mint John Cage vagy Charlie Parker, s Jack Kerouac író, Allan Ginsberg költő vagy Jackson Pollock festő alkotói tevékenysége is ismert és elismert volt. 1948-ban az amerikai kormány pert indított a nagy filmstúdiók ellen a film monopolizálásának vádjával és a versenyjog érvényesítésének céljával, melynek eredményeként a nagy vállalatok hatásköre csökkent, a gyártást, a forgalmazást és a bemutatást nem tarthatta kézben ugyanaz a vállalat. Nyilvánvaló volt, hogy valami új van készülóban.

Disney elképesztő közönségsikere és az animációs filmipar technikai tökéletesítésének területén szerzett érdemei továbbra is vitathatatlanok voltak, ám stílusa kezdett manírossá, túlzottan tündérmeseivé válni. A közönség túlesett a professzionális rajzfilmekkel való első találkozáson. Olyan alkotói és fogyasztói réteg jelent meg, amely fogékonnyá vált az új kihívások, kísérletezések iránt.

A UPA

Bár mára kissé feledésbe merült a neve, a UPA (United Productions of America) animációs stúdió az ötvenes években alaposan megreformálta, és a modern művészet szintjére emelte az amerikai animációt, s világszerte nagy hatással volt az animációs iparra.

1944-ben Disneytől kivált néhány munkatársa, köztük *Stephen Bosustow* (1911–1981), *David Hilberman* (1911–2007), *Zachary Schwartz*, és külön stúdióba szerveződtek, melynek az *Industrial Film and Poster Service* nevet adták. 1946-tól a stúdió *United Productions of America (UPA)* néven működött tovább, Hilberman és Schwartz pedig eladták részvényeiket Bosustow-nak. Más rendezők is csatlakoztak a stúdióhoz hosszabb-rövidebb időre, például *John Hubley* (1914–1977) és *Chuck Jones* (1912–2002). A kezdeti szakaszban a stúdió oktató- és propagandafilmeket készített. Egyik első produkciója Rooseveltnél választási kampányfilmje volt, a *Hell-Bent for Election (Választásra elszántan, 1944)* Chuck Jones rendezésében. A film jó visszajelzéseket kapott, de nem lett akkora siker, mint azt a frissen alakult stúdió csapata szeretne volna. Ekkor Bosustow kézbe vette az irányítást, és a következő időszakban a UPA fénykorát élte, tevékenysége úttörő és sikeres volt. Az áttörést a *Bobe Cannon* nevével fémjelzett *Brotherhood of Man (Testvériség, 1945)* hozta meg. Ez a film meghatározta a vállalat további irányvonalát, rövid, erőteljesen stilizált látványvilágú rajzfilmek formájában, amelyek merőben különböztek a konkurens stúdiók korabeli alkotásaitól. Az anyagi siker sem váratott tovább magára annak köszönhetően, hogy a Columbia stúdió elvállalta a filmjeik forgalmazását, így nagy lendülettel beindult a gyártás.

Az igazi nagy sikert a *The Fox and the Crow* (A róka és a holló) sorozat két epizódja, az Oscar-jelölésig is eljutó *Robin Hoodlum* (1948) és a *The Magic Fluke*¹⁰¹ (1949) jelentette. Mindkét film mind rajzstílusában, mind dramaturgiájában és humorában új vonalat képviselt a Disney-dominálta amerikai rajzfilmvilágban. A figurák és a háttér sokkal stilizáltabb látvánnyal rendelkeznek, a mozgások nem valóságosként jelennek meg, hanem sajátos, komikus jelleget öltenek, s a film teljesen híján van a kedves, elragadó jeleneteknek és poénoknak, helyett sokkal érettebb és bátrabb humort prezentál.

A UPA következő és egyben igen eredeti sorozatsztárja, *Mr. Magoo* újdonságnak számított, hiszen emberi karakterről van szó, aki ráadásul felnőtt, és a jelleme is távol áll az addig megszokott rajzfilmesen bájos kategóriától. Mr. Magoo erősen rövidlátó, kopottas külsővel és rekedtes hanggal rendelkezik, ráadásul folyamatosan zsörtölődik. A sorozatot a stúdió egyik fő munkatársa, John Hubley indította útjára 1949-ben, és a UPA 1959-es bezárásáig futott.

A stúdió karrierjének csúcsához két rövidfilmmel érkezett el, a Bob Cannon rendezte *Gerald McBoing-Boing* (1951) és a John Hubley által jegyzett *Rooty Toot Toot* (1952) című produkciókkal. A filmekben alkalmazott látvány, az állandó fejlődés eredményeként, markánsan különbözik az addig megszokott klasszikus animációs képi világtól. Az új stílus vállaltan kétdimenziós, és hegyes, szögletes formák, valamint vázlatos, jelzésszerű hátterek jellemzik, mely utóbbiak gyakran csak egyetlen egyszínű felületként jelennek meg. A mozgások stilizáltak és kissé szaggatottak, ellentétben a Disneytől megszokott folyamatosan mozgó figurákkal. Az is jól látható, hogy a vizuális világ megalkotásában Matisse, Picasso és Klee művészete befolyásolta a tervezőket és nem meseillusztrációk, képregénysorozatok vagy karikatúrák. Jó példa ez arra – amely jelenséget a művészettörténet során a klasszikus képzőművészeti műfajok esetében is megfigyelhetjük –, hogy az egyszerűség és az absztrakt nem a hozzá nem értés vagy a tapasztalatlanság jele, hanem éppen ellenkezőleg egy hosszú utat bejárt, a realitást részleteiben felfedező és érintő, majd azon túllépő gondolatmenet eredménye. Itt tehát már olyan filmekről van szó,

¹⁰¹ Mindkét filmcím klasszikus művek címének elferdítése. (Robin Hood, The Magic Flute / A varázsfuvola.) A hoodlum szó bűnözőt, gengsztert jelent, míg a fluke ebben az esetben nem várt szerencsére utal.

amelyekben a vizualitás nem a történethez rendelt, kötelezően megoldandó feladat, hanem önmagában üzenetértékkel bíró, stílusmeghatározó szerepet kap.

A *James Thurber* humorista írása és rajzai alapján készült *Unicorn in the Garden* (*Egyszarvú a kertben*, 1953) valószínűleg az egyik legszínvonalasabb és legintellektuálisabb amerikai rajzfilm, amely a nagyközönségnek készült.

Az áruló szív (*The Tell-Tale Heart*, 1953), Edgar Allan Poe azonos című novellájának adaptációja. A vicces, poénos irányzattól eltérő, kifejezetten horrorfilmnek mondható alkotás – mint ahogy a novella is – egy gyilkosság történetét dolgozza fel. Ez volt az első felnőtt tartalom-jelzéssel ellátott animációs rövidfilm.

1953-ra a UPA-stílus hatása alá került az egész amerikai rajzfilmipar. A tervezők eltávolodtak a negyvenes évekre jellemző részletgazdag, realisztikus látványtól és animációtól, és átvették a stilizált megoldásokat. Még Disney filmjein is felfedezhető a változás, példa erre a *Melody* (1953) és a *Toot, Whistle, Plunk and Boom* (1953) című film.

A UPA stúdió nem volt hosszú életű, az ötvenes évek második felében munkatársai lassan elszállingóztak – Hubley például politikai okokból feketelistára került –, és 1960-ra bezárt. Mégis nagy szerepe volt a modern animációs művészet kialakulásában, és abban, hogy a műfaj elismert, önálló művészeti rangra emelkedhessen. A UPA tevékenységével az animáció túllépett a tortadobálás, nyaktörős, burleszkszerű poénokon, és egy rafináltabb, intellektuális humort célzott meg, sőt felfedezte a vicces műfajon kívüli lehetőségeket is. A stúdió által megteremtett látványvilág gyorsan elterjedt a szakmában, de nem mindenki tudta azt jól alkalmazni. Voltak, akik nem a hozzátartozó tartalommal összefüggő komplex stílusként használták, hanem csak a formai részét vették át, gondolván, hogy munkát spórolnak meg az egyszerűbb megoldásokkal. A közönség részéről sem volt teljes mértékű az elfogadás, bizonyos kritikák a stilizált formavilágot a gyenge rajzkészség, a darabosabb mozgatóst pedig a hiányos szakmai tudás számlájára írták. Később a hagyományos és az új stílus jobban megfér egymás mellett, így az animáció sokkal nyitottabb, szabadabb műfajjá vált.

A Warner Bros és Chuck Jones

A negyvenes években a Warner Bros két kiemelkedő rendezője, *Friz Freleng* (1905–1995) és *Chuck Jones* (1912–2002) volt. Jones még a második világháború előtt csatlakozott Leon Schlesinger csapatához. Fontos szerepe volt Tapsi Hapsi és társai kialakításában, az évek folyamán pedig tovább csiszolta a sorozatot és a karaktereket. A háború után jobban kibontakozhatott rendezőként, és a UPA-n kívül alkotók közül ő tanúsított leginkább intellektuális hozzáállást az animációs sorozatokhoz. Karakterei jellemét alaposan kigondolta és felépítette, filmjei látványában felfedezhetők a modern képzőművészet jegyei.

Jones legfontosabb sorozata a *Kengyelfutó gyalogkakukk* (*Road Runner*) főszereplésével készült, és 1949-ben indult útjára a Looney Tunes részeként. A történet roppant egyszerű és minden epizódban ugyanaz: a *Prérifarkas* (*Coyote*) el szeretné kapni a Kengyelfutót, de mindig pórul jár. A sorozat következetes és egységes felépítésű, bizonyos elemek és helyzetek minden részben ismétlődnek. Egyik szereplő sem szólal meg, mindig ugyanazon a prérin vagyunk, a Kengyelfutó soha nem hagyja el az utat, a Prérifarkas mindig a saját maga állította csapdákba esik bele, és bármilyen balesetet szenved, a következő pillanatban már sértetlenül folytatja az üldözést, de végül soha nem kapja el a Kengyelfutót. Minden gag alaposan fel van építve, és mindig ugyanarra a vázra, melynek szakaszai a kitervelés, előkészítés, hatalmas elvárások, majd a „váratlan” végkifejlet. Az epizódok mégis szórakoztatóak és megunhatatlanok. A Prérifarkas, helyesebben pontos mása, egy másik sorozatban is szerepel, (*Ralph E. Wolf and Sam Sheepdog*) amelyben bárányokat próbál lopni, ám ebben egy juhászkutya rendszeresen megakadályozza. Itt a szereplők már beszélnek, és a nap végén, a műszak lejártával, jó munkatársakként, szívélyesen elköszönnek egymástól.

Friz Freleng is megalkotta a saját figuráit és a hozzá tartozó sorozatokat. Ilyen például *Speedy Gonzales*, a rendkívül gyors lábú mexikói egér, vagy *Szilveszter és Csőrike* (*Tweety and Sylvester*), akik az MGM Tom és Jerryjének mintájára rivális párost alkotnak, de sokkal összetettebb személyiséggel rendelkeznek, mint a macska–egér duó. Csőrike látszólagos angyali megjelenése mögött ravasz és vad természet húzódik, így annak

ellenére, hogy látszólag övé az áldozat szerepe, az ártatlanságtól igen messze áll. A kinézet és a jellem közötti szöges ellentét újdonság az amerikai animációban, főleg amiatt, hogy a rosszindulatú kanári soha nem nyeri el méltó büntetését.

A Warner Bros stúdió átmenetileg kétszer is bezárt, 1955-ben és 1963-ban. Később folytatta animációs tevékenységét, de kiugró sikereket már nem ért el.

Az MGM és Tex Avery

1942 és 1954 között dolgozott az MGM-nél *Tex Avery* (1908–1980), aki más típusú humort honosított meg, mint az addig domináns, a Tom és Jerry sorozatban is megnyilvánuló, helyzetkomikumra alapozó Hanna-Barbera-féle poénkavalkád. Avery karakterei nem különböztek lényegesen az aktuális trendtől, nem annyira megjelenésük, mint inkább cselekedeteik által voltak különlegeseek, és nem mellesleg kitűnően animálva mozogtak. Avery stílusa abban állt, hogy teljesen elvonatkoztatott a valóságtól, filmjeiben bármi megtörténhetett, így a nézőt folyamatos meglepetések érték. Az érdeklődés jobb fenntartása végett Avery a rövidebb sorozatokat részesítette előnyben. A leghosszabb karriert befutó karaktere *Droopy*, az életunt és mindig morcos kutya volt, aki 1943 és 1959 között szerepelt rövidfilmjeiben. Legsikerültebb filmje az *King-Size Canary* (*Óriás Kanári*, 1947), amelyben négy teljesen megszokott karakter bukkan fel – macska, egér, bulldog és kanári –, akik egy csodaszertől pillanatok alatt hatalmasra nőnek. Ennek következtében az erőviszonyok drasztikusan megváltoznak, és a figurák küzdelme paradox jelleget ölt. A záróképen a macska és az egér a náluk nagyságrendekkel kisebb földgolyón állva integet a nézőknek.

Ebben az időszakban Avery közreműködésével születik meg a Tom és Jerry-sorozat talán legsikerültebb epizódja, a *Zongorakoncert* (*The Cat Concerto*, 1946), amelyben Tom egy koncerten Liszt Magyar rapszódiainak második táncát zongorázza, és emiatt Jerry céltáblájává válik, aki éppen a zongora belsejében szunyókált volna békésen. A filmet virtuóz animáció, jól felépített helyzetek és kiváló ritmus jellemzi.

Az MGM 1957-ben bezárta animációs részlegét, Hanna és Barbera önálló stúdiót nyitott, ahova a későbbiekben Tex Avery is csatlakozott forgatókönyvíróként.

A háború után a kisebb stúdiókban is készültek új produkciók, mint például a Paul Terry vezette Terrytoonsnál 1946-ban útjára induló *Heckle and Jeckle*, a két varjút szerepeltető sorozat. A két öntelt és faragatlan madár karaktere is egyértelműen bizonyította, hogy a tündérmesék kora a rajzfilmek területén is lejárt.

Hasonlóképpen Walter Lantz stúdiójának Woody figurája is sokat érett az idők során, mind jellemben, mind pedig vizuális megjelenésében. A stúdió egy további, jól sikerült karaktere volt *Chilly Willy*, a fázós pingvin, aki szintén Tex Avery alkotása.

Kísérleti filmek

Az absztrakt animáció csírái Amerikában is megjelentek még a háború előtt. Nemcsak Disney hódította meg Európát, hanem az európai kísérleti filmek is eljutottak Amerikába, ahol követőkre találtak, például *Mary Ellen Bute* (1906–1983) vagy *Douglas Crockwell* (1904–1968) személyében. A háború után ez a tendencia megerősödött további alkotók csatlakozásával.

1946-ban, *Art in Cinema Festival* néven, San Franciscóban vetítést rendeztek az európai avantgárd filmekből, amelyen animációs vonatkozású műveket is bemutattak, például Fischinger és Eggeling alkotásait. Ennek következményként kialakult egy nyugati-parti kísérleti filmes irányzat, a *West Coast Experimental Film Movement*, amely egyaránt kísérletezett élő felvétellel és az animáció műfajával. A mozgalomhoz csatlakozó művészek, a hollywoodi mentalitással ellentétben, egyéni filmeket kívántak készíteni, amelyek megalkotásához a legkülönbözőbb spirituális és kulturális forrásokból merítettek ihletet, például a szürrealista irányzathoz vagy a keleti filozófiából, a hasonló jellegű irodalmi törekvésekhez is kapcsolódva.

Az irányzat egyik első képviselője *Jordan Belson* (1926–2011) volt, aki festőként kezdte pályáját, s filmjei is kinematikus absztrakt festményként foghatók fel. A keleti szellemiség inspirálta, vizuálisan a mandalák¹⁰² világát idéző *Allures* (*Vonzások*, 1961)

¹⁰² Szanszkrit eredetű szó, jelentése mágikus kör. Leginkább a buddhista tibeti és indiai kultúrához köthető, meditációs gyakorlatokhoz használt vallási ábrázolás.

című filmjét 2011-ben a *Nemzeti Filmnyilvántartó Hivatal*¹⁰³ is besorolta gyűjteményébe. A film fekete-fehér, néhol visszafogottan színezett, középpontos komponálású látványa egyszerre értelmezhető kozmikus vagy molekuláris léptékűként. Ám a kép csak a felszínes hatás, az alkotás ereje a képi megjelenés ritmikus, jól ütemezett változásában rejlik. Az alkotó elmondása szerint¹⁰⁴ a film audiovizuális kísérletként az anyagtól a spiritualitás felé kalauzolja a nézőt. *Re-entry* (*Visszatérés*, 1964) című alkotását a Bardo Thodol című tibeti könyv és John Glenn asztronauta első űrutazása inspirálta. A film meditatív hangulatú, a képzelet és a víziók képi világában mozog, annak köszönhetően, hogy Belson maga is művelte a jógát. 1957–59 között a Vortex Concerts előadássorozat művészeti vezetője volt, amely az elektronikus zenét és az absztrakt vizuális megközelítést kötötte egybe. Ő maga is tartott több vetítővel létrehozott performanszokat, amelyekhez a zenét Henry Jacobs komponálta. Filmjeivel kapcsolatban Belson a következőt nyilatkozta: „A technikai eszközökkel létre tudom hozni külsőleg azt a képet, amely a belső világomban is megjelenik. És ugyanezt látom, ha este feltekintek az égre.”¹⁰⁵

Az absztrakt irányzat egy másik amerikai képviselője, *Harry Smith* (1923–1991) igazi életművészként a mozgókép műfaján kívül népzenevel, antropológiával, képzőművészettel és a misztikum világával is foglalkozott. Élt egy ideig a vadonban is egy indián törzssel, ahol igazi kiváltsággént bepillantást nyerhetett az őslakosok rítusaiba, és az ezek során megtapasztalt hallucináció állapotát később ajzószerekkel próbálta újból létrehozni. Első mozgóképes kísérleteit filmszalagra festéssel hozta létre 1939-ben. Később körülbelül húsz filmet alkotott, melyeket az évek folyamán újból és újból átalakított, például oly módon, hogy a kivetített képet újból felvette. *Heaven and Earth* (*Menny és Föld*, 1950–1960) című műve első változatban hat óra hosszú volt, majd a fokozatos átalakításokkal lerövidült egy órára. A szabad asszociációra építő, Max Ernst kollázsait idéző képi világgal rendelkező fekete-fehér alkotás a papírkivágásos animáció technikájával készült. Konkrét

¹⁰³ A Nemzeti Filmnyilvántartó Hivatal (National Film Registry) 1989-ben azzal a céllal jött létre az Egyesült Államok Kongresszusi Könyvtárának részeként, hogy megőrizze az utókornak az amerikai filmgyártás korai darabjait, valamint azokat a filmeket, melyek kiemelkedő kulturális, történelmi vagy esztétikai jelentőséggel bírnak.

¹⁰⁴ Bendazzi, 1994., 141. oldal.

¹⁰⁵ Bendazzi, 1994., 142. oldal.

cselekménye nincs, a képeken megjelenített objektumokat mindig más, erősen szürrealista helyzetekben láthatjuk. A hangot is, a kollázs technikájához hasonlóan, felvett, valós zörejek alkotják.

Az említett példákon kívül számos más alkotó is próbálkozott San Franciscóban az absztrakt mozgókép területén a második világháborút követően, mint például Hy Hirsch, Denver Sutton vagy Alexander Dorsey, s a zenészek közül is többen foglalkoztak a hang vizuális megjelenítésével. 1954-ben *Frank Stauffacher*, az Art in Cinema Festival összetartó embere elhunyt, így a mozgalom szétesett, és a hatvanas évektől New York vált az amerikai kísérleti film központjává.

Los Angelesben is voltak hasonló próbálkozások. Fontos *Art Clokey* (1921–2010) tevékenysége, aki *Gumbasia* (1955) című gyurmaanimációs filmjében absztrakt térbeli formákat mozgatott dzsesszenére. A film sikerén felbuzdulva a hatvanas években tévésorozatot is készített ugyanezzel a technikával, melynek főszereplője *Gumby*, a zöld gyurmafigura.

Az avantgárd animáció Los Angeles-i művelői közül ki kell emelnünk *Saul Bass* (1920–1996) grafikus nevét, aki sikeresen be tudott törni kísérleti irányú munkásságával a hollywoodi filmiparba. Bass, grafikus tevékenysége mellett, a főcímek műfajában alkotott kiemelkedőt. Többek között Alfred Hitchcock, Otto Preminger, Stanley Kubrick és Martin Scorsese filmjeihez készített intrókat. Preminger *Az aranykezű férfinéhez* (*The Man with the Golden Arm*, 1955) készített bevezetője műfajteremtő erővel bírt: itt jelent meg először egy főcím különálló, egységes alkotásként. Az egyéni avantgárd filmekkel ellentétben Saul Bass kísérleti munkái helyet kaptak Hollywood világában, s ezáltal az animáció ismét előbbre jutott a rangos, komoly műfajjá avatásához vezető úton. Saul Bass önálló rövidfilmeket is készített. *Why Man Creates* (*Miért alkot az ember*, 1968) című műve Oscar-díjat nyert.

A kísérleti film műfajának lelkes hívei közé tartozik *Jane Aaron* is. Több animációs eljárást kipróbált, melyeket élőfilmmel is vegyített, majd végül a stop motion technikánál állapodott meg. A valós terekben mozgatott tárgyak új értelmezését adják a helyszíneknek. *A Travelling Light* (*Vándorló fények*, 1985) című filmjében az ablakon beeső fénynek a lakásban lezajló mozgását kísérhetjük figyelemmel, ám hamarosan észrevevesszük, hogy

nem valódi fényről van szó, hanem apró, ötletesen animált papírdarabokról. Hasonló a *Set in Motion* (Mozgásban, 1986) című alkotása, amelyben színes papírcsíkok vonulnak végig egy belső téren. Filmjeinek hangjaként megkomponált zene helyett gyakran használ felvett zörejeiket.

Carmen D'Avino (1918–2004) sokoldalú vizuális művészeti múlttal rendelkezett. Filmjei eredeti és változatos ötleteken alapulnak, és nagyrészt a stop motion animáció technikájával készültek. *Pianissimo* (1963) című, Oscar-díjra jelölt alkotásában életteli dzsesszzene hangjaira mozgatta és festette át a tárgyakat, környezetet. Ugyancsak az ő nevéhez fűződnek az *Electric Company* (1971–77) című televíziós sorozat színes, lendületes animációs betétei, amelyek oktató jelleggel készültek.

Stan Brakhage (1933–2003) fő tevékenységét az experimentális filmkészítés jelentette. Sokféle technikát kipróbált a filmszalagra festéstől és karcolástól a kollázs technikán át a többszörös expozícióig és az élőfelvételek manipulálásáig. Különleges eljárása volt a két filmszalag közé préselt virágok, növények vagy lepkeszárnyak levetítése, és ezáltal egy fantasztikusan gazdag és egyedi képi világ létrehozása. Rengeteg filmet készített, sokat közülük hang nélkül, teljesen a színek és absztrakt formák ritmusára bízva az alkotást. 1964–69 között készítette el *Songs (Dalok)* című 31 részből álló ciklusát, melynek egyik része a *23rd Psalm Branch (23. zsoltár)*. Brakhage legelismertebb filmje és a vietnami háború ellen emel hangot. Az egész estés *The Text of Light (A fény szövege)*, 1974) című alkotását üveghamutartón keresztül felvett képek alkotják, míg a *Dante Quartet* (1987) színes ecsetvonások által alkotott képek változó sebességű sorozata. Brakhage-et az egyik legtermékenyebb és legkiemelkedőbb absztrakt filmesként tartjuk nyilván, s a coloradói egyetemen végzett oktatói tevékenysége is meghatározó volt a következő generációk számára.

John és James Whitney

Az amerikai testvérpár, John és James Whitney tevékenysége nemcsak az absztrakt film műfajában, hanem a technikai megoldások területén is úttörő volt, hiszen elsők között használták a számítógépet a kép és a hang generálására. Zenével, színekkel és absztrakt

formákkal operáló, erősen képzőművészeti ihletésű elektronikus kompozícióik csupán látszólag állnak messze a szórakoztató irányzattól. Eredményeik beépültek a későbbi, hangsúlyosan technikai alapú és alkalmazott vonatkozású vizuális irányzatokba, mint például a reklámok, vizuális effektek vagy az internet világa. A Whitney testvérek kezdetben közösen dolgoztak, majd mindketten önálló alkotói pályára léptek.

John Whitney (1917–1995) az egzakt tudományok irányából közelítette meg a vizualitást, első kísérletei a csillagok mozgásának kockáról kockára történő rögzítéséből álltak. Kettőjük közül ő volt a technikai ember, egy olyan berendezést is létrehozott, amellyel mesterséges hangot állított elő a filmjeihez. A számítógépet az animációs technika egyik alapeszközének tekintette. 1960-ban megalapította a *Motion Graphics, Inc.* nevű vállalatát, amelyben főcímetek és reklámokat készített, és ezek létrehozásához már saját fejlesztésű analóg számítógépét¹⁰⁶ használta. Az ő technikájával készültek Kubrick *2001: Űrodüsszeiájának* (*2001: A Space Odyssey*, 1968) trükkjei és Hitchcock *Szédülésének* (*Vertigo*, 1958) speciális effektusai.

Catalog (1961) című filmjében felvonultatja analóg technika lehetőségeinek teljes tárházát. Az inkább formai bravúrként elkönnyvelhető alkotásban színes, váltakozó mintákat, lenyűgöző vizuális effekteket láthatunk. A *Permutations* (1966) már komolyabb koncepcióval rendelkező alkotás, az apró elemekből, pontokból álló halmazoknak a fizika törvényei által diktált kaleidoszkópszerű változását, átrendeződését jeleníti meg. John Whitney filmjeire markáns színvilág és állandó mozgás jellemző. Inspirációs forrásként, nem meglepő módon, Oskar Fischingert nevezi meg.

James Whitney (1921–1982) érdeklődési köréhez a festészet és a keleti filozófia is hozzátartozott. Korai filmje, a *Yantra* (1955) optikai és egyben spirituális kísérlet, amelyben pontok absztrakt alakzatokba történő rendeződését és átcsoportosulását kísérhetjük figyelemmel. A film első verziójának nem volt hangja, hogy a vizuális ritmus jobban érvényesülhessen. James Whitney legismertebb filmje, a *Lapis* (1963–1966), testvére, John technikai találmányának segítségével készült. A film címe a latin kő szóból ered és a bölcsek kövére utal, amely az alkimisták teóriáiban az aranykészítés és az örök

¹⁰⁶ Az analóg számítógépek fizikai mennyiségeket rendelnek a feldolgozandó információkhoz, például áramerősség, mutató kilengése.

fiatalság titkának kulcsa. Mandalaszerű kép hull alkotóelemeire és áll ismét össze, misztikum, mágia és szimbolizmus keveredik a meditatív hangulatot árasztó alkotásban. Másik alkotása, a *Matrix* (1971) vízszintes és függőleges vonalak, négyzetek mozgását ábrázolja, ahol a háromfajta elem látszólagos összevisszaságát egy matematikai törvényeken alapuló rendező erő fogja össze. James Whitney utolsó projektjéül négy film elkészítését tervezte, amelyeket a négy klasszikus alapelemnek (tűz, víz, levegő, föld) feleltetett volna meg, ám ez a műve befejezetlen maradt.

A Whitney testvérek analóg számítógépet használó animációs eljárása a matematika és a fizika törvényeit képezte le a szín, a ritmus és az absztrakt formai elemek szintjén. Ennek megfelelően az eredmény sem lehetett más, mint tökéletes, szimmetrikus, jól meghatározott rendszerekhez igazodó képi világ. Nekünk ezek a képek önmagukban már nem jelentenek akkora szenzációt, mint jelentettek a hatvanas években, hiszen a digitális technika elterjedése óta egy egyszerű zenelejátszó szoftver is képes hasonló vizuális tartalom létrehozására. Ne felejtjük el azonban, hogy bármilyen művészeti alkotás értékét és jelentőségét mindig az adott kor szellemiségére és technikai lehetőségeire vonatkoztatva kell megítélnünk, s azt is vegyük figyelembe, hogy legyen szó bármilyen területről, minden technika és gondolkodásmód, amelyet ma már teljesen megszokottként alkalmazunk, kivétel nélkül a kezdeti kísérletekben gyökerezik.

A John és James Whitney által kijelölt iránynak sok követője akadt, és ez nagyban hozzájárult ahhoz a folyamathoz, amelynek eredményeként a számítógép és az elektronikus eszközök természetes részévé váltak a vizuális művészeteknek.

Kanada

Az amerikai kontinensen zajló mozgóképes vonatkozású események fontos része a Kanadában kibontakozó, az *NFB (National Film Board of Canada, Kanadai Nemzeti Filmközpont)* által összefogott animációs tevékenység. A kanadai stúdió komoly fejlődésen ment keresztül a háború utáni években, és biztos háttérrel nyújtott az egyedi filmkészítéshez. Ennek köszönhetően a kanadai produkciók magukon viselik rendezőik

egyéni stílusát és gondolkodásmódját. Az NFB projektjeiben a hazai alkotók mellett sok külföldi rendező is kihasználhatta a termékeny légkört.

Norman McLaren, aki a kanadai filmstúdióban megalapította és útjára indította az animációs filmgyártást, eleinte egyedül dolgozott, majd lelkes csapat tömörült köré. A csapat eleinte McLaren filozófiáját követve az alacsony költségvetésű kísérleti animációkat részesítette előnyben, később aztán a skót származású mester felismerte, hogy az utána következő generációnak a saját útját kell megtalálnia. A hetvenes évekre a megfelelő anyagi lehetőségek is megteremtődtek animációs filmek készítéséhez.¹⁰⁷

Az egyik kiemelkedő tehetségű kanadai animációs alkotó, *Ryan Larkin* (1943–2007) kiváló ritmusérzéssel és rajzkészséggel rendelkezett. Korai kísérletében, a *Cityscape* (*Városkép*, 1964) című filmben rajzai a kamera alatt alakulnak fázisról fázisra, egyfajta grafikus, fekete-fehér festményanimációként. Legismertebb filmje az Oscar-díjra jelölt *Walking* (*Séta*, 1968), amely virtuóz animátori ismeretekről, jó megfigyelőkészségről, kitűnő térlátásról tesz bizonyosságot. A jelentős részében élőfelvétellel rögzített *Street Musique* (*Utcazene*, 1972) az utcazenészek és a járókelők viszonyát dokumentálja, könnyedén morfolódó rajzanimációs betétekkel színesítve. Larkin animációs tevékenységét Alexeieff és McLaren is nagyra értékelte, ennek ellenére a kanadai alkotó 1972 után kizárólag a festésnek és rajzolásnak élt.

Jacques Drouin (1943–) Alexeieff követőjeként a tőnanimáció technikáját vitte tovább, olyannyira, hogy a pinscreen mesterének egyik tőtábláját is ő kapta meg, amelyen a hetvenes évek első felében elkészítette az inkább technikai gyakorlatként értelmezhető *Trois exercices sur l'écran d'épingles d'Alexeieff* (*Három gyakorlat Alexeieff tőtábláján*, 1974) című filmjét. Később elkészült a gondosan megtervezett, ám talán éppen ettől kissé merevebb *Le paysagiste* (*A tájképfestő*, 1976) is, amelyben egy festő az általa alkotott képbe belépve szimbolikus jelentéstartalommal bíró utazásba kezd.

Caroline Leaf (1946–) filmjei megvalósításához egyéni eljárásokat kísérletezett ki. Első alkotásaiban, a *Sand or Peter and the Wolf* (*Homok, avagy Péter és a farkas*, 1969) és az *Orpheus* (1971) című filmekben a homokanimáció technikáját használja, és kísérletezi

¹⁰⁷ A kanadai filmstúdió honlapján megtekinthető a fontosabb filmjeik jelentős része: www.nfb.ca

ki a formák egymásba alakulásának és magabiztos animálásának módszerét. Legismertebb filmje a *The Owl Who Married a Goose* (*A bagoly, aki libával házasodott*, 1974) egy eszkimó legenda feldolgozása, és szintén homokanimációval készült. A látvány egyszerű, ám mégis erős: a homok segítségével Leaf a szereplők sziluettjét formázza meg. Filmjeiben nagy hangsúlyt helyez a történetmesélésre, művei általában valamilyen irodalmi alappal rendelkeznek. Így történik a *The Street* (*Az utca*, 1976) című filmje esetében is, amely Mordecai Richler harmincas években íródott önéletrajzi ihletésű novelláját dolgozza fel. Az alapanyagot Leaf a saját élményeivel egészíti ki, így az alkotás meghitt és bensőséges hangvételűvé válik. A választott animációs eljárás ez esetben a festményanimáció, ezen belül is az üvegre festett akvarell technikája. A látvány monokróm, és ugyanazt az enyhén diffúz, festői hangulatot hozza, amit a homokanimációknál is láthattunk. Kafka Átváltozását Leaf a *The Metamorphosis of Mr. Samsa* (*Mr. Samsa átváltozása*, 1977) című filmjében dolgozza fel, ismét a homoktechnikát alkalmazva. A szintén monokróm, érzékeny szürkeátmeneteket használó látvány realista elemekkel ábrázolja a teret, ahol az események játszódnak, és a nagyszerűen animált állandó perspektívaváltozás nagyban hozzájárul ahhoz, hogy a néző megértse a szereplő új állapotával járó változásokat.

Az indiai származású *Ishu Patel* (1942–) a hetvenes évektől dolgozott a kanadai filmstúdióban, és a kezdeti oktatófilmek és kísérletezések után az egyéni alkotói műfaj felé fordult. A *Perspectrum* (1974) absztrakt animáció, amely a színek és a geometriai formák játékával kísérletezik. Kidolgozott koncepcióval, ám némi dramaturgiai töréssel rendelkező alkotása, a *Bead Game* (*Gyöngyjáték*, 1977) az indiai kormány atombomba-kísérleteinek hatására készült, témája az emberiség erőszakra való hajlamossága. A film stop motion technikával, gyöngyök mozgatásával valósult meg, indiai ütőhangszerek hangjára. Az *Afterlife* (*Másvilág*, 1978), amely Annecyban nagydíjat nyert, a halál és az azt követő állapot kérdéseivel foglalkozik. A gyurmából kialakított formákat Patel üveglapra helyezve, alulról világította meg, amely módszer különleges, áttetsző hatású látványt eredményezett. Komplex, kísérletező, magas fokú szociális érzékenységgel rendelkező alkotóként Ishu Patel kiváló lehetőséget látott az animációban arra, hogy gondolatait és aggodalmait a nézőkkel megossza.

A német születésű *Frédéric Back* (1924–) Európában végezte művészeti tanulmányait, majd az ötvenes években csatlakozott a kanadai stúdióhoz. Gyerekeknek szóló sorozatokkal foglalkozott, majd legendák feldolgozását készítette el, ilyen alkotása például a dél-amerikai mondavilágból ihletődő *La Création des oiseaux* (*A madarak teremtése*, 1972). Az *Illusion* (*Illúzió*, 1975) című filmje a modern városi világot és a fogyasztói társadalmat kritizálja, annak a reményének hangot adva, hogy a gyerekek talán segíthetnek visszaállítani az egykori harmóniát. Hasonló témájú a *Tout rien* (*Semmi*, 1978) amely az ember és természet kapcsolatát boncolgatja. Az Oscar-díjazott *Crac* (*Reccs*, 1981) a quebeci tradíciók és legendák előtti tisztelgésként több generáción végigvonuló történetet mesél el, amelynek részei között egy hintaszék a kapocs. Látványában és pasztell-technikájában felfedezhetjük az európai modern művészet hatását, Monet, Renoir vagy Degas képi világát. A harminc perc hosszúságú, *L'Homme qui plantait des arbres* (*Az ember, aki fákat ültetett*, 1987) című alkotása egy magányos juhász történetét mutatja be, aki fák ültetésével virágzó természetté változtatja a kősivatagot. A narratív szál ellenére is mélyen lírai film érzékeny színkezelésű látványvilága Breugel, Goya, Chagall képeit idézi. Back filmjeiből egyértelműen kiderül a világhoz való hozzáállása: óvja a tradíciókat és értékeket, a környezetvédelem elszánt harcosa, ám a rafinált humor sem hiányzik belőle.

Új irányzatok, műfajok

A televízió megjelenése nagy hatással volt az animáció műfajára. A tévésorozatok sajátos szempontok alapján készültek, az egyik legfontosabb cél a minél gyorsabb gyártás megvalósítása volt. A rövid epizódok más dramaturgiai struktúrát igényeltek, a párbeszéd és a narráció kiemelt szerepet kapott. Ellenben a képi kidolgozásra kisebb hangsúlyt fektettek, az epizódok erőssége a pörgős történet volt. A televízió, a mozival ellentétben kisebb odafigyelést feltételez a néző részéről, hiszen otthoni környezetében, az adást megszakító reklámok mellett, sok minden más is elvonhatja az emberek figyelmét, ezért bizonyos elemek és tartalmak időnként ismétlődtek, hogy a néző biztosan követni tudja a történetet.

A televíziók kezdetben a már létező rövidfilmeket sugározták, a Disney, Fleischer, Warner Bros, MGM stúdiók produkcióit, azonban hamarosan beindult a kifejezetten televíziós sugárzásra tervezett gyártás is.

A televíziós sorozatok műfajában a vezető szerepet hosszú ideig a Hanna and Barbera stúdió töltötte be az amerikai kontinensen. Népszerű sorozataik, mint például a hatvanas évek elején indult *Maci Laci (Yogi Bear)* vagy a *Frédi és Béli, avagy a két kőkorszaki szaki (Flintstones)* célközönségeként nemcsak a gyerekeket jelölték meg, hanem inkább – kivált a Flinstonest – családi sorozatnak szánták. A választott humor is ehhez idomul, mégis a gyerekek voltak a legfogékonyabbak a vicces epizódokra. További produkcióik közül említsük meg az 1969-ben elindított *Scooby-Doo* sorozatot, amelyet 1981-ben a belga Les Schtroumpfs című képregényből készült *Hupikék törpikék (The Smurfs)* követett. A nyolcvanas évekre a Hanna-Barbera stúdió 800-nál több alkalmazottal és 250 sorozattal magasan vezette a televízióra gyártott animációs műfaj piacát, az azt megelőző két évtizedben több filmet gyártva, mint a konkurensei összesen. A sikerek ellenére a két alapító néha mégis úgy érezte, hogy a mennyiség gyakran a minőség rovására megy.¹⁰⁸

Kisebb stúdiók is gyártottak nagy sikerű televíziós sorozatokat. Ilyen például a kilencvenes években megjelent, sajátos humorú animációs szitkom, a *Simpson család*, amely *Matt Groening* és a Gracie Film produkciójában készül. A nézők azonnal szívükbe zárták a csúnya és meglehetősen vulgáris szereplőket.

A sorozatban és egész estés rajzfilmekben is felbukkanó *Charlie Brown* Charles Monroe Schulz képregényfigurájából lépett elő tévésztárrá a hatvanas években. A *Lee Mendelson* és *Bill Mendelez* nevéhez fűződő filmek jól megírt, a műfajukban színvonalas produkciók, bár tény, hogy a karakter a rövid tévéepizódokban jobban megállta a helyét, mint az egész estés verziókban.

A továbbiakban rajzfilmes szuperhősök inváziója következett *Hulk*, *Iron Man*, *Batman*, *Tarzan* és társaik megjelenésének köszönhetően, hogy csak néhányat említsünk az elképesztő kínálatból. A minőség azonban áldozatául esett a szériagyártásnak mind a dramaturgia, mind a látvány, mind pedig a karakterek személyiségjegyeinek

¹⁰⁸ Bendazzi, 2003., 235. oldal.

vonatkozásában. Az ezredfordulóhoz közeledve a rajzfilmgyártó stúdiók hanyatlani kezdtek, a gyártást kihelyezték más országokba, például Tajvanba, Dél-Koreába, Mexikóba vagy Ausztráliába. A költséghatékonysági megfontolásból hozott intézkedések még inkább a rovására mentek a minőségnek, s a gazdasági szempontok sokkal fontosabbakká váltak, mint az esztétikai vagy szakmai színvonal. Ezen a ponton ez az irányzat már külön jelenséggé alakul, amely nem képezi jegyzetünk tárgyát.

A televíziós produkciók mellett a mozi vetítésre szánt animációs műfaj területén is történt néhány esemény, főleg az egész estés produkciók vonatkozásában, bár tény, hogy a nagy üzleti lehetőségeket már nem itt látták a forgalmazók. Az új karakterek közé tartozott a Rózsaszín párduc (*The Pink Panther*, 1963) című vígjáték főcímében felbukkanó rajzfilmfigura akkora sikert aratott, hogy főszereplésével rajzfilmsorozat is készült a De Patie-Freleng stúdió gondozásában és *Friz Freleng* rendezésében. A stúdió azután alakult, hogy a Warner Bros 1963-ban átmenetileg bezárta animációs részlegét, és Freleng, aki addig ott dolgozott, *David De Patie*-vel, a Warner Bros egyik volt vezetőjével közösen folytatta tevékenységét, az egyetlen stúdióként, amely továbbra is készített animációs rövidfilmeket nagyvászonra. A De Patie-Freleng stúdió 1980-ig működött. Az általuk gyártott *Rózsaszín párduc*-sorozat első epizódja 1964-ben Oscar-díjat nyert.

Az amerikai rajzfilmipar egyik igen eredeti alakja *Ralph Bakshi* (1938–), aki a hatvanas években a Terrytoonsnál indította útjára a *The Mighty Heroes (Mindenható hősök)* című nagysikerű sorozatát, amely a divatos superhősök paródiája. A továbbiakban a Paramountnál is dolgozott, majd megalapította saját stúdióját, a Bakshi Productionst. Az ő nevéhez fűződik a *Fritz, a macska (Fritz the Cat, 1972)*, amely az első X-kategóriás, vagyis kizárólag felnőtteknek szóló egész estés animációs film volt, és teljesen új szellemet hozott a rajzfilmiparba. A Robert Crumb képregényén alapuló film főszereplője egy élvhajász macska, akinek botrányos személyisége és viselkedése által Bakshi erős kritikát fogalmaz meg a kor szabad szellemű életvitelével, a feltörő drogfogyasztással, a szabad szerelemmel, az elvakult politikai állásfoglalással szemben. A film hatalmas kasszasiker volt, ennek ellenére sokan túl agresszívnek és vulgárisnak tartották. Folytatása is készült, *Fritz, a macska kilenc élete (The Nine Lives of Fritz the Cat, 1974)* címmel, de ezt már nem Bakshi, hanem *Robert Taylor* rendezte.

Bakshi másik két, hasonlóan kritikus hangvételű egész estés filmet rendezett, amelyekbe zűrös kamaszkora tapasztalatait is beleszötte. A *Heavy Traffic* (1973) című, élő szereplőkkel kombinált rajzfilm témája a fajgyűlölet, a *Coonskin* (1975) pedig a nagyvárosi fekete kisebbség problémáival foglalkozik. Később Bakshi fantáziafilmeket készített, ám ezeknek már inkább csak a tinédzser korosztályban volt sikerük, a rotoszkóp-technika túlzott használata pedig a produkciók szakmai színvonalát is nagyban rontotta.

A műfajok magas színvonalú technikai keveredésének kiváló példájaként kell megemlítenünk a *Robert Zemeckis* rendezésében készült *Roger nyúl a pácban* (*Who Framed Roger Rabbit*, 1988) című családi vígjátékot, amely élőfilm és rajzanimáció egyvelege, és amelyben a Disney-stílusú rajzfilmfigurák egy detektívtörténet szereplőivé válnak. A magas színvonalú animációs munka a brit Richard Williams nevéhez fűződik, a színészek és a rajzolt figurák közötti összhang kiváló, a társítás hiteles.

A piaci igényeket figyelmen kívül hagyó, egyéni alkotói filmek önerőből vagy alapítványok támogatásával jöttek létre. A felsőoktatás is beleszólt az animáció műfajának történetébe, hiszen elindultak a felsőfokú képzések, például a University of Southern California, a Harvard vagy a San Diego egyetemeken. A hallgatói filmek létrehozták külön kategóriájukat, és sikerrel szerepeltek filmfesztiválokon.

A hetvenes években New York volt az alkotói animációs film központja. A műfajban több stílus is képviseltette magát a hagyományos cellanimációtól az absztrakt avantgárdon át a számítógépes technikákat is felhasználva a kísérleti filmekig, s ezek mindenféle elegye is jelen volt a palettán.

John Hubley, akinek a nevével találkoztunk a UPA és Mr. Mangoo kapcsán, már a sorozataiban is kitűnt a társadalmi jelenségekre való érzékenységgel, intellektuális humorával, romantika- és érzelgősség-mentességével. Később feleségével, *Faith Elliott* forgatókönyvíróval közösen egyéni és kísérleti filmekben is dolgoztak. A formai, grafikai újításokon kívül – melyek révén ezek az alkotások közelebb állnak az autonóm művészethez, mint a cartoonhoz, – említést érdemel a fajsúlyos témaválasztásuk is (nukleáris fegyverkezés, rasszizmus, szabadságkorlátozás). Az Oscar-nyertes *Moonbird* (1959) és a *Cockaboody* (1972) című filmjeikhez saját gyermekeik beszélgetéseit vették fel, és azokat értelmezték újra az animáció segítségével.

A magyar származású *Jules Engel* (1918–2003) Hubleyhoz hasonlóan Disneytől kilépve csatlakozott a UPA-hoz, majd önálló alkotóként kísérleti rövidfilmeket készített. *Train Landscape* (*Tájkép vonatból*, 1975) című filmje absztrakt formákkal ábrázolja a vonatból látott tájat és annak haladási ritmusát.

Robert Breer (1926–2011), aki pár évet Párizsban is eltöltött, a képzőművészet felől közelítette meg az animációs film műfaját. A Bauhaus, Mondrian, az action painting, majd a pop-art és a dadaizmus vonzásában készítette absztrakt filmjeit, amelyek történetmesélés helyett a képzőművészetet próbálták felruházni az idő dimenziójával.

12. Nyugat-európai tendenciák a 20. század második felében

A háború utáni években Európát politikai vasfüggöny választotta ketté, és ez értelemszerűen az animáció területére is kihatott. Kezdetben a nyugati szabad piacon, állandó állami támogatások hiányában elsősorban eladható produkciókat próbáltak létrehozni, például egész estés gyerekeknek szóló rajzfilmeket, ám ezek gyenge Disney-másolatoknál ritkán sikerültek jobbra. A rövidfilmek területén, anyagi okokból, az első években kevés alkotó tudott kibontakozni. Ez alól kivétel volt a reklám műfaja, amely a televíziózás elterjedésével az ötvenes években erősen felvirágzott.

Ezzel szemben Kelet-Európában, mint látni fogjuk, nagy hangsúlyt fektettek a nemzeti animációs műhelyek kialakítására, amelyek azonban a legtöbb esetben minden előzetes tapasztalat nélkül, a nulláról indultak.

Később a vasfüggöny mindkét oldalán erőteljes fejlődésnek indult a mozgóképművészet, melynek során az élőfilm és az animáció határozottan szétvált. Olaszországban például, ahol a játékfilm virágzott, eleinte alig készült színvonalas animációs alkotás, Lengyelországban is csak jóval a játékfilm fellendülése után kezdett fejlődni a műfaj, hasonlóképpen a francia újhullám sem volt különösebb hatással az animáció területére.

Fontos fejlemény volt azonban az, hogy Európa lassan levetkőzte Disney hatását. A nehézségek ellenére egyre jobban érvényesült az alkotói animációs műfaj, így az évek során igen jelentős, művészi értékű alkotások születtek. Bár itt is megjelentek az ipari gyártásra szakosodott stúdiók, később pedig a televíziós sorozatok, az egyéni hangvétel és a sajátos stílus továbbra is jellemző maradt.

Nagy-Britannia

Ha a brit animációról beszélünk, elsőik között kell megemlítenünk a magyar származású John Halast és stúdióját, az egyik leghosszabb életű és legszínvonalasabb európai alkotóműhelyt, a Halas and Batchelort. Halas munkásságát már érintettük az előző fejezetekben,¹⁰⁹ technikai és műfaji újításainak köszönhetően neve méltán forrt egybe a brit animációs művészettel.

A negyvenes évek végén megalakult a Gaumont British Animation, amelynek vezetője *Davis Hand* volt, aki Disneynél a Hófehérke és a hét törpét és a Bambut is rendezte. A stúdió hatalmas tervekkel indult, az amerikai produkciók sikereit megcélzó reményekkel kezdték el gyártani filmjeiket *Hazel és Ginger*, a két mókus főszereplésével. Ám az eredmény nem érte el a várt színvonalat és közönségsikert, s feszültség is támadt a stáb tagjai között, mivel néhányan nehezményezték, hogy saját stílus kialakítása helyett az amerikaiakat próbálják követni.

A hatvanas évek elején Nagy-Britanniában az érdeklődés az egész estés filmek, a sorozatok, valamint a reklám- és oktatófilmek felé fordult, s mindezeket igényesen és magas színvonalon művelték. Egységes brit stílusról nem beszélhetünk, hiszen a szigetország animációs palettáját a kreativitás, az újítás és a változatosság jellemezte, helyet adva az egyéni hangvételű alkotásoknak.

George Dunning (1920–1979) torontói születésű animációs alkotó első komolyabb sikerét még Kanadában érte el a *Cadet Rousselle* (1946) című filmjével, amelyben egy francia dalra főmunkákból kivágott figurákat animált mágneslábon. Európai utazásai során olyan kiemelkedő alkotókkal találkozott, mint Alexeieff vagy Bartosch, majd rövid időre visszatért az Egyesült Államokba, és a UPA-nál dolgozott. Londonban történő végleges letelepedése után főleg a reklám- és oktatófilmek területén dolgozott. Elkészítette a *The Apple* (*Az alma*, 1962) című első alkotói filmjét is, amely Tell Vilmos legendájának parafrázisa, és amely minimalista grafikai világával a Disney-stílus ellenpólusát képviseli. Következő alkotása, az Annecy-nagydíjas *The Flying Man* (*A repülő ember*, 1962)

¹⁰⁹ Lásd 7. és 10. fejezetek, illetve Animációs mozgóképtörténet II. című jegyzet.

expresszív ecsetvonásokra redukált, festett képi világgal rendelkezik, és lineáris történet helyett élethelyzeteket, hangulatokat közvetít.

Gondosan megtervezett és kitalált műveivel Dunning nagymértékben hozzájárult a modern animációs művészethez vezető stílusforradalomhoz. Legismertebb filmje, az egész estés *Sárga tengeralattjáró* (*Yellow Submarine*, 1968) a Beatles zenéjére készült fantáziamusical gyorsan kultfilmmé vált, és szintén új, az egész animációs művészetre kiható vizuális stílust hozott. A film az alkalmazott és az autonóm műfaj határán mozog, hiszen bár egyéni stílusa vitathatatlan, elkészítésekor egyértelműen az eladhatóság volt az elsődleges szempont. Erőtéljes, színes látványa, ám felületes koncepciója inkább a formai bravúr felé viszi a filmet, és maga Dunning is elismerte,¹¹⁰ hogy elkészítésekor nem a gondolati tartalomra helyezte a hangsúlyt, hanem a kor fogyasztói rétegének szánt vizuális kísérletként kezelte.

Richard Williams (1933–) szintén kanadai születésűként még a tengerentúlon került kapcsolatba a műfajjal, majd Londonba érkezve elkészítette első önálló animációs filmjét *The Little Island* (*A kis sziget*, 1958) címmel, amelyben három allegorikus figura, az igazság, a szépség és a jóság egy kis szigeten összezárva vívják egymással harcukat. A redukált grafikai stílus további két filmjében is visszaköszön, a *Love Me Love Me Love Me* (1962) és a *Lecture on Man* (*Tanulmány az emberről*, 1962) című szellemes oktatófilm-paródiákban. Ezután egy sokkal realistább vizuális stílusra váltott, amelyet a Dickens novelláját feldolgozó *Karácsonyi énekben* (*A Christmas Carol*, 1971) láthatunk. Williams a már említett, *Roger nyúl a pácban* című filmben produkált animációs bravúrjaiért lett világszerte elismert. 2002-ben kiadta a *The Animators Survival Kit* (*Az animátor túlélőkészlete*) című könyvet, melyben animatori ismereteit és tapasztalatait osztja meg az olvasókkal.

A negyvenes években megalakult Larkins stúdióban dolgozó *Bob Godfrey* (1921–2013) az abszurd humor és a karikatúra mestereként a harsány nevettetést tűzte ki filmjei céljául. *Do It Yourself Cartoon Kit* (*Csináld magad rajzfilmkészlet*, 1961) című filmje az animációs műfaj és művelőinek paródiája, az *Alf, Bill and Fred* (1964) pedig némafilmre

¹¹⁰ Bendazzi, 1994., 281. oldal.

hajazó, jó ritmusú gecsorozat egy emberről, a kutyájáról és egy kiskacsáról. A későbbiekben humora, némi szarkazmussal elegyítve, tovább finomult, ezt láthatjuk *Great* (1975) című művében, amely a viktoriánus korban játszódó zenés szatíra a vasúti és gőzhajójáratok kialakulásáról.

Szintén a Larkinsnál dolgozott *Richard Taylor* (1929–) aki csupán egyetlen alkotói filmet készített *The Revolution (A forradalom, 1967)* címmel. Tevékenysége mégis meghatározó volt az alkalmazott műfajban, s tapasztalatait ő is könyvben publikálta (*The Encyclopedia of Animation Techniques, 1999*).

A nyolcvanas évek elejére már jóval több stúdió és önálló alkotó dolgozott a brit animáció területén. *Peter Lord* (1953–) *David Spoxtonnal* együtt 1972-ben megalakította az Aardman stúdiót azzal a céllal, hogy gyereksorozatokat gyártsanak a BBC részére. Ennek megfelelően báb- és gyurmafilmeket készítettek. A felnőtt közönséget is megcélolták, például az *Animated Conversations (Animált beszélgetések, 1978)* című filmjükkel, amelyben valós élethelyzetekben felvett párbeszédreke mozgatták figuráikat. 1985-ben *Nick Park* (1958–) is csatlakozott a stúdióhoz, aki a *Wallace és Gromit*-filmek, a *Shaun the Sheep (Shaun, a bárány, 2007–)* sorozat és a *Csibefutam (Chicken Run, 2000)* megalkotója. Az Aardmannál kezdett dolgozni *Jeff Newitt* is, aki később önálló filmeket is készített, ilyen például a *Loves Me... Loves Me Not (Szeret, nem szeret, 1993)* című brilliáns bábanimáció. A stúdió filmjeit jól kidolgozott dramaturgia, tökéletes technikai kivitelezés, végtelen elegancia és rafinált, intellektuális, igazi angol humor jellemzi.

Az amerikai származású *Terry Gilliam* (1940–) az animáció és a játékfilm területén is tevékenykedett, a komédia és az abszurd humor műfajában. A *Monty Python* alapító tagjaként a csoport produkcióihoz ő készítette az animációs betéteket papírkivágásos technikával. Játékfilmes alkotóként ő jegyzi a *Brazil* (1985) című, a képzelet és a valóság határán mozgó, groteszk komédiát.

Franciaország

A franciák, gyakorlati megvalósításaik mellett, az animációs művészet elméleti vonatkozásainak is nagy figyelmet szenteltek. Franciaországban jelent meg az első

animációtörténeti tanulmány, a *Le Dessin animé* (Az animált rajz, 1948), az olasz származású *Giuseppe Maria Lo Duca* (1910–2004) írása, és itt tartották az első fesztiváljellegű animációs rendezvényt 1956-ban *Rencontres du Cinéma d'Animation* néven a cannes-i filmfesztivál keretében, *André Martin*, *Michel Boschet* és *Pierre Barbin* lelkes munkájának köszönhetően. Ők 1960-ban az annecyi Nemzetközi Animációs Filmfesztivál elindulásában és az ASIFA megalapításában is közreműködtek.

Az első egész estés francia rajzfilm, a *Bátor Jankó* (*Jeannot l'intrépide*, 1951) egy magyar származású alkotó, *Jean Image* (1910–1989) nevéhez fűződik, aki Hajdú Imre néven született Budapesten, s a harmincas években Franciaországba emigrált. Főleg gyereksorozatokot készített, közülük jó néhányat kifejezetten a televízió számára, melyek színvonalasak voltak ugyan, ennek ellenére nem volt hosszú utóéletük. Gyakorlati tapasztalatait ő is könyvbe gyűjtötte össze, *Le Dessin animé: initiation à la technique* (Bevezetés a rajzfilm technikájába, 1979) címen.

Paul Grimault (1905–1994), a francia animáció meghatározó alakja volt, akinek *André Sarrut*-val közösen 1936-ban létrehozott, *Les Gêmeaux* nevű animációs reklámstúdiója a korai francia animáció jelentős műhelye volt. Első önálló animációs rövidfilmje a *Les passagers de la Grande Ourse* (A Nagy Medve utasai, 1943) egy kisfiú és kutyája fantasztikus utazását örökíti meg. A továbbiakban csatlakozott a stúdióhoz *Jaques Prévert* költő, forgatókönyvíró, akinek közreműködésével Grimault egy egész estés produkción kezdett el dolgozni. Mint sokan mások akkoriban, azt remélte, hogy filmje felveszi majd a versenyt az amerikai szuperprodukciókkal, de anyagi nehézségek és a stábon belüli viták miatt a nagyratörő elképzelés nem valósult meg. Később a már leforgatott anyagot ismét elővették, és kiegészítve, átdolgozva egy sokkal érettebb alkotás jöhetett létre, mint az eredetileg tervezett változat. Ez a film, *A király és a madár* (*Le Roi et l'Oiseau*, 1980) Grimault legismertebb és legsikeresebb filmje, amely elnyerte a Louis Delluc-díjat is.¹¹¹ Grimault filmjeinek látványa a hagyományos rajzfilm karikatúraszerű, realista irányát követi, a kameramozgások és plánok pedig inkább a játékfilmes felfogás szerint működnek. A karaktereket azonban dramaturgiaiailag jól felépített helyzetekben láthatjuk, a

¹¹¹ Louis Delluc (1890–1924) francia avantgárd filmrendező, író, forgatókönyvíró és filmkritikus volt, a nevét viselő díjat 1937 óta ítélik oda az év legjobb francia filmjének.

cselekmény fordulatos és izgalmas, a filmek erőssége tehát nem annyira a grafikai stílusban, mint inkább a történetben rejlik.

A francia animációs művészet kapcsán még egy magyar vonatkozású alkotót kell megemlítenünk, *Wilma de Quiche* (eredeti nevén *Kiss Vilma*, 1893–1943) személyében, aki a budapesti Képzőművészeti Főiskolán végzett festészeti tanulmányai után New Yorkban a Terrytoonsnál sajátította el az animáció alapjait. Munkásságát, amelyhez a rajzfilm mellett a festészet is hozzátartozott, érdekes kettősség jellemezte. Egyrészt a *Neue Sachlichkeit* (új tárgyiasság) képzőművészeti mozgalom hűvös, távolságtartó attitűdjé fedezhető fel alkotásaiban, másfelől viszont kifejező karikatúrái és a rajzaiból sugárzó játékoság teljességgel lenyűgözte korának közönségét. Rendkívüli jellemábrázoló képességgel bírt. Európába visszatérve Berlinben, majd Párizsban telepedett le, ahol Paul Grimault stúdiójában kezdett dolgozni. Alkotásai sajnos alig maradtak fenn, és nevét is méltatlanul elfeledte az animációs szakma, ennek ellenére munkássága meghatározó az európai animációs művészet szempontjából.

A hatvanas és hetvenes években fellendülő francia animációs művészet kiemelkedő alakja, *René Laloux* (1929–2004) a festészet műfajában kezdte pályáját. Első filmjét, a *Les Dents du singe* (1960) címűt egy pszichiátriai intézet betegeinek rajzai inspirálták. Az itt kialakított képi világ későbbi alkotásaiban is visszaköszön egy szürreális, bizarr vizualitás formájában. Filmjeinek másik jellemzője a tudományos-fantasztikum, hiszen a kor, amelyben Laloux alkotott, az űrhajózás hajnala volt, így az űrutazás, az idegen civilizációkkal való kapcsolatfelvétel reménye az animációs filmek tematikáját, látványvilágát is erőteljesen befolyásolta. A következőkben Laloux *Roland Topor* (1938–1997) lengyel származású szürrealista festővel dolgozott együtt, melynek eredményeként megszülettek a *Les Temps morts* (Holt idők, 1964) és a *Les Escargots* (Csigák, 1965) című rövidfilmek. Az előbbi, fekete-fehér látvánnyal rendelkező és papírkivágásos technikával megvalósított elmélkedés az emberi lét törékenységéről, a második pedig hasonló eljárással, de már színes, festői képi világgal létrehozott szürrealista alkotás, amelyben egy kertész könnyeivel növeszti a salátákat, az azokat felfaló csigák pedig óriásira nőnek. Laloux egész estés filmje, *A vad bolygó* (*La Planète sauvage*, 1973) az első felnőtteknek szóló sci-fi rajzfilmek egyike, amely szürrealisztikus megközelítéssel olyan örök

kérdésekkel foglalkozik, mint a szabad lét és szabad akarat. A jelentős magyar közreműködéssel készült, szintén egész estés *Az idő urait* (*Les Maîtres du temps*, 1982) Stefan Wul francia író *L'Orphelin de Perdide* (*A Perdide bolygó árvája*) című kultikus regénye inspirálta, és ugyancsak az akkoriban igen felkapott fantasztikus űrutazások témájában mozog.

Michel Ocelot (1943–) nevéhez főleg mesefilmek fűződnek, amelyeket azonban a francia író-rendező eredeti módon tolmácsolt, és a készítésük során többféle animációs technikát is kipróbált. Először papírkivágásos technikával dolgozott, majd Reinigert idézte sziluettanimációival, újabb filmjei pedig már számítógépen készülnek. Ismert művei a *Kirikou*-sorozat epizódjai és a *Princes et princesses* (*Hercegek és hercegnők*, 2000) című egész estés alkotás.

Jean-François Laguionie (1939–) munkáját kezdetben Grimault segítette felszereléssel és szakemberekkel, így készült el a *La demoiselle et le violoncelliste* (*A lány és a csellista*, 1965) című kiváló rövidfilm, amely rögtön díjat is nyert Annecyban. A film vizuálisan a naiv festészet stílusát, Magritte szürrealista világát és Reynaud *Pantomimes lumineuses* alkotásainak hangulatát idézi, egy fiatal lány és egy zenész vízparti találkozását mutatva be lírai hangvételben. További filmjei közül az *Une bombe par hasard* (*Egy véletlen robbanás*, 1968) az emberi kapzsiság és butaság kritikája, míg a *La Traversée de l'Atlantique à la rame* (*Az Atlanti-óceánon átevezve*, 1978) allegorikus és lírai tengeri utazásra kalauzolja a nézőt. Laguionie filmjei finom, érzékeny hangvételűek, mégis komplex témákat dolgoznak fel, metafizikus, politikai vagy erkölcsi színezettel. A realizmushoz közel álló, ám mégis emelkedett látvány és a fantasztikum világában játszódó cselekmény együttese vibráló feszültséget kreál, különös hangulatot kölcsönözve alkotásainak.

Piotr Kamler (1936–) lengyel születésű, de korán Franciaországba emigráló animációs alkotó *L'Araignéephant* (*A pókelefánt*, 1968) című alkotása egy különös lény szereplésével megvalósított különleges grafikai világú film. A *Le Pas* (*A lépés*, 1974) témája a hang és mozgás szinkronja, amelyet Kamler monokróm látvánnyal és kavargó papírlapok mozgásának virtuóz ábrázolásával valósított meg. A *Chronopolis* (1982) című

egész estés alkotás egy térben és időben elveszett város örökéletű lakóinak furcsa tárgyakkal benépesített életét mutatja be szürrealista hangulatban tálalva.

Hasonlóképpen *Walerian Borowczyk* (1923–2006) is Lengyelországban kezdte pályafutását, de munkássága Franciaországban teljesedett ki, és a filmtörténet az animációs film egyik megújítójaként tartja számon. Filmjeit az abszurd és a groteszk jellemzi. A mozgókép mellett fotóval és grafikával is foglalkozott, amely műfajok jelentősen befolyásolták animációs tevékenységét. A *Le Concert de M. et Mme. Kabal* (*Kabalék koncertje*, 1962) című rövidfilmjét egész estés alkotássá fejlesztette tovább *Le Théâtre de Monsieur et Madame Kabal* (*Kabalék színháza*, 1967) címmel. A film sajátos technikával, a rajz és papírkivágásos animáció elegyítésével, fotók és illusztrációk kollázsszerű felhasználásával készült. A jó ritmusú, konkrét történettel vagy üzenettel nem rendelkező film furcsa, érzelmek nélküli világot mutat be, melyben az unalom és a vontatottság dominál. Borowczyk stop motion technikával forgatta a *Renaissance* (1963) című filmjét, melyben elpusztult tárgyak születnek újjá, ám végül mind megsemmisülnek az utolsóként létrejött bombának köszönhetően. A nyomasztó hangulatú *Les Jeux des anges* (*Angyaljáték*, 1965) a náci lágerek emberkísérleteinek és a sztálini, erőltetett iparosításnak az allegóriája. *Rosalie* (1966) című alkotása egy gyerekgyilkossággal vádolt nő monológja, a mű alapjául Guy de Maupassant egyik novellája szolgált. Borowczyk később a játékfilm területén is alkotott, ugyanazt az abszurd, groteszk irányt folytatva.

Sylvain Chomet (1963–) az újabb generációhoz tartozik, filmjei rajzanimációs technikával és szürrealis alaphelyzetből kiinduló, ötletes forgatókönyvvel készülnek. Az általa használt expresszív grafikai világ találóan egészíti ki filmjei hangulatát, amelyek ezáltal sajátos, összetéveszthetetlen stílussal rendelkeznek. Első rövidfilmje a *La Vieille Dame et les Pigeons* (*Az öreg hölgy és a galambok*, 1996) elnyerte az annecyi fesztivál fődíját, a *Belleville-i randevú* (*Les Triplettes de Belleville*, 2003) című egész estés filmje pedig az Oscar-jelölésig jutott, és ennek köszönhetően világszerte megismertette Chomet nevét a szakmával és a közönséggel.

Olaszország

A második világháborút követően két, a klasszikus mesefilm műfaját gazdagító, egész estés animációs filmet gyártottak Olaszországban. Az *I fratelli Dinamite* (*A Dinamit testvérek*, 1949) Nino Pagot (1908–1972), a *La rosa di Bagdad* (*A bagdadi rózsza*, 1949) Anton Gino Domenenhini (1897–1966) nevéhez fűződik. Ezek a filmek hozták be a színes technikát az olasz mozgóképbe, az első színes olasz játékfilm, a *Totò a colori* ugyanis csak később, 1952-ben készült el. Francesco Maurizio Guido (1925–), más néven „Gibba” a *L'ultimo sciuscià* (*Az utolsó cipőpucoló fiú*, 1947) című filmjében szakítani próbált a komikus irányzattal, és komolyabb, érzelmesebb megközelítést választotta a műfajnak. Ezek az alkotások, bár fontos lépcsőfokai az olasz animáció fejlődésének, még Disney hatása alatt álltak, s nem futottak be nagy karriert.

Az animáció műfaja a televízió elterjedésével kezdett felívelni a *Carosello*-sorozat elidulásával, amely játékokat népszerűsítő rövid reklámfilmekből állt. A reklám műfaját az animátorok jó kibontakozási lehetőségnek tekintették, amelyet sok humorral és kreativitással közelítettek meg. Ezzel egy időben az egyéni film műfaja is fejlődésnek indult, kiváló alkotókat sorakoztatva fel az olasz animációs művészet színterén.

Bruno Bozzetto (1938–) 1960-ban indította útnak signor Rossi nevű karakterét, az *Un Oscar per il signor Rossi* (*Oscart Rossi úrnak*, 1960) című filmjében. A mindennapok kisemberének ideges, frusztrált és túlérzékeny magatartásával bíró karakter Bozzetto legsikeresebb rajzfilmfigurájává vált. A további epizódokból kiemelkedik az *Il signor Rossi compra l'automobile* (*Rossi úr autót vesz*, 1966) című rövidfilm. Az amerikai sztárok mintájára signor Rossiból játékfigura és képregény is készült. Bozzetto első egész estés rajzfilmje a *West and Soda* (1965), szellemes grafikával megalkotott paródiája az amerikai westernfilmeknek. Ugyanebben a szellemben készítette el a szintén egész estés *Vip – Mio fratello superuomo* (*Testvérem, Vip, a szuperhős*, 1968), című filmjét, ezúttal a szuperhősöket és a kalandtémájú képregényeket kifigurázva. A paródiák műfajában maradt harmadik egész estés alkotásával is, az *Allegro non troppo* (1977) című filmmel, amely Disney Fantáziájának ironikus változata. További frappáns rövidfilmjei az *Una vita in scatola* (*Élet a dobozban*, 1967), amely az emberi lét értelmét vizsgálja, és az *I due castelli*

(*A két vár*, 1963), amely minimalista, vonalas grafikával készült, friss és fordulatos komédia. Külön egységet képeznek a számítógépes technikával készített Flash-animációi, amelyek a szoftver akkori lehetőségeihez mérten egyszerű képi világgal rendelkeznek, amelyet azonban az olasz mester a fergeteges humor mellett jelentős gondolati tartalommal is megtölt. Bozzetto humora egyedülálló, lényeglátó, rendkívül frappáns és mentes a közhelyektől, középpontjában pedig az emberi és társadalmi viselkedésformák állnak.

Oswaldo Cavandoli (1920–2007) hírnevét a *Menő Manó* (*La Linea*, 1969) karakterének köszönheti, amelyet eredetileg a Carosello-sorozat egyik reklámfilmjéhez tervezett. A ritmusra és gesztusokra építő, a látványt szó szerint egyetlen vonallal megoldó epizódokban visszatér az animáció hőskorából jól ismert téma, a rajzoló és a figura konfliktusokkal tarkított viszonya. A vonalemlerke egyszerű, de zseniális megjelenésével, zsörtölődő humorával, értetlenkedő magatartásával hihetetlen népszerűsége tett szert, ugyanakkor színvonalát és újdonságerejét is megőrizte.

Luigi Veronesi (1908–1998) a képzőművészet irányából érkezve az absztrakt animáció területén alkotott. Kezdetben a festészet műfajában, képsorozatokot készítve próbálkozott a mozgás ábrázolásával, ám az elért eredmény nem elégítette ki, hiszen ezek csak képzelt mozgások voltak, nem valósak. Bár első animációs kísérletei a tárgyanimációhoz kötődtek, rögtön ezután színes absztrakt filmeket alkotott, amelyben a harsány színek dinamikus, időbeli változását ábrázolta. Az első ilyen alkotása még 1939-ben készült, s 1941-ig még hét filmet valósított meg. A háború után is hozzátett néhány epizódot a sorozathoz, de e műveiből sajnos csak kettő maradt fenn.

Belgium

Belgiumban a kezdeti próbálkozások, a reklám és szórakoztató filmek után a hetvenes évek közepén tért rá az animációs szakma az alkotói rövidfilmekre.

Raoul Servais (1928–) első érett munkája, a *Chromophobia* (1965) allegorikus üzenettel bíró alkotás, amelyben egy zord hadsereg rettegésben és monokrómiában tartja az eredetileg színes és vidám országot, ám végül az összefogásnak és a kreativitásnak köszönhetően ismét győz a szín. *Sirène* (*A szirén*, 1968) című filmje drámaibb hangvétellel

és kiforrott látvánnyal bír. Története nem mentes a szürrealisztikus elemektől, egy ipari kikötőben üldögélő magányos horgász tanúja lesz az emelődaruk és egy szirén tragikus találkozásának. A *To Speak or Not To Speak* (*Szólni vagy nem szólni*, 1970) egyszerű, rajzos látvánnyal létrehozott szatíra, amely a tömegkommunikáció és a média árnyoldalait, az általuk történő manipulálást illeti kritikával.

Az idő előrehaladtával Servais alkotásai egyre inkább önálló látvánnyal és mély gondolati tartalommal rendelkező művekké váltak. A *Pégasus* (1973) akvarelltechnikával kiegészített rajzanimáció, amelyben egy kovács istenként imádja saját készítésű fémlovát, ám az hatalmasra növe és megsokszorozódva önálló életre kel, így a mesterember elveszíti az uralmát felette, és kiszolgáltatottjává válik. Erős kritika ez az emberi természet nagyravágyásával és téves értékrendjével szemben, amely gondolat humorosabb vagy komolyabb formában más animációs filmekben is felbukkan, példa erre John Halas *Automania 2000* (1963) című filmje.

Az élőfilm technikáját stop- és videotrúkkokkal kombinálja Servais a *Harpya* (1978) című filmjében, amelyben a gyanútlan főszereplő egy furcsa madarat vesz oltalmába, amelyről később kiderül, hogy hálátlan, falánk és ellenséges. A film a horrorfilmekből táplálkozik, sajátos látványvilág, eredeti vizuális megoldások jellemzik, hangvétele ironikus és tragikus.

Raoul Servais erős egyéniséggel rendelkező alkotó, aki az emberi viselkedést vizsgálva jó érzéssel kreál fantasztikus világokat és éles drámai helyzeteket. A kezdeti munkáiban felfedezhető túlzott pátosz később mérséklődik, és választott témáiról hatásos, de kiegyensúlyozott módon tud kommunikálni. Sajátos stílusa azonnal felismerhető, annak ellenére, hogy sokféle animációs technikát kipróbált.

Az NSZK

A nemzetiszocialista propagandától vezérelt irányzat megszűnése után Németország vasfüggönytől nyugatra fekvő animációs társadalma fellélegzett, és az egész estés gyerekfilmek mellett helyet kaptak a szabad kísérletezések és az experimentális műfajok is. A hatvanas években animációs iskolák alakultak Stuttgartban, Kasselben, és sok fiatal

animátor érkezett más országokból is, így komoly fellendülés volt tapasztalható mind az egyedi filmek, mind pedig a reklám és a televíziós műfajok területén.

A német alkotói filmek mély gondolati tartalommal rendelkező, jól felépített, intellektuális és allegorikus művek, amelyeknél a pontosan kidolgozott látvány is fontos ugyan, de mindenképpen az üzenet az elsődleges.

Helmut Herbst (1934–), aki az animáció területén kívül a játékfilm műfajában is alkotott, visszahozta a mozgóképbe a húszas, harmincas évek avantgárdjára jellemző alkotói attitűdöt. Példa erre a vegyes technikát használó filmje, a *Der Hut (A kalap)*, 1964). Munkatársai közé tartozott *Franz Winzentsen* (1939–) és *Ursula Asher* (1939–) akiknek közös alkotása, a *Staub (Por)*, 1967) egy fekete és egy fehér porfelhő útját kíséri figyelemmel a fotóalapú háttér előtt, majd a film végén a két entitás összekeveredik, és egyetlen szürke felhőként halad tovább.

Kiemelkedő alkotásként tartjuk számon *Raimund Krumme* (1950–) *Seiltänzer (Kötéltáncos)*, 1986) című filmjét, amely a hatalom allegóriájaként értelmezhető. Két figura egymáshoz való viszonyát követi nyomon az optikai illúziók lehetőségeit kihasználva, egyszerű, de igényes látvánnyal.

Christoph és Wolfgang Lauenstein (1962–),¹¹² a háromdimenziós animáció területén alkotó ikerpár *Balance (Egyensúly)*, 1989) című Oscar-nyertes, zseniális filmje hihetetlen tömörséggel fogalmazza meg az emberi butaság és önzés kritikáját. A technikailag is színvonalas bábanimáció kiváló dramaturgiával építkezik a találóan kiválasztott alaphelyzetre.

Hollandia

Hollandiában a harmincas években honosodott meg az animáció műfaja, a magyar származású George Palnak köszönhetően, ám miután a puppetoons technika megteremtője Amerikába költözött, az általa vezetett alkotói csapat felbomlott. A második világháború alatt *Joop Geesink* (1913–1984) producer és *Marten Toonder* (1912–2005) képregényrajzoló és karikatúrista stúdiót alapít, amely később Cinecentrum néven a

¹¹² <http://www.lauenstein.tv/profile/index.html> 2013. 07. 29

reklámfilmek mellett gyermek- és szórakoztatófilmeket is készített, mint például a világszerte sikeres *Barbapapa* (1973–74) sorozatot.

A holland alkotói animáció a hetvenes, nyolcvanas években alakult ki, többek között *Börge Ring* (1921–), a dán származású, de Hollandiában is alkotó rendező közreműködésével. *Anna en Bella* (1984) című Oscar-díjas filmje két nővér életét mutatja be a gyermekkortól egészen az elmúlás pillanatáig. Filmjei egységes stílusúak, és mind látványban, mind történetben klasszikusnak mondhatók, éppen ezért és természetesen igényes kivitelezésüknek köszönhetően nagy közönségsikerré váltak.

Paul Driessen (1940–) sajátos képi világú rajzanimációiról ismert, amely stílus az alkotó elmondása szerint¹¹³ azért alakulhatott ki, mert gyermekkorában alig látott Disney-hagyományt követő rajzfilmeket. A reklám területén dolgozott a Cinecentrum stúdióban, majd Londonban *George Dunning* mellett részt vett a Sárka tengeralattjáró munkálataiban. Ezután elkészítette első önálló filmjét *Het verhaal van Kleine Yoghurt* (*The Story of Little John Bailey*, 1970) címmel, amely már hozza a holland alkotóra jellemző képi világot és kompozíciós megoldásokat. Driessen a kanadai filmstúdióhoz csatlakozva több filmjét is a tengerentúlon készítette. A nemzetközi sikert az *Au bout du fil* (*A fonal végén*, 1974) című, eredeti grafikai és formai világra alapozó, a narratív vonalat nélkülöző, szigorúan síkban játszódó filmje hozta meg számára. Az *Une vieille boîte* (*Egy öreg doboz*, 1975) már némi melankóliával fűszerezett történetre épít, egy idős ember karácsonyát meséli el. Az abszurd szituációra alapozó *David* (1977) főszereplője annyira apró, hogy nem is látható, mégis befolyásolja a körülötte zajló eseményeket. Driessen legismertebb filmje, a *The Killing of an Egg* (*Egy tojás meggyilkolása*, 1977) groteszk formai és helyzetjáték váratlan végkifejlettel, visszafogott színvilággal és a holland alkotótól megszokott grafikával kivitelezve. Az ugyancsak egyszerű, ám karakteres látványú *Spiegel eiland* (*Tükörsziget*, 1985) az objektív valóság különböző interpretációinak lehetőségével foglalkozik.

Driessen maximálisan kihasználja az animációs műfajban rejlő formai és tartalmi lehetőségeket. Metafizikus színezetű filmjei választékos és bizarr humorral közvetítik a filozofikus gondolatokat, nem a valóság vagy személyes élmények ihletik, hanem teljes

¹¹³ Bendazzi, 2003., 309 oldal.

egészükben a képzelet világa. Alkotásai kimozdítják a nézőt a passzív szemlélői magatartásból, és gondolkodásra készítetik.

A világjárók

A számítógépes animáció úttörője, a magyar származású *Peter Foldes* (1924–1977) a világ több pontján is élt és alkotott, így nehéz őt egyetlen ország égisze alá sorolni. Angliában, a festészet területén kezdte művészeti tanulmányait, és itt került kapcsolatba az animáció műfajával is. A festői látvánnyal rendelkező, papírkivágásos technikával készült *Short Vision* (*Egy rövid látomás*, 1956) című filmje az atomfegyverkezés ellen emel szót. Drámai hatását nem annyira az animációs bravúrokkal éri el, mint inkább a filmet kísérő súlyos tartalommal bíró monológ által. A műnek világszerte nagy sikere volt, 1956-ban a Velencei Filmfesztiválon díjat is nyert. Alkotásaiban Foldes nem követte az aktuális vizuális trendeket, inkább saját stílusát igyekezett kifejleszteni, és ez az attitűd az európai szintéren pozitív fogadtatásra talált.

Később Párizsba költözött, itt készült el az *Un Appétit d'oiseau* (*A madár étvágya*, 1964) című filmje. Ettől kezdve élete végéig folyamatosan alkotott az animáció területén. Hagyományos celltechnikával valósította meg az *Un garçon plein d'avenir* (*Egy szép jövőjű fiú története*, 1965) és a *Visages des femmes* (*Női arcok*, 1968) című színvonalas alkotásait, ez utóbbi a formák át- és egymásba alakulásának szépen megvalósított példája. Bevallottan¹¹⁴ nyughatatlan természete nemcsak az állandó utazásokban nyilvánult meg, hanem a folyamatos újdonságkeresésben is. Ennek köszönhetően nagy érdeklődéssel fordult a számítógép nyújtotta lehetőségek felé, az animáció új eszközét látva a kialakulóban lévő technikában. Kísérleteinek eredményét a Kanadában megvalósított, legismertebb, *Az éhség* (*La Faim*, 1974) című filmjében összegzi, amelyben a formák egymásba alakulását a számítógép segítségével hozta létre. Mai szemmel ezek a megoldások kezdetlegesnek tűnhetnek, hiszen a morfolódások folyamán a köztes fázisok kissé rendezetlenek, ám mindenképpen hatalmas formai újításról beszélhetünk. A filmet egyedi és modern látvány, színvonalas koncepció jellemzi, üzenete az emberi

¹¹⁴ Bendazzi, 2003., 432. oldal.

telhetetlenséggel és a fogyasztói társadalom generálta torz magatartással szembeni kritikát fogalmazza meg.

Foldes filmjei egyetlen gondolat folyamatos fejlődését, változását követik nyomon, ehhez kiválóan illeszkedik a gyakran választott formai megoldás, a morfolódás. Alkotásai képi világának fontos kifejezőeszköze a vonal, amellyel rendkívül pontosan és tisztán bányik. Filmjei erős érzelmi töltettel rendelkeznek, és jó érzékkel kalauzolják végig a nézőt az izgalmas hangulatváltozások folyamatán. Foldesnek a számítógépes technikához való hozzáállása rendkívül érett volt, korán átlátta, hogy az új eszköz igen hasznos, hiszen nagyban megkönnyíti az animátori munkát, ugyanakkor azzal is tisztában volt, hogy a kreativitást soha nem fogja helyettesíteni, sőt teljes egészében a kézi rajzot sem.

A lengyel származású *Jan Lenica* (1928–2001) tevékenysége szintén nehezen sorolható egyetlen ország animációs művészetéhez. A vizuális területre a karikatúra műfajával lépett be, majd a mélyebb gondolati tartalom iránti igénytől vezérelve fordult a grafika és a plakátművészet felé. Első animációs kísérleteit Walerian Borowczykkal közösen végezte, új vizuális és kifejezőmódbeli lehetőségeket keresve. A munka eredménye a *Ház* (*Dom*, 1958), amely a húszas évek francia avantgárdja által ihletett, konkrét történet nélküli alkotás. Már itt kialakult az a vizuális stílus, amely Lenica egész munkásságát végigkísérte, és amely papírkivágásos technikával megmozgatott kollázsképekkel operált. Következő filmjét, a Ionesco műből inspirálódott *Monsieur Tête* (*Fej úr*, 1959) címűt, Lenica *Henri Gruellel* közösen készítette el, s ebben az esetben is a hangulat és a látvány dominál a történet helyett. A következőkben Lenica egyedül alkotott, mert úgy érezte, így tudja leginkább saját egyéni hangját megtalálni. Még Lengyelországban készült el a *Labirynt* (1962) című komor, szürreális hangvétellű, kissé vontatott, fekete-fehér kollázsfilmje, amely legmonumentálisabb alkotása. A jelenetek éjszaka, egy kísérteties hangulatú városban játszódnak, ahol a főszereplőt furcsa, groteszk repülő lények üldözik.

1963-ban Lenica Németországba költözött, ahol elkészítette a *Die Nashörner* (*Az orrszarvú*, 1964) című filmjét, amely ugyancsak egy Ionesco-darab, a *Rinocérosz* adaptációja. Következő műve, az *A* (1965) az alkotói szabadság és az azt korlátozó tényezők kérdését veti fel. Egész estés filmje, az *Adam 2* (1969) a modern kor magányos

emberének portréja, amelybe Lenica, elmondása szerint,¹¹⁵ saját élményeit és tapasztalatait is belefűzte. A filmmel kapcsolatban hangsúlyozta, hogy legszívesebben társak nélkül alkot, így ebben a művében is csupán egy operatőr és egy zeneszerző segítette munkáját. *Fantorro, le dernier justicier* (*Fantorro, az utolsó bíró*, 1971) című művében egy filmszalagon utólag színezett jelenettel Mélièst idézi. Említésre méltó filmjei az *Enfer* (*Pokol*, 1973) és a *Landscape* (*Táj*, 1974) is. Elkészült egy másik egész estés alkotása is, az *Ubu et la Grande Gidouille* (1979), amely Alfred Jarry *Übű király* című darabjának feldolgozása, és amelyben addigi filmjeivel ellentétben Lenica párbeszédet is használ.

A lengyel származású alkotó filmjeinek erőssége misztikus és groteszk látványvilágukban áll, amelyet régi rajzok, metszetek és képeslapok felhasználásával teremtett meg. Filmjei érzéseket, hangulatokat közvetítenek, és elsősorban a néző tudatalattijához szólnak.

¹¹⁵ Bendazzi, 2003., 430. oldal.

13. Kelet-Európa és a Szovjetunió sajátos animációs nyelve a 20. század második felében

A második világháború után a kelet-európai államok animációs művészete egymáshoz hasonló minták szerint alakult. Ezekben az országokban állami támogatású, ezáltal a politikai vezetéstől és ideológiáktól nagyban függő filmgyártás indult el, amelyben kiemelt helyet kaptak a gyerekfilmek. A szocialista realizmus kulturális ideológiai irányzata behatárolta a lehetőségeket, a propagandisztikus tartalmakon kívül még a népművészetből, népmesékből vagy tündérmesékből meríthettek a filmkészítők. Idővel, a politikai nyomás enyhülésével lehetőség nyílt új műfajok és stílusok felfedezésére is, ám a teljes alkotói szabadság a kommunista rendszerek idején soha nem adatott meg. Mindezek ellenére a hatvanas, hetvenes évektől a körülmények igen kedvezőek voltak a fejlődő animációs művészet számára az államilag biztosított anyagi háttér miatt. Paradox módon a cenzúrának pozitív hatása is volt, mert burkolt megfogalmazásokra kényszerítette az alkotókat, amelyek éppen szimbolikus erejük által váltak különlegessé és maradandóvá. A kelet-európai irányt humor és szarkazmus, és mégis mély gondolati tartalom és összetett üzenet jellemzi.

Csehszlovákia

A cseh animáció a huszadik század második felében igen értékes, világviszonylatban is jelentős munkásságot tudhatott magáénak. Aranykora a hatvanas évekre tehető, s a domináns műfaj ekkor a bábanimáció volt. Csehországban a bábozás hagyománya a 19. századig nyúlik vissza, amikor majdnem nyolcvan vándorszínház járta az országot előadásával. E produkciók a gyerekműsoroktól kezdve, a vígjátékon és drámán át egészen

a politikai szatíráig terjedően rengeteg műfajt lefedtek. A vásári bábelőadások és a stop motion eljárással készülő bábanimáció között az átmenet zökkenőmentesen, természetes módon valósult meg.

A csehszlovák animáció *Karel Dodal* (1900–1986) munkásságával indult még a harmincas években, aki a reklámfilmjei mellett elkészítette az ország első bábfilmjét *The Lantern's Secret* (*Tajemství lucerny, A lámpa titka*, 1935) címmel, valamint a kísérleti műfajú *Myšlenka hledající světlo* (*The Idea Seeking Light, Az eszme keresi a fényt*, 1938) című alkotását. A szintén úttörő tevékenységet végző *Hermína Týrlová* (1900–1993) gyerekeknek szóló, képzeletgazdag, érzékeny bábfilmjei tartalmi értékük mellett technikai újításokat is hoztak a műfajba. Týrlová új anyagokat és megoldásokat használt filmjeiben, a bábokkal együtt mindennapi tárgyakat is mozgatott, és néhány esetben mindezt élőszereplős felvételekkel is kombinálta. Kiemelkedő filmje a *Ferda Mravenec* (*Ferda, a hangya*, 1943).

Prágában 1935-ben megalakult az *AFIT* (*Ateliér Filmových Triků, Trükkfilm műhely*), amely trükk- és reklámfilmeket gyártott, és amelynek munkatársai Disney filmjeit tanulmányozva sajátították el az animációs technikákat. A háború idején, a német megszállás alatt a vállalkozás hozzá nem értő vezetés alá került, és ennek következtében bezárt. A háború után viszont egy sokkal sikeresebb stúdió alakult, a *Bratři v triku* (kétféleképpen értelmezhető szójáték: Testvérek trikóban vagy Testvérek a trükkben), amelynek alkotói lelkesen keresték az új utakat és lehetőségeket mind témaválasztásban, mind vizuális stílusban.

Bár Csehszlovákiában ekkortájt a báb műfaja dominált, a rajzanimáció területén is történt fejlődés, például *Eduard Hofman* (1914–1987) munkásságának köszönhetően, aki az első egész estés cseh rajzfilmet készítette, *Stvoření světa* (*La création du monde, A világ teremtése*, 1957) címmel. Ugyanitt kell megemlítenünk *Zdeněk Miler* (1921–2001) nevét, akinek *O milionáři, který ukradl slunce* (*A milliomos, aki ellopta a napot*, 1948) című filmje a velencei fesztiválon díjazott volt. A fekete-fehér, színvonalas grafikájú, mind látványban, mind hangvételben modern szemléletű film mai szemmel nézve is megállja a helyét, és markánsan különbözik az akkoriban világszerte elterjedt amerikai, szórakoztató

irányzattól. Ugyancsak Miler nevéhez fűződik az 1956-ban indult nagysikerű *Kisvakond (Krtek)* sorozat.

Karel Zeman (1910–1989) különleges, az animáció aktuális irányzataitól merőben eltérő, ám roppant izgalmas stílusban alkotott. Jellegzetes, egyedülálló formanyelve a 19. század könyvillusztrációinak világát idézi, a tudatosan használt stoptrükkök pedig egészen a mozgókép hajnaláig, Georges Mélièsig repítik vissza a nézőt. Ezirányú első próbálkozása, a perzsa mesevilág inspirálta *Poklad Ptačoho ostrova (The Treasure of Bird Island, A madársziget kincse, 1953)* című egész estés alkotása a báb- és rajzanimáció technikájának vegyítésével készült. Legsikeresebb filmje, a *Vynález zkázy (The Fabulous World of Jules Verne, Ördögi találmány, 1958)* Verne Face au drapeau (A francia zászló) című regényéből készült, és egészen varázslatos világot teremt a rajz és a stop motion technikának élőfelvétellel történő ötvözésével. A film a tudomány vívmányainak építő vagy pusztító hatású felhasználásának kérdését veti fel, s ugyanez a téma a későbbiekben is számos animációs alkotásnak szolgál majd kiindulópontként. Zeman filmjeire jellemző a Mélièstől és a korai filmekről örökölt színpadszerű beállítás és a kamerának ezzel összefüggő mozdulatlansága, valamint a nagytálok gyakori alkalmazása, amelyben a szereplők csupán apró, távoli pontokként jelennek meg. Mindezt Zeman tudatosan teszi, a mozgókép archaikus formanyelvének használatával a filmek témájához kapcsolódó korhangulatot idézi meg. Ugyanezt a bravúrt megismétli a Gottfried Bürger novelláját feldolgozó és Gustave Doré metszeteit felhasználó *Baron Prášil (Münchhausen báró, 1961)* című filmjében is. Zeman alkotásai a választott technikának köszönhetően túlmutatnak az egyszerű kalandfilm műfaján, és a varázslat világába kalauzolják a nézőt.

A csehszlovák bábanimáció első számú mestere *Jiří Trnka* (1912–1969) volt, akinek munkássága nem csupán kelet-európai, hanem világviszonylatban is meghatározó. A fából faragott bábok készítésének fortélyait iskolai tanárától, *Josef Skupától* tanulta, és ugyancsak az ő hatására fordult a művészi pálya felé. Trnka illusztrátorként és díszlettervezőként is dolgozott, de a bábok világát tekintette szívügyének és hivatásának, s 1936-ban saját bábszínházat alapított *Dřevěné divadlo (Wooden Theatre, Fabábszínház)* néven.

Az animáció műfajával Trnka a második világháború után kezdett komolyan foglalkozni. Első filmje, a *Dedek zasadil repu* (*Grandfather Planted a Beet, Nagypapa répát ültetett*, 1945) a rajzanimáció technikájával készült, és egyértelműen bizonyította Trnka tehetségét, ám későbbi bábfilmjei színvonalától igen messze állt. Az ugyancsak rajzfilmes eljárással létrehozott *Zvíratka a petrovstí* (*The Animals and the Brigands, Az állatok és a petroviak*, 1946) című lendületes népmesei feldolgozás viszont már díjat nyert a cannes-i fesztiválon, magát Disneyt utasítva maga mögé. A rajzfilmről a bábanimációra való áttérést Trnka azzal indokolta, hogy a kétdimenziós grafikában nem érez elég lehetőséget az önkifejezésre, esztétikai céljainak megvalósítására a háromdimenziós bábok animálását gondolja megfelelőnek, s ezzel a technikával a szereplők és az alkotó közötti kapcsolat is szorosabb és közvetlenebb. A rajzanimációnak azt is hátrányaként róta fel, hogy a túl nagy stáb közreműködése akadályozza az eredeti koncepció sértetlen megvalósulását.

Az első bábmozgatási kísérletek után Trnka arra a következtetésre jutott, hogy a jó filmhez elengedhetetlen a jó történet. *Špalíček* (*The Czech Year, A cseh év*, 1947) című egész estés filmjének több meséje van, a cseh népszokásokat mutatja be egy azokat feldolgozó, illusztrált könyv alapján. A lírai hangvételű filmből kitűnik az alkotónak a természet, a hagyomány és a népművészet iránti tisztelete és szeretete, amely hozzáállás egész későbbi munkásságára jellemző. Második egész estés alkotása a *Císařův Slavík* (*The Emperor's Nightingale, A császár csalogánya*, 1948) Andersen meséje alapján készült. A királyi udvarban játszódó történet arisztokratikus megjelenésű szereplői újdonságot képviselnek az addig ábrázolt paraszti világ figuráihoz képest, ám azokkal ellentétben az alkotó iróniával és kritikával kezeli őket. Harmadik egész estés filmje, a *Bajaja* (*Prince Bayaya, Bajaja herceg*, 1950), szintén mesei alappal rendelkezik, és Trnka kedves témájához, a paraszti világhoz visszatérve egy egyszerű legény történetét beszéli el, aki a sárkányt legyőzve a királykisasszony kezéért küzd.

A magasztos, nemzeti vonatkozású témát feldolgozó *Staré pověsti české* (*Old Czech Legends, Régi cseh legendák*, 1957) című alkotást Trnka egyik mesterműveként tartja számon a filmtörténet, míg a *Dobryj voják Švejk* (*Švejk, a derék katona*, 1955) című Hašek-feldolgozás nem tartozik a népszerű regény legsikeresebb adaptációi közé. Ennek ellenére

a cseh mesternek sikerült megőriznie benne Hašek szellemiségét a látványhoz felhasznált, eredeti Josef Lada-illusztrációk hangulatának átmentése révén. Legutolsó egész estés műveben, a *Sen noci svatojánské (A szentivánéji álom, 1959)* című Shakespeare-feldolgozásban Trnka szabadjára engedte képzeletét, pazar látványt és expresszív figurákat alkotott.

Rövidfilmjei a mesei ihletésű témák mellett satirikus és drámai színezetet is hordoznak. Utolsó éveiben Trnka pesszimista hangnemet ütött meg, mint ahogy azt *Vasen (The Passion, Szenvedély, 1962)* című alkotásában is láthatjuk, amely egy ifjú történetét meséli el, aki teljességgel érzéketlen a humanista ideák iránt, és egyetlen passziója a motorbiciklije. A *Kybernetická babicka (The Cybernetic Grandmother, A kibernetikus nagymama, 1962)* ismét a modern technika térhódításának problémáját veti fel, amikor az automatizált világot egy igazi nagymama őszinte szeretetével állítja ellentétbe.

Trnka mesterműve, *A kéz (Ruka, The Hand, 1965)* a művészetet ellenőrizni és befolyásolni akaró politikai erők kritikáját fogalmazza meg. Egy alkotóművészt arra kényszerít a hatalmat megtestesítő kéz, hogy saját alkotásai helyett az ő emlékművét készítse el. Amikor a főszereplő ezt elutasítja, a kéz minden módszert megpróbál, hogy jobb belátásra bírja, s hogy engedetlenségét megtorolja. Ezzel a művészt a halálba kergeti, majd érdemei elismerésül pompázatos temetést rendez számára. A film megvalósítása során Trnka élőfelvétellel kombinálja a stop motion technikát, az elnyomó szerepét egy valóságos kéz játssza. A rövidfilm egyértelműen az akkor Csehszlovákiában uralkodó kommunista rendszer ellen emel szót, és bár a cenzúra nem korlátozta a mű elkészítését, Trnka halála után a kópiákat elkobozták, és a filmet sokáig nem vetítették.

Filmjeiben a cseh animációs rendező a paraszti világot realista és közvetlen módon kezelte, amiből természetszeretete és a népi hagyományok iránti elkötelezettsége egyértelműen kiderül, ám az eredmény valószínűleg éppen ettől egy kissé merev és kevésbé érdekfeszítő. Amikor viszont a társadalom pallérozott és ezáltal művi szegmensét érinti, Trnka az ironia és satíra eszközeihez nyúl, amelynek következményeként sokkal összetettebb és izgalmasabb alkotásokat láthatunk.

Trnka új szemléletet alakított ki a bábanimáció műfaján belül. Addig az animátorok azon dolgoztak, hogy minél életszerűbbé tegyék a szereplők mimikáját, ezért rengeteg

cserélhető száját, szemet, szemöldököt készítettek. Trnka olvasatában a báb arca maszkként működött, amelyet nem próbált a rajzanimációhoz hasonlóan fázisonként animálni. Figurái a világításnak és a beállításoknak, illetve a dramaturgiából eredő feszültségnek is köszönhették expresszivitásukat. Az érzések nem a külső jegyekből, hanem a belső drámából fakadtak, ezért Trnka bábjainak arcát nem festette egyértelműen meghatározott kifejezésűre, a mimika mindig a megteremtett hangulat hatására nyert értelmezést a néző képzeletében.

Az 1968-as prágai tavasz után kialakult feszült politikai helyzet átmenetileg minden kulturális és művészeti megnyilvánulást megbénított Csehszlovákiában, így az animációt is. Ehhez hozzájárult Trnka meghatározó életműve, amely magas technikai és szemléletbeli megvalósításaival az egyetlen standard és követhető irányként jelent meg, ami szintén nem kedvezett az újító próbálkozásoknak. A hetvenes évek folyamán a légkör megenyhült, teret engedve a kreatív kibontakozásoknak.

Jiří Brdečka (1917–1982), animációs tevékenysége mellett író, forgatókönyvíró, filmkritikus és festő is volt. A rajz- és a papírkivágásos technikát részesítette előnyben, ám filmjeit nem ő maga rajzolta, hanem igazi rendezőként munkatársakat alkalmazott a feladatra. Alkotásai között megtaláljuk a *Jak se člověk naučil létat* (*How Man Learned to Fly, Hogyan tanult meg az ember repülni*, 1958) című, humoros feldolgozását a repülés történetének, a *Pozor! (Warning!, Figyelem!, 1959)*, háborúellenes rövidfilmet, és a *Špatně namalovaná slepice* (*Gallina Vogelbirdae, Elrajzolt csirkék*, 1964) című, a modern tudományos módszereket fricskázó paródiát, amelyben egy ornitológus egy tyúkról készült gyerekrajz alapján új madárfajt határoz meg. A *Do lesička na čekanou* (*Let's Go Hunting in the Woods, Vadászat az erdőben*, 1966) című rövidfilmjét egy régi népdal ihlette, amelyben egy férfi vadászat közben véletlenül lelövi a feleségét, a *Lááááska* (*Loooove, Szereleem*, 1978) pedig egy magányos ember és egy pók barátságát választja témájául. Filmjei tartalmában és hangvételben egyaránt változatosak, a humoros műfajtól a szatírán át egészen az egyszerű történetmesélésig terjednek. Műveiben a sokat látott és naivitását rég levetkőzött művész filozófiáját fedezhetjük fel, és határozott elutasítását láthatjuk az alaptalan illúzióknak és a szentimentalizmusnak. Brdečka a szabadság eszméjének

elkötelezettje volt, véleményének a valós életben is hangot adott, ha az események megkívánták.

Břetislav Pojar (1923–2012) a *Bratři v Triku* stúdió alapító tagjaként kezdte pályafutását, majd Trnkával dolgozott együtt a prágai stúdióban, később pedig önálló rendezőként is kibontakozott a stop motion animáció területén. Trnka a bábok konkrét megmozgatásában nem volt annyira erős, Pojar viszont egy valós színész játékához hasonlóan tudta animálni a figurákat, így az együttműködés során az animátori munkáért cserébe ő a koncepcióban és beállításokban, valamint a díszletek, bábok megvalósításában kapott segítséget Trnkától. Pojar gazdag mozgóképes munkássága a gyerekfilmekről a filozofikus színezetű művekig terjedt, érintve az élőfilm műfaját is. Első fontos filmje, az *O skleničku víc* (*One Glass Too Many, Egy pohárral több*, 1953) az alkoholizmus elleni propagandafilmként mai szemmel kissé művinek és melodramatikusnak tűnhet, és ugyanez mondható el *Bombománie* (*Bomb Mania*, 1959) című háborúellenes hangvételű alkotásáról, de már ezek a filmek is kiváló megvalósítások a kameramozgás, világítás és vizuális megoldások tekintetében. Kiemelkedő filmjei a lírai és szatirikus színezetű *Biliár* (*Biliárd*, 1961), és a kétdimenziós bábokkal készült *Úvodní slovo proneše* (*Opening Speech, Megnyitóbeszéd*, 1962). Pojarnak lehetősége nyílt a kanadai NFB-nél is dolgozni, itt készültek a *To See or Not to See* (*Látni vagy nem látni*, 1969), a *Balablok* (1972) és az „E” (1981) című alkotásai. Pojar a szórakoztató műfajban érezte magát a leginkább otthon, a gyermekfilmek területén pedig kiemelkedőt alkotott.

A csehszlovák animációs művészet kapcsán meg kell említenünk az amerikai *Gene Deitch* (1924–) nevét is, aki 1959-ben érkezett Prágába. Előzőleg a UPA-nál dolgozott, majd Európából is folytatta együttműködését az amerikai Rembrandt stúdióval, amelynek elsősorban televíziós sorozataiban dolgozott, s támogatásukkal készítette el a *Munro* (1960) című, Oscar-díjat nyert filmjét is. Az Amerikából érkezett animátort teljesen lenyűgözte a Prágában zajló szellemi és művészeti élet, cseh kollégáit pedig igazi alkotóművészekként és nem sorozatgyártó munkásokként látta dolgozni. A hatás annyira erős volt, hogy Deitch véglegesen le is telepedett a cseh fővárosban.

A cseh animációs vonaltól kissé elszigetelődve, inkább Borowczyk vagy Buñuel stílusával mutat rokonságot a cseh szürrealista művész, *Jan Švankmajer* (1934–)

munkássága. Švankmajer a mozgókép mellett a szobrászat és a metszetkészítés területén is dolgozik. Már első mozgóképes kísérletében (*Poslední trik pana Schwarcewalldea a pana Edgara, Az utolsó trükk*, 1964) megnyilatkozik egyéni, jellegzetes stílusa, egy valóságon túli, sajátos ábrázolásmód formájában. Első maradandó alkotása, a *Byt (The Flat, A lakás*, 1968) című intellektuális dráma főszereplője egy ellenséges hangulatú lakás foglyaként próbál megküzdeni az ott zajló abszurd eseményekkel. A rémálomszerű történeteket Švankmajer hátborzongató módon, mégis humorral tálalja. Az itt használt technika, az élőfilmmel kombinált stop motion animáció egész munkásságát végigkíséri majd, és kiváló módja lesz az alkotásaiban megteremtett szürreális világ hiteles ábrázolásának. *Don Šajn (Don Juan*, 1970) című filmje egy régi, vásári bábfilmes történeten alapul, és báboknak öltöztetett színészeket szerepeltet. Kiemelkedő műve a *Možnosti dialogu (Dimensions of Dialogue, A párbeszéd lehetőségei*, 1982) című trilógiaszerkezetű rövidfilmje. Ennek első részében egy élelmiszerekből és egy fémeszközökből kialakított portré küzd egymással mindaddig, míg teljesen egyformává nem válnak. A második részben két gyurmából modellezett alak esik áldozatául szerelmük fel nem dolgozott maradványának, a harmadikban pedig agyagfejek kommunikálnak egymással tárgyak által, előbb teljes harmóniában, míg egyszer csak hiba nem csúszik a párbeszéd menetébe. A *Do pivnice (Down to the Cellar, Le a pincébe*, 1982) egy kislánynak egy bérház sötét pincéjében játszódo kalandjait meséli el, ahova szülei krumpliért küldték le, ám a gyermeki képzelet ellenséges lényeket és furcsa embereket kelt életre a rövid kirándulás során. Álomszerű, szürreális, gyerekperspektívából rögzített képeket látunk, amelyek felkavaró és ijesztő hatásúak, és a felnőtt néző számára is hatásosan tolmácsolják a gyerekeket hatalmukba kerítő szorongató érzéseket. Az *Alice* (1988) című egész estés alkotás Lewis Carroll regényének ugyanezzel a technikával megvalósított, igen sajátos és szürreális feldolgozása. Az *Otesánek (Little Otik, Ottóka*, 2000) egy gyermektelen házaspár abszurd esetét mutatja be, akik kivágott fa gyökeréből faragott babát nevelgetnek, amely azonban életre kelve rendkívül falánkká, agresszívvé és kezelhetetlenné válik, rettegésben tartva környezetét. A *Šílení (Lunacy, Holdkór*, 2005) Edgar Allan Poe és de Sade márkí művein alapuló, filozofikus horrorvígjáték az abszolút szabadságról, a manipulációról és a civilizációs elfojtásokról.

Filmjeiben Švankmajer különös kultuszát teremti meg a tárgyaknak, amelyeket legtöbbször elhagyatott környezetben, lakatlan házakban, szobákban helyez el. A korra jellemző hétköznapi eszközöket, objektumokat megszemélyesíti, szabad mozgással és saját akaratereővel ruházza fel. A cseh rendező, elmondása szerint,¹¹⁶ kifejezőbbnek, mélyebb tartalmúnak, karakteresebbnek látja a tárgyakat, mint az élő személyeket. Művei, a kísérletezés nyomait is magukon viselve, a valóság és az álmvilág határán egyensúlyoznak, és nem mindig teszik egyértelművé, hogy melyek a valós események, és mi az, ami csupán a szereplők fantáziájában játszódik. Az eltúlzott hanghatások, a valóságostól eltérő ritmusú és sebességű mozgások szintén hozzájárulnak a bizarr hangulat és bizonytalan állapot megteremtéséhez. Švankmajer munkássága, nem meglepő módon, megosztotta korának közönségét, ám a kritikák mellett sok követőre is talált, ma pedig a szürrealista animációs művészet mestereként tartjuk számon.

Jugoszlávia

Jugoszlávia a háború után minden előzmény nélkül vágott bele az animációs műfaj felfedezésébe. Kivételként Kelet-Európában, a jugoszláv állam kezdetben alig támogatta az animációs filmgyártást, így lelkes zágrábi önkéntesek próbálták megalapozni az új művészeti ágazat jövőjét. A kezdeti próbálkozások nem voltak sikeresek, Disney-filmek és cseh alkotások gyenge színvonalú imitálásában merültek ki. Később a reklám műfaja volt az, amely elsőként fellendült, mivel Jugoszláviában a szabad piac jobban működött, mint a többi szocialista országban, így szükség volt a termékek valós, színvonalas reklámozására. Ennek köszönhetően új irányzat volt kialakulóban, amely a sztereotípiáktól elszakadva új stílust teremtett, és ehhez már a kormány is támogatást nyújtott. A Zagreb Film 1953-as megalakulása is nagyban kedvezett a fejlődés folyamatának.

A zágrábi animációs művészet első korszaka 1957–1964 közé tehető, és *Dušan Vukotić* (1927–1998), *Vatroslav Mimica* (1923–) és *Vlado Kristl* (1923–2004) nevéhez fűződik. A kreatív légkörnek, az egymás inspirálására épülő, termékeny műhelymunkának köszönhetően a lelkes alkotók igazi stílusforradalmat hajtottak végre. Eltűnt a szokványos,

¹¹⁶ Bendazzi, 2003., 364. oldal.

karikatúraszerű ábrázolásmód, és átvette helyét egy sokkal modernebb, az amerikai UPA stúdió szemléletével rokonítható, leegyszerűsített, vállaltan kétdimenziós, stilizált grafikai világ, megvalósítási eljárásaként pedig belépett a rajzanimáció mellé a kollázs technikája. Ennek a szemléletnek az előszele érezhető Vukotić *Nestašni robot (Playful Robot, A játékos robot, 1956)* című filmjében, s a már érett, kiforrott verziója az ugyancsak általa készített *Surogat (The Substitute, Helyettesítő, 1961)* című Oscar-nyertes rövidfilmben. Ez utóbbiban egy tengerparton nyaraló figura minden tárgynak a felfújható változatát használja, a képi világot pedig egyszerű rajzok, egyszínű háttér, kollázsszerű textúrák és dekorativizmus jellemzi. Mimica elkészítette az *Inspektor se vratio kuci (The Inspector Is Back, A felügyelő visszatér, 1959)* és a *Tifusari (Tífusz, 1963)* című filmjeit, majd később a játékfilm területén kezdett dolgozni. Vlado Kristl hangsúlyosabban mozdult el az absztrakt stílus felé, figurái a geometrikus megformáláshoz közelítenek, ahogy ezt *Don Kihot (Don Quixote, 1961)* című filmjében is láthatjuk, amelyet a korabeli zágrábi animáció egyik legradikálisabb alkotásaként tart számon a filmtörténet. Kristl, miután szatirikus hangvételű próbálkozásait a cenzúra kiszűrte, Németországba emigrált, és ott folytatta mozgóképes tevékenységét.

A jugoszláv animáció fejlődésének második szakasza a hatvanas évektől számítható. Erősen alkotói jellegű, egyéni produkciók jellemezték ezt a kort, a rendezők, autonóm alkotásként, a legtöbb esetben maguk írták és rajzolták filmjeiket. A grafikai stílus a kortárs képzőművészettel szoros kapcsolatban áll, és a filmhang kezelése is az avantgárd törekvéseknek megfelelően alakul, mellőzve a hagyományos, dallamos zenei vonalat. Az ekkor színre lépő új generáció rövid idő alatt világhírré tett szert.

Nedeljko Dragić (1936–) innovatív szemléletével és képzeletdús alkotásaival a zágrábi iskola egyik kiemelkedő alakja. Ironikus hangvételű filmjeit a valóságtól való teljes elrugaszkodás, leegyszerűsített rajzi stílus, állandó mozgás és dinamizmus jellemzi, formai megoldásként pedig előszeretettel alkalmazza a morfolódást. Művei erős kritikát fogalmaznak meg az érzéketlen és érzelemmentes világ felé. Alkotásai közül kiemelkedik az *Idu dani (Passing Days, Múló napok, 1969)* és a zágrábi fesztivál nagydíját elnyerő *Dnevnik (Diary, Napló, 1974)*.

Zlatko Grgić (1931–1988) filmjei kitűnő érzékkel egymásra épített, frappáns gegek sorozataként értelmezhetők, és bár egyértelműen a nevettetést célozzák, ez a komédiázás különbözik a rajzanimáció aranykorának önfeledt vidámságától. Kelet-európai jellemzőként Grgić a negatív emberi tulajdonságokból kiindulva kreál kesernyés humorú, abszurd szituációkat, melyek megoldásából rendszerint hiányzik a jól megszokott happy end. Az ő nevéhez fűződik *Baltazár professzor* (1967–74) figurája, aki televíziós sorozat főszereplőjeként éveken át volt a gyerekek kedvence. Rövidfilmjei közül emeljük ki az énektehetséggel megáldott magányos malac szomorú történetét feldolgozó, *Muzikalno prase* (*The Musical Pig, A muzikális malac*, 1965), és a két figura küzdelmét bemutató *Mali i veliki* (*Little and Big, Kicsi és nagy*, 1965) című alkotásokat. A nyolcvanas években Kanadába költözött, ahol az oktatásban és a reklámparban dolgozott.

Hasonló vonalon alkot *Borivoj Dovnikovic* (1930–) is, példa erre humoros, ám mégis szívszorító alkotása, a *Ceremonija* (*Ceremony, Szertartás*, 1965) amelyben a szereplők látszólag egy csoportkép elkészítéséhez keresik a megfelelő beállítást, míg végül kiderül, hogy egy teljesen más szituációról van szó, *Znatiželja* (*Curiosity, Kíváncsiság*, 1966) című filmjében pedig egy ismeretlen tartalmú csomag borzolja a kedélyeket, természetesen teljesen feleslegesen. Dovnikovic az emberi természet gyengeségeit veszi célkeresztbe, amikor a kisember köré mindennapi, ám abszurd és bonyolult módon értelmezett helyzetet teremt, amelyet az a maga módján próbál megoldani.

Boris Kolar (1933–) roppant egyszerű, mégis expresszív és sajátos grafikai stílusú *Vau, vau!* (1964) című filmjében a klasszikus kutya–macska viszonyt vette alapul, majd dinamikus, virtuóz animációval társította. Igazi mesterműről beszélhetünk, amely a mai, digitális technikához szokott néző számára is tanulságos módon bizonyítja a kézi rajzban rejlő fantasztikus lehetőségeket.

Zlatko Bourek (1929–) animációs vonatkozású tevékenységén kívül díszlet- és látványtervezőként és festőként is dolgozik. Rendkívül gazdag és színes képi világgal rendelkező filmjei legendákból és népi történetekből inspirálódnak, vizualitásukban pedig az ikonok és a népművészet formai megoldásait alkalmazzák. Fontosabb alkotásai a *Mačka* (*The cat, A macska*, 1971) és *Bečarac* (*Dancing Songs, Ének és tánc*, 1966).

Ante Zanimovič (1934–) nevét *Zid* (*The Wall, A fal*, 1965) című filmje tette ismertté. A látványában kevésbé egyedi alkotást frappáns megfogalmazású, morális színezetű üzenete teszi kiemelkedővé. A számító, mások becsületes munkáját kihasználó és ezáltal előretörő embertípus szatíráját láthatjuk benne.

Zdenko Gašparovič (1937–) díjnyertes, dadaista hangulatú alkotása, a *Satiemania* (1978), tudatalatti utazásra kalauzolja a nézőt Erik Satie zenéjére, amelynek során álomszerű helyszínek és személyek jelennek meg és tűnnek el, folyamatos egymásba alakulásban.

Lengyelország

Az első lengyel animációs próbálkozások a két világháború között születtek. Ebből az időszakból érdemes megemlítenünk *Feliks Kuczkowski* (1884–1970) nevét, aki a húszas években végezte úttörő jelentőségű kísérleteit, és *Karol Marczak* bábanimációs tevékenységét, aki Vlagyiszlav Sztarevics mellett is dolgozott Párizsban.

A második világháború utáni első évtized nem hozott igazán kiemelkedő alkotásokat, aminek főként ideológiai okai voltak, viszont ekkor fektették le azokat az intézményes alapokat, amelyek 1956 után lehetővé tették a művészileg igen értékesnek ígérkező lengyel animációs filmgyártás dinamikusan fejlődését. Létrejöttek az első animációs filmstúdiók, megnőtt a műfajon belül alkotók száma, és közülük jó néhányan már fő hivatásukként foglalkoztak animációval.

A lengyel animációs film első korszakának legérdekesebb egyéniségei kétségtelenül az előző fejezetben már említett Walerian Borowczyk és Jan Lenica voltak, akik közösen kezdték pályafutásukat, három filmet készítve, melyből a legismertebb a *Ház* (*Dom*, 1958), majd mindketten korán Nyugat-Európába emigráltak. Ezt a szakaszt a formai kísérletek és a tartalmi vonatkozású útkeresések határozták meg.

A hatvanas évek második felétől a szocialista realizmuson kívül más irányzatok is megnyilvánulhattak, és ez igen termékeny időszakot hozott a lengyel animációba. Az ország grafikai és plakátművészete is ekkor vált világszínvonalúvá és nemzetközileg elismertté, s ezek a területek nagyon erős és jellegzetes lengyel szellemiséget képviseltek.

Az emberi sors és lét legfőbb kérdései kerültek előtérbe egzisztencialista nézőpontból, de prózaibb témák is helyet kaptak, például a bürokráciával szembeni tehetetlenség vagy a politikai helyzetből adódó mindennapos feljelentések, amelyek a hétköznapiakat is drámaivá tették. Sőtét, gyakran kifejezetten pesszimista látásmód jellemezte a lengyel művészetet, és ezen belül az animációt is, amely keserűség szimbólumok segítségével, jelképes megfogalmazásban jutott el a nézőkhöz. Ebben a szakaszban a lengyel animációs film híján volt a felszínes formai játékoknak és az önfeledt szórakoztatásnak.

A hetvenes évekre szélesedett a paletta, már több stílus és szemlélet létezett egymás mellett. Megnövekedett az olyan alkotások száma, melyek a mindennapi élet apró történéseit állították a középpontba, mintegy rituális jelentőséget tulajdonítva az egyes gesztusoknak, eseményeknek. Lássuk tehát a felsorolt korszakok fontosabb alkotóit.

Mirosław Kijowicz (1929–1999) filmjei a hangsúlyt a gondolati tartalomra fektetik, ezért egyszerű látványvilág jellemzi őket, legtöbbször vonalas rajz vagy kollázs formájában. Kijowicz egyik legsikeresebb, többszörösen díjazott filmje, a *Klatki* (*Cages, Ketrec*, 1966) egy fogoly és az őre közötti viszony aforizmaszerű ábrázolása, amely rámutat a szabadság állapotának relatív voltára. *Droga* (*The Road, Az út*, 1971) című filmjében mind formailag, mind gondolati megfogalmazásban roppant egyszerű és frappáns bemutatását látjuk annak, hogy milyen módon befolyásolja az embert a bejárt életútja. Kijowicz elkötelezett alkotó volt, aki témáit a mindennapi élethelyzetekből merítette, és műveiben általános érvényű kérdéseket vetett fel. Úgy gondolta, a közönség még nem érti kellő mértékben az animáció műfaját, ám ettől függetlenül az filmkészítőnek nem a néző szája íze szerint, hanem saját meggyőződésének megfelelően kell alkotnia.

Daniel Szczechura (1930–) az emberi természet negatív oldaláról szóló filmje, a *Fotel* (*The Chair, A szék*, 1963) a karrierizmus és a törtetés keserű hangvételű szatírája, amelynek formai érdekessége, hogy az eseményeket végig felső kameraállásból mutatja be. A *Hobby* (1968) című filmje egy különös passziót jelenít meg: egy nő elfogja és kalitkába zárja a szárnyakkal rendelkező és repülni vágyó férfiakat. Itt a látványra Szczechura már nagyobb hangsúlyt helyez, egyedi, színes formavilágot létrehozva. Az abszurd hangvételű *Podróż* (*The trip, Az utazás*, 1970) című alkotásában monoton utazásra kísérhetjük el a főszereplőt, aki üresen találja a várost, ahová igyekezett, ezért tovább folytatja vonatútját.

A szomorúság, kiüresedés és várakozás hangulatával átszőtt filmjei, a *Fatamorgana I. és II.* (1981, 1983) kies tájat mutatnak be a kollázsanimáció és a vizuálisan átdolgozott élőfelvételek kombinálásával. Szczechura filmjeiből hiányzik a humor, keserű kritikával és melankóliába hajló pesszimizmussal találkozhatunk alkotásaiban.

Stefan Schabenbeck (1940–) *Wszystko jest liczbą* (*Everything is a Number, Minden egy szám*, 1967) című filmjében a főszereplő, a számok, jelek és geometriai formák által dominált világot járva, minden tiltakozása ellenére maga is számmá változik. Másik ismert filmje, a *Schody* (*Stairs, Lépcsők*, 1969), a gyurmaanimáció technikájával készült, és azt láthatjuk benne, amint egy figura végtelen lépcsők sorát megmászva, majd az épímeny tetejére érkezve maga is lépcsőfokká változik. Annak eldöntését, hogy ezáltal a szereplő győzött vagy veszített, az alkotó a nézőre bízta. Schabenbeck méltatlanul kevésbé ismert alakja a lengyel animációnak, filmjei a világ és az emberi lét elszemélytelenedését ábrázolják, amely helyzetben az egyén elkeseredetten küzd, hogy megőrizze személyiségét és humán értékeit.

Ryszard Czekala (1941–2010) fekete-fehér filmjei hangulatokat közvetítenek, ködszerű képei a távolból tűnnek elő jól elkülöníthető előtérrel és háttérrel komponálva, lehetőséget adva ezáltal a mélységélességgel való játékokra. Első filmjét, a *Ptak* (*Bird, Madár*, 1968) címűt a cenzúra betiltotta túlzottan pesszimista hangvétele miatt. Kifejező, kontrasztos látvánnyal rendelkező és papírkivágásos technikával készült filmjei, a *Syn* (*Son, Fiú*, 1970) és az *Apel* (*Roll Call, Névsorolvasás*, 1970) több fesztiválon is díjat nyertek.

Jerzy Kucia (1942–) műveit esztétikai és formai kidolgozottság jellemzi, megvalósításuk során a rajzanimációt élőfilmmel vegyíti és vizuális effekteket is használ. Lírai, történet nélküli filmekről beszélünk, amelyek szintén inkább hangulatokat közvetítenek, színben visszafogott, impresszionista stílusba burkolva. Filmjei közül néhány: *Krag* (*Ring, Gyűrű*, 1978), *Refleksy* (*Reflections, Gondolatok*, 1979), *Parada* (*Parádé*, 1986).

Jerzy Kalina (1944–) komplex művészként szobrászattal és díszlettervezéssel is foglalkozik. *Solo na ugorze* (*Solo in a Fallow Field, Szóló az ugaron*, 1981) című filmje szépen és pontosan kidolgozott grafikai látvánnyal rendelkezik. Egy földműves, hazafias

dal hangjaira dolgozik a lovával a szántóföldön, hosszú monoton köröket róva, majd a kamera eltávolodásakor váratlan kép tárul elénk.

Witold Giersz (1927–) kísérletező kedvű alkotóként kilép az eddig bemutatott komor irányzatból, amikor a festményanimáció területén dolgozva friss, lendületes, színes képi világgal rendelkező alkotásokat hoz létre. Filmjeinek fontos eleme a szín, amely gyakran önálló személyiségű karakterként szerepel. *Mały western* (*Little Western Movie, Egy kis vadnyugat*, 1960) című filmjében például humoros fordulatra nyílik lehetőség azáltal, hogy a sárga és a kék színű karakter keveredéséből létrejön egy zöld. *Czerwone i czarne* (*The Red and the Black, Piros és fekete*, 1963) című dinamikus festményanimációjában a két szín segítségével egy bikaviadal jeleneteit mutatja be, míg a *Koń* (*Horse, A ló*, 1967) a formai professzionalizmus virtuóz példája.

A kísérleti filmek területét érintve említsük meg *Julian Antonisz* (1941–1987) nevét, akinek *non-camera* (kamera nélküli) eljárással készített, közvetlenül a celluloidszalagra festett alkotásai ugyanazt a pörgő, dinamikus hatást hozzák, amelyről már Norman McLaren kapcsán is olvashattunk.¹¹⁷ Ismertebb filmjeinek címe: *Jak działa jamniczek* (*How a Sausage Dog Works, Egy tacsó működése*, 1971), *Ostry film zaangażowany* (*A Highly Committed Movie, Egy elkötelezett film*, 1980).

Zbigniew Rybczyński (1949–) szintén a kísérletezés mestere, alkotásai nem kifejezetten animációs technikákkal, hanem az élőfilm utólagos átértelmezésének eljárásával készülnek. Legismertebb filmje, az Oscar-díjjal is jutalmazott *Tango* (1980) ritmusok és visszatérő események játéka épít, ugyanabba a térbe különböző időpillanatokban játszódó történeteket sűrít be. A *Nowa Książka* (*The New Book, Az új könyv*, 1975) az osztott képernyős látványt alkalmazza, így egyszerre kilenc helyszínen követhetjük nyomon az egyetlen könyv körül zajló eseményeket.

Bronisław Zeman (1939–) a humorosabb oldalát képviseli a lengyel animációnak. Ő jegyzi a *Papieros, reżyseria* (*Cigaretta*, 1967) című rövidfilmet, továbbá közreműködött az 1963-ban útjára indult *Lolka és Bolka* (*Bolek i Lolek*) és az 1977-80 között gyártott *Pampalini* című népszerű gyereksorozatokban is.

¹¹⁷ Lásd a 6. fejezetet.

Piotr Dumala (1956–) irodalmi témákból merít, és ezeket egzisztenciális kérdésekké szélesíti. Fekete-fehér filmjeinek látványa egyedi, amelyet különös hangulatú rajzaival, sajátos, gipszfelületbe karcolt technikával hoz létre. Fontosabb filmjei: *Czarny kapturek* (*Little Black Riding Hood, A fekete sapka*, 1983), *Zbrodnia i kara*, (*Bűn és bűnhődés*, 2000).

A kisebb reneszánszát élő bábfilm területén is született néhány, mind formai, mind tartalmi szempontból figyelemre méltó alkotás, ilyen például *Marek Skrobecki* (1951–) lenyűgöző filmje, a *D.I.M.* (1992).

Románia

A román animáció korai alkotója *Aurel Petrescu* (1897–1948), akinek nevéhez az első román animációs film, a *Pacala a Holdon* (*Păcală în lună*, 1920) fűződik. A film bukaresti bemutatójának akkora sikere volt, hogy a főszereplő további epizódokban folytatta pályafutását, ám a rajz és papírkivágásos technikával készült művek sajnos egytől egyig elvesztek. A román animáció másik úttörője, az eredetileg karikaturista *Marin Iorda* (1901–1972) egyetlen rövidfilmet készített, a *Haplea* (1927) címűt, amely egy népi karakter vicces és groteszk története.

Az államilag támogatott filmgyártás az ötvenes években indult be, amikor a Bukarest Stúdióban megalakult az animációs részleg, amelynek egyik vezéralakja *Ion Popescu-Gopo* (1923–1989) volt. Az első próbálkozások, mint ahogy ezt máshol is láttuk, gyenge Disney-utánpótlások formájában születtek meg, maníros mozgásokkal, túlbonyolított hátterekkel és erőtlen figurákkal, ám később határozott fejlődés indult meg, amely a zágrábi iskola és az amerikai UPA-stílus pozitív hatásának volt köszönhető. Ion Popescu-Gopo *Történelem röviden* (*O scurtă istorie, A Brief History*, 1956) című, minden szempontból innovatív filmjében az evolúciós folyamat humoros bemutatásaként szemünk láttára alakul ki a Naprendszer, az élet a Földön, és végül a Popescu-Gopo védjegyévé vált stilizált emberke. A film Cannes-ban elnyerte a legjobb rövidfilmnek járó díjat. A főszereplő karrierje további filmekben folytatódik: *Sapte Arte* (*The Seven Arts, A hét művészet*, 1958), *Homo Sapiens* (1960), *Alo, hallo*, (*Halló, halló*, 1962). Popescu-Gopo

rövid, tömör csattanós filmjeivel hozzájárult a epigrammatikus műfaj meghonosításához az animációban. Emellett egész estés alkotásai is készültek, mint például a pixilláció technikáját alkalmazó *S-a furat o bombă* (*Az ellopott bomba*, 1961).

A hatvanas és hetvenes években a román animációs tevékenység elsősorban gyerekfilmek gyártásában merült ki, majd a nyolcvanas évekkel kezdődően egy lelkes alkotókból álló csapat igyekezett mélyebb tartalommal megtölteni a műfajt.

Adrian Petringeranu (1933–1989) az animáció mellett a játékfilm területén is jelentőset alkotott. Animációs filmjei változatos technikákkal készültek, a román művész a papírkivágásos, rajz és a festményanimációt is kipróbálta. *Cale lungă* (*The Long Way*, *Hosszú út*, 1976) című alkotásában groteszk, fekete-fehér képi világot teremtett, amelyben kalapba és kabátba öltözött emberek masíroznak végeláthatatlan sorokban, az *Expertiza de artă* (*Art Expertise*, *Művészeti szakvélemény*, 1980) pedig a hamis értékrendek ellen irányuló szatíra.

A műfaji változatosság az egész román animációs művészetre jellemző volt a nyolcvanas években, *Sabin Bălașa* (1932–2008) festő és író a festményanimáció, *Mihai Bădică* (1941–) a gyurmaanimáció, míg *Bob Călinescu* (1926–1990) a bábfilm területén alkotott.

Szilágyi Varga Zoltán (1951–) pályafutását Bukarestben kezdte, majd Magyarországra költözött és a mai napig a Kecskeméti Rajzfilmstúdió alkotója.¹¹⁸ Romániában három jelentős alkotói filmje készült: a *Gordiuszi csomó* (*Nodul Gordian*, 1980), az *Aréna* (*Arena*, 1983), amelyek a televíziós közvetítés műfajába burkolják a bemutatni szándékozott eseményeket, ezáltal teljesen más megvilágításba helyezve őket, és a *Monológ* (*Monolog*, 1983), amelyben az osztott képernyős technikának köszönhetően két cselekményt kísérhetünk figyelemmel párhuzamosan. A kiváló rajztudású alkotó nagy hangsúlyt fektet a rendkívül kidolgozott és hatásos grafikára, olyannyira, hogy a történetet gyakran alárendeli a látványnak.

Radu Igazság (1953–) fotográfusként is dolgozik, amely animációs tevékenységére is hatással van, *Családi fényképek* (*Fotografii de familie*, 1984) című filmjében egy letűnt

¹¹⁸ Magyarországi munkásságáról az *Animációs mozgóképtörténet II.* című jegyzetben olvashatsz.

műfajnak, a paraszti környezetben készült fotográfiáknak állít emléket. Irodalmi műveket is feldolgoz, ide tartozik a Nichita Stănescu versén alapuló *Tocirea* (*Wearing off, Elkopva*, 1985), illetve a Ion Luca Caragiale novellájából merítő *A félnapos forradalom* (*Boborul, The One-Day Revolution*, 2004). Tevékenysége az animációtörténet területére is kiterjed, 2007-ben adta ki a román animáció történetét bemutató DVD-jét.

NDK

Németországnak a vasfüggönytől keletre eső felében az első animációs próbálkozások a DEFA stúdió keretén belül indultak, és elsősorban gyerekfilmekre fókuszáltak. Ezek mellett volt néhány sajátos stílusra törekedő egyéni alkotói próbálkozás, például *Bruno J. Böttge* (1925–1981) sziluettanimációi, amelyek Lotte Reiniger filmjeinek hagyományát folytatták.

Klaus Georgi (1925) *Blaue Mäuse gibt es nicht* (*Kék egerek nem léteznek*, 1958) című filmje már a felnőtteknek szól, látványban is egy modernebb, stilizált irányt követ, üzenetben is árnyalt és összetett. *Kurt Weiler* (1921–) a bábanimáció területén alkotott, Bertold Brecht művén alapuló *Heinrich der verhinderte* (*Freddy Bockbein*, 1966) és a *Die Suche nach dem Vogel Turlipan* (*A tulipánmadár nyomában*, 1976) című filmjei igen eredeti, Trnka és George Pal hagyományaival szakító alkotások.

Günter Rätz (1938) drótfigurákat szerepeltető, *Der Wettlauf* (*A versenyzetés*, 1962) című humoros rövidfilmje jó példa arra, hogy egyszerű eszközökkel is kiváló művek hozhatók létre. Fekete-fehér tusanimációja a *Lebe und Thaten des berühmten Ritters Schnapphahnski* (*Schnapphahnski lovag dicső tettei*, 1977), melyet irodalmi mű ihletett, és a hamis hősök kritikáját fogalmazza meg ironikus hangnemben.

Bulgária

A második világháború előtti bolgár animáció első próbálkozásai a játékfilm területén is úttörő *Vaszil Bakrdzsijev* (1906–1980) nevéhez köthetők. A háború után *Alekszandr Denkov* (1925–1972) vezetésével készült néhány rövidfilm, majd 1948-ban beindult az

államilag támogatott animációs filmgyártás, amelynek egyik alapító tagja *Dimitar Todorov-Zarava* (1901–1988) volt.

A bolgár animációs művészet a kezdetektől igyekezett kialakítani saját egyéni stílusát, amely nem annyira a látványvilágban, mint inkább a témaválasztásban nyilvánult meg, és amelyre sajátos, a nevelő szándékkal összefonódó humor volt jellemző. A műfaj érettebb korszaka *Todor Dinov* (1919–2004) tevékenységével kezdődött, akit a bolgár animáció atyjaként tart számon a filmtörténet, és aki Ivan Ivanov-Vano tanítványaként is dolgozott Moszkvában. Dinov filmjeit az optimista humor és a stilizált, modern hangvételű látvány jellemzi. *Margaritka* (*Daisy, Százszorszép*, 1965), című filmje erősen geometrizált grafikai világgal ábrázolt egyszerű történet, amelyben a főszereplő virágszál nem hagyja magát egy férfi által leszakítani, az arra járó kislánynak azonban megengedi.

Donyo Donev (1929–2007) karikatúraszerű stílusa és fergeteges humora önmagában tartalommal töltötte meg filmjeit. Jellegzetes, térdnadrágos karakterei *A három bolond* (*Trimata glupaci, The Three Fools*) című sorozatában bukkantak fel először 1970-ben, hogy saját butaságuknak köszönhetően folyamatosan abszurd helyzetekbe keveredjenek. További, hasonlóan humoros, az emberi korlátoltságot kifigurázó filmjei az *Umno szelo* (*The Clever Village, Az okos falu*, 1972) és a *De Facto* (1973). Ugyancsak Donev nevéhez fűződik az első egész estés bolgár animációs film, a *Narekohme gi Monteki i Kapuleti* (*We Called Them Montagues and Capulets, Nevük Montague és Capulet*, 1985), amely a Rómeó és Júlia sajátosan bolgár stílusú, humoros feldolgozása.

Sztojan Dukov (1931–) Dinov tanítványaként filmjei grafikai világára helyezte a hangsúlyt. Fontosabb alkotásai a *Kashti-kreposzti* (*The Fortified Houses, Az erődházak*, 1967) és a nagyszerű *The Blackest Mouse* (*A legfeketebb egér*, 1971), amelyben kiváló érzékkel animálja vállaltan kétdimenziós, dekoratív kontúrokkal körbehatárolt rajzait. A bolgár animációs művészek között Dukov az egyik legkomplexebb alkotó, aki filmjeit kerek egységként kezeli, és nem a forgatókönyv egyszerű illusztrációjaként.

Az átmenetet egy újabb szakasz felé, illetve a műfajnak a gyerek- és szórakoztató filmekben történő átlendítését *Anri Kulev* (1949–) és *Nikolai Todorov* (1952–) valósította meg modern, egyedi grafikájú és filozofikus hangvételű filmjeikkel. A bolgár animáció nagykorúságára jó példa *Bojko Kanev* (1939–) *Szmacskan szvjat* (*A Crushed World*,

Összetört világ, 1986) című filmje, amely különleges formai újítást is hoz a báb-, rajz- és papírkivágásos animáció kombinálásával.

MagyarországA második világháború után a magyar animáció kiemelkedő helyet foglalt el a műfaj nemzetközi színterén.¹¹⁹ Az 1957-ben alakult Pannónia Filmstúdió a kilencvenes évekig tartó működése során számos nagyszerű produkció létrejöttéhez nyújtott biztos hátteret és termékeny alkotói légkört. A magyar animáció nagykorúsága *Macskássy Gyula* egyedi filmjeivel érkezett el, majd a hetvenes években, a politikai nyomás enyhülésével további világszínvonalú alkotói filmek és televíziós sorozatok láttak napvilágot. Csupán a felsorolás erejéig említsük meg a kiváló humorú *Dargay Attilát*, *Nepp Józsefet*, *Ternovszky Bélát*, továbbá a bábanimáció mesterét, *Foky Ottót*, valamint a festményanimáció területén is jártas *Gémes Józsefet*. *Jankovics Marcell* nevéhez fűződik az első egész estés magyar rajzfilm, s a rövidfilmek és sorozatok területén is meghatározó munkássággal rendelkezik. *Rófusz Ferenc* készítette az első és eddig egyetlen Oscar-nyertes magyar animációs rövidfilmet, *Varga Csaba* sokoldalú életművével, *Kovácsnai György* és *Reisenbüchler Sándor* pedig erős egyéni és képzőművészeti jegyekkel bíró alkotói tevékenységükkel gazdagították az animációs műfajt.

Szovjetunió

A második világháború utáni másfél évtizedben az animáció műfaja a Szovjetunióban is a hagyományos celltechnikával készülő és az amerikai klasszikus irányvonalat követő gyerekekfilmek létrehozásában merült ki. Az ötvenes években fellendült a báb- és papírkivágásos technika, ám a témaválasztást és a stílust érintő megújulásra a hatvanas évekig kellett várni. Ekkor az alkotók beemelték a filmek látványvilágába a népi stíluselemeket, kialakítva ezáltal egy sajátosan orosz vizuális irányt. Az animátorok kitűnő technikai ismeretekkel rendelkeztek, ám az egyéni megnyilatkozásokat a szovjet kulturális ideológia nem támogatta korlátlanul, ezért az animáció elsősorban alkalmazott művészetként létezett. Később azonban – ahogy azt a kelet-európai országokban is

¹¹⁹ A magyar animáció aranykoráról az *Animációs mozgóképtörténet II.* című jegyzetben olvashatsz.

láthattuk –, a hetvenes, nyolcvanas években már születtek szabadabb szellemű, egyénibb hangvételű alkotások.

A nyúl és farkas karakterek főszereplésével készült *No, megállj csak! (Nu, pagagyi!)* rajzfilmsorozat *Vjacseszlav Kotyonocskin* (1927–2000) rendezésében indult útnak 1969-ben, nagy hasonlóságot mutatva az amerikai Warner Bros stúdióban gyártott *Kengyelfutó gyalogkakukk (Road Runner)* sorozattal.

Anatolij Karanovics (1911–1976) bábanimációi irodalmi műveket dolgoznak fel, *Roman Kacsanov* (1921–1993) azonos technikával létrehozott, *Varezska (The Mitten, A kesztyű, 1967)* című díjnyertes filmje pedig a felnőttek és gyerekek közötti kommunikáció kérdésével foglalkozik. *Nyikolaj Szerebrjakov* (1928–2005) és *Vagyim Kurcsevszkij* (1928–1997) szintén a bábanimáció területén alkottak, főként irodalmi feldolgozásokat készítve, de néhány filmjük már az emberi természet furcsaságait és az azokból eredő buktatókat, illetve az alkotói identitás kérdését is témájául választotta.

Lev Atamanov (1905–1981) elsősorban irodalmi művek adaptációival foglalkozott Ivanov-Vanóhoz hasonlóan, de kissé szentimentalizmusba hajló stílusával elmaradt nagy kortársa mögött. A *Zolotaja antilopa, (The Golden Antelope, Az arany antilop, 1954)* című rajzfilmjét egy indiai népmese inspirálta, a *Sznyezsna koroleva (The Snow Queen, Hókirálynő, 1957)* címűt pedig Andersen meséje. Később a felnőtteknek szóló, változatlanul könnyed filmeket is készített, mint például a *Balerina na korable (Ballerina on the Boat, Balerina a hajón, 1966)*.

Alekszandr Tatarszkij (1950–2007), aki 1988-ban megalapította az első független orosz animációs stúdiót Pilot néven, az intellektuális, néhol abszurd humor irányából közelít a műfajhoz, ahogy azt olyan filmjeiben is láthatjuk, mint a *Padal proslogodnyij sznyeg (Last Year's Snow Was Falling, A tavalyi hó, 1983)*, az *Obratnaja sztorona Luni (The Dark Side of the Moon, A hold árnyékos oldala, 1984)*, vagy a *Krilja, nogi i hvoszti, (Wings, Legs and Tails, Szárnyak, lábak, faroktollak, 1986)*. *Garri Bardin* (1941–) sokoldalú alkotó, aki több technikával is kísérletezik. Az élő és a bábfilm elegyítését láthatjuk *Konflikt (The Conflict 1984)* című filmjében, a *Brek! (Break! Szünet, 1985)* egy ökölvívó mérkőzés humoros, gyurmatechnikával készült változata, míg a *Banket (Bankett, 1987)* szellemes tárgyanimáció, ahol egy asztal körül láthatatlan egyedek étkeznek.

Fjodor Hitruk (1917–2012) kezdetben a Szojuzmultfilmnél dolgozott animátorként, majd maga is rendezésbe kezdett. Filmjeinek képi világa markánsan eltér a klasszikus rajzanimáció realisztikus és felhőtlenül vidám stílusától. Az *Isztorija odnogo prestuplenyija* (*The Story of a Crime, Egy gyilkosság története*, 1961) című első saját rendezésű rajzfilmje a modern társadalom által tűrőképességének határára sodort főszereplő balszerencsés történetét mutatja be. A filmet az orosz animáció újjászületéseként értékeli a filmtörténet, egyrészt a grafikai stílusa miatt, amely határozott innovációt jelent a kor, és főleg a szovjet animáció akkori képi világához képest, másrészt pedig a benne fellelhető, a keleti blokk erkölcsi szemléletétől igen szokatlan etikai viszonyulás miatt, amely a bűnös főszereplő iránti szimpátiát közvetíti. A *Film, film, film* (1968) című fergeteges humorú alkotás a filmkészítés folyamatát övező bürokrácia és technikai buktatók megunhatatlan paródiája. A hasonlóan szellemes, ám valamivel élesebb hangvételű szatíra, az *Osztrov* (*The Island, A sziget*, 1973), a kiszolgáltatottság és az önös érdekekből eredő, haszontalan segítségnyújtás helyzetét modellezi. Hitruk *Cselovek v ramke* (*Man in the frame, Ember a keretben*, 1969) című, papírkivágásos technikával készült alkotásában a karrierizmus és a hatalmi pozíciónak az egyénre gyakorolt negatív hatását illeti kritikával. A némi háborúellenes propagandát is tartalmazó, díjnyertes, *Lev i bik* (*The Lion and the Bull, Az oroszlán és a bika*, 1983) című filmjében a két, a nagyhatalmakat megtestesítő főszereplő komoly konfliktusba kerül egymással, miután a gerinctelen sakál mindkettőjüket elárulja. Hitruk a filmjeiben megjelenő szereplőkön keresztül az egész társadalmat érintő problémákkal foglalkozott, és tette mindezt klasszikus vonalat követő, kitűnő humorával, amelynek inspirációs forrásaként Chaplint nevezte meg.

Anatolij Petrov (1937–2010) alkotásait részletesen kidolgozott látványvilág és jó ritmusú, pontos animáció jellemzi, általuk, az orosz rendező a negatív emberi tulajdonságokat és az igazságtalan társadalmi jelenségeket illeti kritikával. Első filmje, az *Ucsityel penij* (*Singing Teacher, Énektanár*, 1968) a mások tehetségét és teljesítményét saját érdemükként feltüntető és ebből hasznot húzó személyeknek állít görbe tükröt. A *Poligon* (*Shooting range, Lőtér*, 1977) című háborúellenes hangvételű és tudományos-fantasztikus színezettel bíró alkotása különleges multiplán-technikával készült, mégpedig

úgy, hogy a kamerától különböző távolságra elhelyezkedő rétegek kis mélységélességgel kerültek rögzítésre, így a háttér- vagy előtér elemek, az élőfilmhez hasonlóan, homályosan jelennek meg, ezáltal erős térérzetet keltve. A figurák erősen realista ábrázolásmódja még tovább fokozza a valóságérzetet, ami a film tudományos-fantasztikus jellegének hitelességéhez szükséges. A *Szvetljacsok* (*Firefly*, *Szentjánosbogár*, 1978) egy kis szentjánosbogár kalandjait mutatja be a tenger mélyén, ahol élete veszélybe kerül feltűnő fénye miatt. A túlélés érdekében sötétségre lenne kárhóztatva, ám utolsó pillanatban társaihoz csatlakozva és a fénybe érkezve, megmenekül.

Andrej Hrzanovszkij (1939–) első filmje, a *Zsil-bil Kozjavin* (*There Lived Koziavin*, *Volt egyszer egy Kozjavin*, 1966) egy hivatalnok esetét mutatja be, aki főnökének utasításait vakon követve mindenben és mindenkin átgázol. A vegyes technikával készült *Sztekljannaja garmonika* (*The Glass Harmonica*, *Az üveghárfa*, 1968) a szabadság és a remény zsarnoki elnyomásának kérdésével foglalkozik, míg a *Skaf* (*Armoire*, *Szekrény*, 1970) az önkorlátozás és bezárkózás témáját veti fel. A filmek látványa illusztrációszerű, gondosan kidolgozott, egyedi stílusú. Hrzanovszkij mesék és irodalmi művek adaptációival is foglalkozik, ilyen például a Puskin verseire alapozott trilógia, amelyet 1986-ban készített el, és amelyhez az orosz költő rajzait is felhasználta, híven megőrizve ezáltal szellemiségét. A *Korolevszkij buterbrod* (*The King's Bread and Butter*, *A király reggelije*, 1985) A. A. Milne verse alapján készült, és szarkasztikus humorral jeleníti meg azt a káoszt, amely a királyi udvarban tör ki, amikor a király reggelire vajjas kenyeret kér. A film az öncélú hatalom paródiája, kiforrott vizuális stílusban prezentálva. Hrzanovszkij szerint az animációs filmnek logikai és érzelmi tartalmú üzenettel is rendelkeznie kell, és minden eszközt, a látványt is beleértve, ennek a koncepciónak kell alárendelni. Filmjei emberközpontúak, finoman árnyalt utalásokat tartalmaznak, ezért sokféleképpen értelmezhetők, és előszeretettel foglalkoznak a szabadság és a hatalom pszichológiai vonatkozású kérdéseivel. Hrzanovszkij nem saját maga készítette filmjeinek grafikáját, hanem stábbal dolgozott, és új vizuális stílust teremtett, amely jól kigondolt ugyan, de nem hűvösen racionális.

Jurij Norstejn (1941–) korán belépett a Szojuzmultfilmhez, így első önálló rendezésére is elég gyorsan sor került. A konstruktivista látványvilágú *25-e – pervij gyeny* (*The 25th*:

The First Day, 25-e, az első nap, 1968) című propaganda-film az októberi szocialista forradalomnak állít emléket, és Sosztakovics zenéjének, valamint Kazimir Malevics és Pavel Filonov¹²⁰ képeinek felhasználásával készült. A formailag színvonalasan megoldott film meghozza Norstejnnek a hírnevet, bár elkészítése inkább kivitelezés volt, mint saját koncepciójának megvalósítása. Meg kell említenünk a Rimszkij-Korszakov zenéjére készült *A kerzsenyeci csata* (1970) című filmet, amely bár Ivan Ivanov-Vano nevéhez kötődik,¹²¹ elkészítésében, Norstejn is fontos közreműködő volt, nagyban hozzájárulva a film sikeréhez. Az ikonok képi világát idéző alkotás elnyerte a Zágrábi Filmfesztivál nagydíját.

Már alkotótárs nélkül rendezi a *Lisza i zajac* (*The Fox and the Hare, A róka és a nyúl* 1973), című filmet, amely bár a központi elvárásoknak megfelelően népmesén alapuló gyerekkönyv, eredeti stílusú megvalósítása és kifejezőereje jól bizonyítja Norstejn kiemelkedő rendezői képességeit. A film papírkivágásos technikával megalkotott képi világa *Francseszka Jarbuszova* munkája. *A kócsag és a gém* (*The Heron and the Crane, Caplja i zsuravl*, 1974) szintén népmesei eredetű, de már nem gyerekkönyvnek készült, a magány, a ki nem mondott remények, a rossz kommunikáció és az önteltség témaköreit veti fel. A fekete-fehér, vonalas grafikájú, de gazdagon díszített látvány ismét Jarbuszova munkáját dicséri.

A szintén papírkivágásos technikával készült *Süni a ködben* (*Jozsik v tumanye, The Hedgehog in the Fog*, 1975) igen egyszerű, *Szergej Kozlov* írásán alapuló történettel rendelkezik. Egy este a süni elindul barátjához, a medvebocshoz, hogy együtt teázzanak, és megszámlálják a csillagokat. Útközben azonban leszáll a köd, A süni rácsodálkozik a megváltozott környezetre, és a semmiből előbukkanó szereplőkkel találkozik. Végül, kalandos út után, megérkezik barátjához, és egy ideig még mindig az útközben átélte események hatása alatt van. Az egyszerű történetből Norstejn teljes értékű filmet készített, amelyben a hangsúlyt elsősorban a látványra és a beállításokra helyezte. Ennek eredményeként a film a valóság és álomvilág határán helyezkedik el, és a főszereplő képzeletén keresztül közelíti meg az eseményeket. A köd megjelenítésének vizuális

¹²⁰ Mindketten a forradalom utáni évek vizuális területének alkotói.

¹²¹ Lásd a 8. fejezetet.

megvalósítása, a nedvesség és a tört fények szépen megoldott ábrázolása hiteles, színvonalas látványt teremt, a multiplán kamera mesteri alkalmazása pedig jól érzékelhető teret és mélységet sugall, ennek eredményeként a film képi világa teljesen magával ragadja a nézőt.

Norstejn mesterműve, melyet a szovjet animáció kiemelkedő alkotásának is tekintünk, a *Szkazka szkazok* (*The Tale of Tales, Mesék meséje*, 1979) című, asszociációkra alapozó, 27 perces, rajz- és papírkivágásos technikával készült rövidfilm. A konkrét történettel nem rendelkező alkotásban Bach és Mozart zenéje, gyermekkori emlékek, a háborús idők foszlányai, Puskin rajzai, Picassót idéző képek, népmesei motívumok vonulnak fel jól kidolgozott, kissé misztikus látvánnyal megvalósítva. A mindezeket összekötő elem, a farkaskölyök, a gyermekkor idilli emlékeit, az őszinteséget és ártatlanságot testesíti meg. A film emlékezetes képsorai közé tartozik például a táncteremben játszó jelenet, amelyben azt látjuk, hogy a háború idején sorra eltűnnek a nők mellől a férfiak, és a gyermeket tévedésből ellopó, majd elringatni próbáló farkaskölyök története.

Az orosz mester jelenleg is dolgozik, folyamatban lévő alkotása Gogol A köpönyeg című novelláját feldolgozó egész estés film, amelynek munkálatai még a nyolcvanas évek elején kezdődtek.

Pályája előrehaladtával Norstejn egyre kiforrottabb módon használja a választott motívumokat. Filmjei a készítés folyamán is alakulnak, az alkotó nem tartja magát szigorúan a racionálisan kigondolt munkamenethez, hanem közben is alakítja a művet érzéseinek megfelelően. A kísérleti filmek műfaját Norstejn kritikával illette, mivel véleménye szerint ezek csupán formai megoldásokra alapoznak, miközben számára az alkotás mély gondolatiságot, emberi érzéseket felvonultató komplex folyamatot jelent. A kulturális ideológiák korában Norstejnnek sikerült megőriznie filmjei költőiségét, mely szoros kapcsolatban áll az orosz irodalmi művekkel, az orosz kultúrával és a jellegzetes szláv lelkialkattal.

14. A Távol-Kelet animációs művészete és hatása napjainkig

Kína

A hosszú háborús és polgárháborús időszak befejeztével Kínában 1949-ben Mao Ce-Tung öntörvényű kommunista vezér került hatalomra, s ez a politikai életre gyakorolt hatása mellett nagyban meghatározta az országban zajló kulturális és művészeti eseményeket is. A legsúlyosabb szakasz az 1966 és 1976 közötti, nagy proletár kulturális forradalomnak nevezett időszak volt, amely nevével ellentétben Mao Ce-Tung személyi kultuszának és a kommunista ideológiák kizárólagos megerősítésének folyamata volt, s amely minden művészetet a saját szolgálatába állított.

A háború után Hongkong és Kína területén is a bábanimáció született először újjá, olyan alkotások formájában, mint például a *Boer Csen* nevéhez fűződő *Emperor's Dream* (*Huangdi meng, A császár álma*, 1947) vagy a *Tan Hszin Fen* által készített *Prince of the Big Tree* (*A nagy fa hercege*, 1948). 1946-ban megalakult a Sanghaj stúdió, amely az ötvenes évektől már állami támogatást is kapott, természetesen a megfelelő politikai ideológiájú filmek gyártása mellett. A stúdió alapemberei a Van testvérek¹²² voltak, Van Laj-ming és Van Ku-csan, akik elkészítették az első színes kínai rajzfilmet, *Why is the Crow Black-Coated* (*Vuja veiszenme si hej de, Miért fekete a varjú?*, 1956) címmel. Ez a film még mentes a politikai üzenettől, csupán erkölcsi tanítást tartalmaz, és világszerte komoly elismerésben részesült. Látványvilága szépen kidolgozott, a kínai tradicionális művészetre alapoz, és a mozgatás is kiváló szakmai színvonalról tanúskodik. A Van testvérek további értékes alkotásokat hoztak létre a Sanghaj stúdióban, ilyen például a

¹²² Lásd a 9. fejezetet.

papírkivágásos technikával készült *Piggy Eats Watermelon* (Zu Baje csi kszihua, *A dinnyeevő kismalac*, 1958), és a legelismertebb művük, a hagyományos cellanimációval megvalósított *Havoc in Heaven* (Da nao tian gong, *Pusztítás a mennyben*, 1961) című egész estés alkotás, amelyet a kínai mondavilág inspirált, és a már korábbi kínai filmekből is ismert majomkirály, Szun Vu-kung kalandjaiból mesél el egy újabb epizódot.

A kulturális forradalom az animációs művészet alakulását is nagyban befolyásolta, az egyetlen támogatott és megtűrt irány a műfajon belül az oktató- és propagandafilmek területe maradt. A helyzet odáig fajult, hogy azokat a művészeket – műfaji területtől függetlenül –, akik nem tartották maximálisan tiszteletben az irányelveket, kemény megtorlások érték, átnevelő táborba vagy börtönbe is juthattak. Ennek következtében kevés animációs film készült, és azok is igen behatárolt témával és stílusban. Olyannyira az ideológia volt az elsődleges, hogy például *Can Ting-szian* (1936–) a *Little Trumpeter* (Ksziaohaomao, *A kis trombitás*, 1973) című filmjét az alkotó nevének megemlítése nélkül mutatták be, ezzel is hangsúlyozva, hogy nem az egyéni önkifejezés a fontos, hanem a kollektív szellemiség. A rajzfilm egy kisfiú dicső történetét meséli el, aki érdemeinek köszönhetően a Vörös Hadseregben trombitássá válhat. *Lej Jü* bábfilmje, a *Little 8th Route Army* (Ksziaobalu, *A nyolcadik hadsereg*, 1973) a második kínai–japán háború idején játszódik, és szintén egy bátor fiú történetét jeleníti meg, aki bosszút áll a nővérét elraboló japán katonákon, és ennek eredményeként bekerül a hadseregbe. A *Little Sentinel of East China Sea* (Donghai ksziaoksziaobing, *A keleti tenger kis őrszeme*, 1973) egy kislány hősiess tettet mutatja be, aki éberségével leleplezi az ellenség haditervét, és értesíti a felmentő seregeket. A választott technikától függetlenül az ideológiával erősen telített filmek képi világa kizárólag a realista vonalat követte, ezzel is elkerülve bármilyen másodlagos tartalomnak akárcsak véletlen belefoglalását a műbe.

A kulturális forradalom a hetvenes évek közepéig tartott, komoly károkat okozva a kínai kultúrában és művészetben. Ezután az animációs filmgyártás újraindult ugyan, de az alkotói szabadság továbbra sem volt teljes. A filmek többsége általános oktatójelleggel készült, kínai közmondásokon alapult és erkölcsi tanulságot közvetített. Ennek a korszaknak egyik legfontosabb alkotója a Sanghaj stúdióban dolgozó *Hszu Csing-ta*, vagy más néven *Ah Ta* (1934–1987) volt, akinek legismertebb munkája, a *Three Buddhist*

Monks (*Szan ge he sang, A három buddhista szerzetes*, 1980) tradicionális kínai hangszerek ritmusos zenéjére épül. A humoros, könnyed megvalósítású, ám mégis elgondolkodtató és magvas kritikát megfogalmazó alkotás az emberi önzésről és az összefogás erejéről közvetít építő szándékú tanítást. Kifejező mozzgatás, kiváló ritmus és egyszerű, stilizált látvány jellemzi a filmet, hangulata modern, érett szemléletre utal. Ah Ta egy másik alkotása, a *The Spring of Butterflies* (*A pillangók tavasza*, 1984) azon kevés kínai animációs filmek közé tartozik, amelyek felnőttekhez is szólnak, a *Chinese Characters* (*Kínai karakterek*, 1985) pedig a kínai írásjelek formai játékára alapoz.

Hu Csin-king (1936–) a rajzanimáció eljárásával és a hagyományos kínai festészet technikájával is alkotott. *The Snipe-Clam Grapple* (*A szalonka és a kagyló viadala*, 1984) című filmje egy közmondáson alapul, amely szerint két fél konfliktusából mindig egy harmadik kerül ki győztesen. Az akvarellszerű látvány és a szereplők megformálása híven idézi a tradicionális kínai vizuális stílust, megmozgatása pedig mintegy időutazásként hat a nézőre.

Csin Si (1919–1997) a bábanimáció területén alkotott, az *Efendi* (1980) című filmjét egy ujjgur legenda alapján készítette el.

Csü Ke-csin (1942–) papírkivágásos technikájú, *The Monkeys Fish the Moon* (*Houzi lao jue, A majmok lehalásszák a holdat*, 1981) című filmje szintén közmondáson alapul, sajátos látványvilággal és érzékeny animációval megvalósítva. *Hu Hsziung-hua* gazdag színvilággal alkotta meg a *Fox Hunts the Hunter* (*A vadászra vadászó róka*, 1978) című, szintén papírkivágásos technikával készült filmjét.

A kilencvenes évek második felétől az internet és a számítógépes technika megjelenése új lehetőségeket kínált a kínai alkotók fiatal generációjának, akik így könnyebben juthattak információkhoz, eszközökhöz, szoftverekhez, illetve publikálhatták alkotásaikat. Ezzel a lehetőséggel élt például *Csu Csi-csiang* (1976–) is, akinek a *Hsziao-hsziao* (*Kicsi*) című, Flash-animációval készült sorozatának pálcikaemberkéek harcát bemutató epizódjai az interneten követhetők nyomon.¹²³

¹²³ <http://www.stickpage.com/xiaoxiaoseries.shtml> 2013. 07. 28.

Japán

A második világháború után, a gazdasági fellendüléssel együtt a képregényművészet és erre épülve az animációs filmipar is felvirágzott Japánban. A negyvenes években még a fekete-fehér karakterű filmek voltak jellemzőek, majd gyors ütemben gyártani kezdték az amerikai produkciókkal versenyre kelő, színes rajz-játékfilmeket és sorozatokat, amelynek eredményeként mára a szigetország az animációs ipar egyik legfontosabb tényezőjévé vált. A japán képregény vagy *manga* és az animációs filmek vagy *animék* formai jellegzetességét a vizuális stílusukat meghatározó kettősség képezi, amely a tradicionális japán kultúra, valamint a nyugatról, elsősorban az Egyesült Államokból érkező képregényekből, rajzfilmekből átvett látvány és szemlélet keveredésének az eredménye.

A japán animáció látványos fejlődése az ötvenes évek végén vette kezdetét. Az első említésre méltó alkotás *Jabusita Taidzsi* (1903–1986) *Hakudzsaden* (*The White Snake, A fehér kígyó*, 1958) című filmje, amely egyben az első japán színes, egész estés film is volt, egy fiatal lány képében testet öltő kígyóistenség és egy ifjú között játszódó szomorú szerelmi történetet dolgoz fel.

A rajzfilmeket készítő stúdiók már a negyvenes évek végétől megjelentek, és a tömeggyártást tartották legfőbb céljuknak. Ennek megfelelően az 1948-ban létrejött Toei stúdió is nagyüzemben kezdte gyártani a sorozatokat és az egész estés filmeket, amelyeket túlnyomó részben a keleti legendák és mondavilág ihlettek. A nagy létszámú stábbal dolgozó vállalatok célja nyilvánvalóan a szórakoztatás volt, és a nagyipari gyártást jellemző professzionális szemlélet jellemezte munkájukat. A minél gyorsabb és hatékonyabb termelés érdekében sem a látványt, sem a figurákat, sem pedig az animációt nem dolgozták ki aprólékosan, inkább a mozgalmas eseményekre, a keleti harcművészet ábrázolására, a már-már erőszakos cselekményekre, a valóságon túli világok hiteles ábrázolására fókuszáltak, és ezeket igyekeztek minimális munkát igénylő formai eszközökkel megvalósítani. A leegyszerűsített ábrázolásmód stílussá alakult, amely a mai napig meghatározza az azóta elképesztő méreteket öltött japán animék iparának világát.

Az anime műfaja külön kategóriát alkot, amelynek részletes bemutatása nem képezi jegyzetünk tárgyát. Általánosságban elmondhatjuk, hogy ezek a filmek nem csupán a

gyerekek, hanem a tinédzserek, sőt a felnőttek korosztályát is megcélozzák, és megtalálhatjuk közöttük a romantikus, komikus vagy drámai műfajt, az akciófilmeket, s az erotikus tartalommal bíró produciókat is. Gyakran felbukkan bennük a második világháború, az atombomba támadások borzalmainak emléke, borúlato hangulatot kölcsönözve a filmeknek. A már említett, a nyugati minták és a japán ábrázolási konvenciók találkozásából eredő vizuális kettősség mellett az animék másik általános jellemzője, hogy a problémafelvetés és a problémák megoldásának módja markánsan különbözik a nyugati típusú dramaturgiai, történetvezetési szokásoktól. Meglepő lehet az európai meséhez szokott néző számára a karakterek jellemfelépítése is, akik nem eldöntötteen a jót vagy a rosszat képviselik, hanem bizonyos aspektusból negatív, más nézőpontból viszont pozitív tulajdonságokkal bírnak. Gyakori a dramaturgiai műfajok keveredése is, egy felszínesen, banálisan induló cselekmény például hirtelen drámai hangvételbe csaphat át, ezzel szintén eltérve a klasszikus európai dramaturgiai szabályoktól. A japán érték- és asszociációs rendszer, s az egyes történetek végkifejlete is szokatlan lehet a nyugati néző számára, és talán éppen ez a különбözőség, szokatlanság vonzza világszerte a rajongókat, hiszen az európai, de még inkább az amerikai cartoon és játékfilm bevált sémái helyett új feltételrendszerben találja magát a néző, amelyben új kihívások érik.

Mint mindig, amikor tömeggyártás folyik, a gyors termelés előbb-utóbb a minőség rovására megy – láthattuk ezt az amerikai televíziós rajzfilmsorozatok esetében is –, így van ez az anime műfajánál is. Ugyanakkor szintén törvényszerű, hogy üdítő kivételekkel is találkozunk, ahogy ez a japán rajzfilmnél is már a kezdetektől felfedezhető. Ilyen például *Ofudzsi Noburo* (1900–1961) munkássága, aki a celltechnika helyett a papírkivágásos és sziluettnímáció műfaját választotta, és aki az első, külföldön is elismerést szerző japán animációs rendező volt. A papírkivágásos technikához a kézzel készült, növényi rostokat is tartalmazó washi papírt használta, amely anyag, a megfelelő háttérvilágítást használva, különleges transzparenciákkal bíró látványt kölcsönzött alkotásainak. Utolsó és egyben legértettebb filmje, a *Saka no Sogai* (*Life of Buddha*, *Buddha élete*, 1961) című, fekete sziluettek felhasználásával készült egész estés film mind a látvány, mind a mozgatás

szempontjából éles ellentétben áll a nagyon színes, sablonokra épülő, sorozatgyártott rajzfilmek világával.

Szerikava Jugo (1931–2000) eredetileg játékfilmes rendezőként dolgozott, ám a Toei stúdióban egy egész estés rajzfilmet is készített *Vanpaku odzsi no orocsi taidzsi* (*Little Prince and the Eight Headed Dragon, A kis herceg és a nyolcfejű sárkány*, 1963) címmel. A gyerekeknek készült sci-fi rajzfilm kissé geometrizált, stilizált képi világgal rendelkezik, amely a túlzottan realista ábrázolással szemben a modernebb UPA-stílusra emlékeztet.

1959-ben a Gakken stúdió bábanimációs részleget nyitott, ahol *Dzsinbo Macue* (1928–), a kevés japán női rendezők egyike dolgozott. Az Andersen-mesét feldolgozó *Macs uri no Sodzso* (*The Little Match Girl, A kis gyufaáruzlány*, 1967) című alkotása Európában is nagy sikert aratott, és rangos díjat is nyert.

A hatvanas évektől kezdődően a televízió elterjedése a japán animációs ipart még jobban fellendítette, a hetvenes évektől pedig az animék Európába is betörték, ahol azóta is komoly rajongótáborral rendelkeznek. Ekkor készült például *Macumoto Reidzsi* (1938–) rendezésében az *Ucsju-Kanszen Jamato* (*Cosmic Warship Yamato, A Yamato hadiűrhajó*, 1974–75) című, a galaktikák közötti harcokról szóló sci-fi rajzfilmsorozat, amelyet a második világháború eseményei ihlettek.

Tedzuka Oszamu (1926–1989), akit az anime atyjaként is említ a filmtörténet, különös egyensúlyát találta meg a tömeggyártott és az alkotói filmeknek. Előbb képregényrajzolóként vált sikeressé, dinamikus, akciódús, filmszerű stílusával új szemléletet teremtve, szemben az addig megszokott statikus, színpadias megjelenítéssel. Kezdetben a Toei stúdiónál dolgozott, majd Musi néven saját vállalkozást indított, és elkészítette az egyik legelső, kifejezetten televíziós felhasználásra készített japán produkciót, a *Tecuvan Atomu* (*Astro Boy*, 1963) című sorozatot, amelynek fekete-fehér látványán és figuráin még erősen érezhető az amerikai rajzfilm aranykorának stílusa. Ugyancsak Tedzuka nevéhez fűződik az első színes japán sorozat is, a *Dzsungle Taitei* (*The Emperor of the Jungle, A dzsungel királya*, 1965) című, amely *Kimba the White Lion* (*Kimba, a fehér oroszlán*) néven is ismert, és amely teljes egészében a gyerekfilmek konvencióinak megfelelően készült. Ettől eltérő szemléletű műve viszont a Muszorgszkij zenéjére alkotott *Tenrankai no E* (*Pictures at an Exhibition, Egy kiállítás képei*, 1966),

amely rövidfilm tíz, különböző vizuális stílusban készült egységre osztható. A film egyes szakaszai látványban és megközelítésben is a zágrábi animációs iskolát idézik az emberi butasághoz és jellemhibákhoz, a társadalmi problémákhoz kapcsolódó kérdéseket tárgyalva, és mindezt stilizált, szögletes figurákkal, egyszínű háttérrel, vonalas képi világgal ábrázolva. Láthatjuk tehát, hogy az iparban eltöltött hosszú évek alatt Tedzuka egyéni alkotói tevékenységét sem hanyagolta el. Szép számmal készített rövidfilmeket, ilyen például az *Ozsu* (*Male, Hím*, 1962) című alkotása, amely sajátos dramaturgiai és látványbeli megoldással, és nem utolsósorban találó képi humorral közvetíti a férfi-nő viszonytal kapcsolatos gondolatokat. Az *Aru Macsi Kado no Monogatari* (*Tales of a Street Corner, Történetek az utcákon*, 1962) ugyancsak sajátos, stilizált és festői látvánnyal rendelkező alkotás, amely az utcai plakátokon meglevenedő figurák gesztusaiból kiindulva teremt humoros történetet. A többi szereplő – kislány, játékmackó, egerek –, a zene és néhol a mozgás is a hagyományos amerikai rajzfilmek világát idézi, mégis eredeti módon megvalósított, ötletes alkotásról beszélhetünk. Egyik legizgalmasabb rövidfilmje, a *Jumping* (*Ugrás*, 1984) szubjektív kameraállásból rögzített, a világot körbejáró ugrássorozatot követ nyomon, amely a formai játékon túl kritikával illeti az emberiség felelőtlen hozzáállását a természethez és a világ ősi rendjéhez. Tedzuka egyik utolsó alkotása, az ötletes és szellemes hangvétellű *Onboro Film* (*Broken Down Film, Tönkrement film*, 1985) az amerikai némafilmek humoros stílusparódiája, amelybe az alkotó a dramaturgiai sablonok mellett a műfaj gyakori formai és technikai hibáit is belekomponálta.

A japán animációs filmgyártás a nyolcvanas évekre elképesztő méreteket öltött, a Toei stúdió több ezer alkalmazottal dolgozott, és megállás nélkül gyártotta a televíziós sorozatokat, amelyek fantasztikus történetekről és elképzelt hősök közötti háborúkról szóltak. Új terjesztési felületként megjelent a videokazetták piaca is, ami szintén fellendítette a keresletet. Ennek köszönhetően olyan témák is megjelentek, amelyek a rajzfilmek világában addig elképzelhetetlenek voltak, például a szélsőséges erőszak vagy a pornográfia. A filmekben, sorozatokban szereplő karakterek a játékkiparban is megjelentek, megvásárolható figurák, képes magazinok formájában. A sorozatok mellett az egész estés filmek is sikeresek voltak, ilyen például Otomo Kacuhiro (1954–) filmje, az *Akira* (1988),

amely a jövő Tokiójának disztópikus képét mutatja be, harminc évvel a harmadik világháború után.

Az anime egy másik kiemelkedő alakja, *Mijazaki Hajao* (1941–) a Toei stúdiónál kezdett animátorként dolgozni, majd a hetvenes évek végétől egész estés filmeket rendezett. A nemzetközi élvonalba a *Kaze no Tani no Nauszika* (*Nausicaa of the Valley of the Wind*, *Nauszika – A szél harcosai*, 1984) című filmjével tört be. 1985-ben több társával együtt megalapította a Ghibli stúdiót, amely a mai napig gyártja a színvonalas, egész estés rajzfilmeket és sorozatokat. Miyazaki különös dramaturgiájú meséiben a keleti és nyugati kultúra hagyományai és motívumai magától értetődő természetességgel fonódnak össze. Az anime műfajának több jellegzetességét is fellelhetjük alkotásaiban, például a fordulatos történetvezetést, a nem eldöntötteen pozitív vagy negatív jellemmel bíró szereplőket, a környezettudatosság témáját. *Chihiro Szellemországban* (*Szen to Csihiro no kamikakusi*, *Spirited Away*, 2001) című egész estés filmjéért Miyazaki megkapta a legjobb animációs filmnek járó Oscar-díjat. Az európai mesefilmek logikájához képest kissé bonyolult struktúrával és mély filozófiával rendelkező film egy kislány történetét mutatja be, aki szülei mellől egy varázslatos világba átkerülve különböző természetfeletti és jellempróbáló kihívásokkal szembesül, amelyek eredményeként elindul a felnőtté válás útján.

Miyazaki a filmjeit elsősorban gyerekeknek készíti – ez alól egyetlen kivétel a *Kurenai no buta* (*Porco Rosso*, *Porco Rosso – A mesterpilóta*, 1992) –, mégis minden alkotása a felnőttek számára is tartalmaz üzenetet. Ilyen például a gazdag szimbólumrendszerrel rendelkező *A vándorló palota* (*Hauru no ugoku siro*, *Howl's Moving Castle*, 2004) című Oscar-díjra jelölt alkotása is, amely Diana Wynne Jones angol író nő regényének feldolgozása, és gazdag, fantáziadús látványelemeivel különös világot teremt a valóság és képzelet határán.

A szintén kiemelkedő életművel rendelkező *Kavamoto Kihacsiro* (1925–2010) a bábanimáció területén alkotott, és mind a bábok elkészítésében, mind pedig mozgatásukban kivételes tehetségről tett bizonyosságot. Prágában, Trnkánál tanult, majd Japánba visszatérve animációs filmek gyártásával kezdett foglalkozni. Első filmje, a *Hanaori* (*Breaking the Branches is Forbidden*, *Az ágakat letörni tilos*, 1968) tanulságos középkori történetet elevenít fel egy szerzetes főszereplésével. Már ebben az alkotásban

körvonalazódott Kavamoto modern hangvételi stílusa, amelynek kialakulását egyaránt meghatározta a Trnkától átvett európai gondolatiság és vizualitás, s a tradicionális távolkeleti művészet és szellemiség. A bábok arckifejezésének megjelenítésekor a japán mester nem próbálta a valóságos emberi mimikát utánózni, hanem Trnka elveivel és a japán színházi megoldásokkal megegyezően maszkként kezelte bábjai arcát, az arckifejezések jelentését pedig a beállításokkal és a világítással árnyalta és tette teljessé. További kiemelkedő rövidfilmjei közé tartozik a tradicionális történeten alapuló *Dodzsodzsi* (1976) és a *Kataku* (*The House of Flames, A lángoló ház*, 1979), amely tragikus szerelmi történetet dolgoz fel.

Első egész estés filmje a történelmi ihletésű *Rennjo to szono haha* (*Rennyo the Priest and His Mother, Rennjo és anyja*, 1981), melyet sok évre rá követ a *Fuju No Hi* (*Winter Days, Téli napok*, 2003) című, a középkori költő, *Baso Macuo* által lejegyzett *renku* költeményen alapuló, szintén egész estés filmje. A *renku* különleges japán műfaj, amelyben a költők egymás verssorait folytatják, így alakítva ki a végleges költeményt. Kavamoto ugyanezt az eljárást alkalmazta a film területén is, amikor a 36 részből álló irodalmi alkotáshoz felkért 35 animációs rendezőt, hogy saját stílusukban, technikájukkal, körülbelül egy percben jelenítsék meg a rájuk eső részt. A nagyrészt japán művészek között más országok kiváló animációs rendezőit is megtaláljuk Alekszandr Petrov, Jurij Norstejn, Raoul Servais és Jacques Drouin személyében, míg maga Kavamoto két részt vállalt a műből. Az eredmény néhol egyenetlen színvonalú, de rendkívül változatos és izgalmas alkotás, amely elnyerte a Japán Médiaművészeti Fesztivál nagydíját.

Kuri Jodzsi (1928–) a vizuális művészetek irányából közelített az animációhoz, s ez a hozzáállás filmjeinek szemléletében határozottan érezhető. Alkotásaiban, amelyeket nem ritkán a fekete humor jellemez, a változatosságot, az újdonságot, az eredetiséget keresi, animációs tevékenysége rendkívül gazdag és sokoldalú. Első kiemelkedő filmje, a *Kitte no Genszo* (*Fantasia of Stamps, Bélyeg-fantázia*, 1960), stop motion technikával animált bélyegek formai játéka alapoz. A *Ningen Dobucuen* (*In Human Zoo, Emberi állatkert*, 1962) című nagysikerű filmje az abszurd műfajba sorolható rajzanimáció, amelynek képi világa vázlatos, vonalas, ám a témához és stílushoz nagyon jól illeszkedő. A *Tonari no Jaro* (*The Man Next Door, A szomszéd*, 1965) a szomszédok közötti rossz viszonyt

parodizálja egyszerű, vonalas látványvilággal és kitűnő humorral megjelenítve. A *The Midnight Parasites* (*Éjjeli élősködők*, 1972), az európai művészethez nyúlva új irányt képvisel Kuri munkásságában. A Bosch stílusát és a 19. század művészetének és illusztrációinak képi világát idéző rövidfilm történet nélküli, abszurd képi asszociációkra építő alkotás. Kuri, minden bizonnyal képzőművészeti tevékenységének hatására is, a filmjeiben nem a hagyományos értelemben vett szórakoztatást tűzte ki céljául, hanem kísérleti jellegű, néhol extrém stílust és megoldásokat is felvállaló irányt követett.

A japán animáció kiváló képviselői közül említsük meg *Cukioka Szadao* (1939-) munkásságát, aki a vizuális effektek területén alkotott kiemelkedőt, valamint a számítógépes technikákkal dolgozó *Nakadzima Koh* (1941-) nevét. *Szuzuki Sinicsi* (1933-) a tradicionális animáció útját választotta a *Ten* (*Points, Pontok*, 1971) vagy a *Hjotan* (*The Pumpkin, A tök*, 1961) című filmjeiben. *Aihara Nobuhiro* (1944-) fekete-fehér, szürrealista hangvétellű filmjeiről ismert.

A fiatalabb generáció kiemelkedő alakja *Jamamura Kodzsi* (1964-), aki kezdetben több technikát is kipróbált, majd végül a hagyományos rajzanimációt választotta filmjei nyelveként. A kezdeti keresgélésekre jellemző egyenetlen stílus után érettebb alkotásai nagyszerűen megmozgatott, eredeti képi világgal és az abszurdba hajló, humoros, mégis mély tartalmú üzenettel rendelkeznek. Az Oscar-díjra jelölt és Annecy-díjas *Atamajama* (*Mt. Head, Hegy úr*, 2002) az emberi gyengeség és butaság paródiája, míg a *Kafuka: Inaka Isa* (*Franz Kafka's A Country Doctor, Egy falusi orvos*, 2007) Kafka azonos című novellájának feldolgozása.

15. A jelenkor nemzetközi tendenciái

A jelenkor animációs művészete hasonló tendenciákat mutat, mint a kortárs vizuális művészetek bármelyik területe, vagyis igen változatos, mind műfaji, mind pedig a technikai megvalósítás vonatkozásában számos lehetséges irányt felvonultató színtérként jelenik meg. A széles palettán egyszerre vannak jelen a tradíciókhoz jobban ragaszkodó irányzatok és a kísérletező, új formai és tartalmi megoldásokat kereső próbálkozások, s meghatározó szegmenst alkotnak az erősen technikafüggő megközelítések is.

A kortárs animációs művészet alakulását nagyban befolyásolta az a tény, hogy a kilencvenes években a digitális technika széles körben elérhetővé vált, és ezáltal végérvényesen betört a mozgókép műfajába, nem csupán az ötletek megvalósításának és kivitelezésének folyamatát módosítva, hanem a tartalmi, formai, sőt dramaturgiai megoldásokban is nagy változásokat hozva. Elmondhatjuk, hogy ma már nincs olyan filmkészítési eljárás, amelyben valamilyen módon ne jelenne meg a számítógép, legyen az csupán a képrögzítés, a vágás vagy az utómunka szakasza, vagy a teljes alkotói folyamat, ahogy ez az igen népszerű CGI-technikával készült produkciók esetében történik. Az alkalmazott területekre kiemelten jellemző a digitális technika nagymértékű használata, egyrészt a könnyebb megvalósíthatóság és a stáb munkában is tartandó stílus egység céljából, másrészt pedig az újonnan megjelenő médiumokra készülő, webes vagy mobil alkalmazások jellege miatt is. A technika elterjedésével az animációval foglalkozók száma is jelentősen megnőtt, ami természetesen nem jelent törvényszerűen minőségi ugrást is, ám az elkötelezett alkotók ma már kevésbé függenek egyedi berendezésektől, népes stáboktól és professzionális stúdiókörülményektől, mint ahogy az a hagyományos eljárások korában történt, és ez mindenképpen kedvező körülményeket nyújt a kísérletezéshez és a fejlődéshez.

A számítógép az animációban

A számítógép a hatvanas években kezdett részévé válni az animációs filmkészítésnek, ám az akkori gépek teljesen más módon épültek be a folyamatba, mint mai, digitális technikával működő, nagy teljesítményű utódaik. Az analóg számítógépek a betáplált fizikai értékekhez társítottak más típusú, kimenő mennyiségeket, és ily módon voltak képesek például absztrakt képek generálására. Hasonlóképpen beszkenelt, fekete-fehér ábrák manipulálása is lehetségessé vált általuk, amelynek eredményeként színes, dinamikus mozgóképes produkciók jöhettek létre. A vizuális művészetekben használható számítógépes eljárásokat a világ különböző pontjain, egyetemeken és kutatóközpontokban fejlesztették, élen járt ebben például a massachusettsi, utahi és az oszakai műszaki egyetem.

A számítógépes képalkotási eljárás a hetvenes években kezdett komolyabban elterjedni, ám a fogadtatás – mint minden radikális újítás esetében – igen vegyes volt. A tradicionális animációs technikák elkötelezett hívei egészen a közelmúltig elutasították a számítógép létjogosultságát az animációs művészetben, mondván, hogy az ily módon elért eredmény lélek nélküli, rideg és mesterkélt, ezáltal éppen a művészi értéknek van híján. Sokan voltak mégis, akik felismerték az új technikában rejlő lehetőségeket, ilyen volt például a Disney és a Hanna and Barbera stúdió, ahol azt kutatták, hogyan lehetne az új módszereket a cellanimációval kombinálva megkönnyíteni a gyártási eljárást. John Halas is érdeklődve fordult az új lehetőség felé, ezzel a technikával készült 1981-ben a *Dilemma* című filmje. A Disneynél dolgozó fiatal animátor, *John Lasseter* (1957–) a nyolcvanas évek elején a *Where the Wild Things Are* (*Ahol a vadak várnak*) címmel tervezett filmhez mozgóképes tesztet készített, amelyben a celltechnikával mozgatott figurákhoz számítógéppel generált, térérzetet keltő háttereket használt. Bár a film csak sokkal később, 2009-ben valósult meg, már fejlett 3D technikával, a kísérlet mérföldkönek számított, és további próbálkozásokra buzdította az animációs társadalmat.

A számítógépes technika kezdetben a geometrikus és szabályos alakzatok esetében nyújtott elfogadható eredményt, a figurák, karakterek megalkotásában kevésbé volt használható, ezért a hagyományos animációs szakma valamelyest joggal tekintett rá

bizalmatlanul. A szükséges berendezések és eszközök is rendkívül sokba kerültek, ami nagyban csökkentette a kísérletező kedvet, mégis már a nyolcvanas években megszületett a frissen alakult Pixar stúdiónál az első, teljes egészében CGI-technikával készített rövidfilm, a szintén John Lasseter által jegyzett *Luxo Jr.* (1986). A filmben szereplő asztali lámpa figurája a stúdió emblémájává vált, a produkciót pedig Oscar-díjra jelölték, első CGI-vel készült filmként jutva be a díjért folyó versenybe. Az első hasonló technikájú alkotás, amely 1988-ban meg is nyerte a rangos díjat, szintén a Pixar, illetve John Lasseter által készített *Tin Toy* (1988) volt. A filmet látva egyértelmű, hogy a legnagyobb nehézségek az emberi figurák organikus formáinak modellezésénél adódtak, hiszen ebben az esetben is, a könnyen geometrizálható játékok hiteles és színvonalas látványa mögött messze elmarad a kisgyerek alakja. A számítógépes effektek a játékfilmek világába is pillanatok alatt betörték, korlátlan lehetőségeket nyújtva az alkotói fantázia számára, hiszen a virtuálisan kreált közegben a fizika és a természet törvényeit megkerülve bármi létrehozható. A Steven Spielberg rendezésében készült *Jurassic Park* (1993) mérföldkövet jelentett a filmgyártásban, hiszen elsőként ötvözte professzionális szinten a CGI-technikát az élő felvétellel. A digitális eljárás ezzel egy időben az alkalmazott műfajokban is teret hódított, és a kilencvenes évek közepétől az új technika karrierje meredeken ívelt felfelé, minden mást elsöpörve. A Pixar elkészítette a *Toy Story* (*Játékháború*, 1995), című egész estés, teljes egészében CGI-technikával készült animációs filmjét, amelynek fogadtatása a közönségben vegyes volt: a digitális technika rajongói elragadtatással üdvözölték a próbálkozást, viszont nyilvánvaló volt az eljárás kezdetlegessége és az eredmény enyhe mesterkéeltsége. Ám a szoftverek szédületes fejlődésnek indultak, és a pár évvel később készült filmekben – *A Bug's Life* (*Egy bogár élete*, 1998), *Monsters, Inc* (*Szörny Rt*, 2001) – már sokkal természetesebb, realistább látvánnyal és mozgással találkozhatunk, később pedig egészen elképesztő részletességgel és pontossággal megalkotott produkciók születtek.

Az első látványos sikerek után ahol csak lehetett, alkalmazták a számítógépes technikát, ám a lelkes alkotók és tervezők azt is belátták, hogy a hagyományos technikák sem zárhatók ki teljességgel az alkotói folyamatból, hiszen bizonyos hatások, látványok és mozgások nem oldhatók meg a digitális eljárások segítségével. A kétezres évek második

felétől az egyensúly visszabilenni látszik egy egészséges középút felé, amely ötvözi a számítógép nyújtotta technikai lehetőségeket a hagyományos eljárások egyediségével. Jó példa erre a már említett, a Disney stúdióban készült *Paperman* (*Papírember*, 2012) és a *Jean-François Laguionie* által rendezett *Le tableau* (*A festmény*, 2011) című egész estés alkotás. Mindkét esetben a 3D technikával modellezett látványra és karakterekre a kézi rajz és a festmények stílusát idéző textúrák kerültek fel, amelyek kitűnően oldják a számítógépen kreált világ ridegségét és művi jellegét. A hagyományos és digitális technikák vegyítésének egészen elképesztő módját a stop motion animáció területén is megtaláljuk, például a *Sam Fell* és *Chris Butler* által készített *Coraline* (2009) és *ParaNorman* (2012) című filmekben, amelyek – bármennyire is hihetetlen a látványuk alapján – a bábanimáció eljárásával készültek. A bábok arcát és mimikáját előzetesen számítógépen alkották meg és animálták, majd a mozgás egyes fázisait 3D nyomtatón kinyomtatva több ezer változatát hozták létre egyetlen figura arckifejezésének. A felvételkor az animátorok ezeket a részeket cserélgették a bábokon, lenyűgöző eredményt kapva. A bábanimáció hagyományos eljárását az indokolja, hogy bizonyos anyagok, például a textil, és sok esetben a mozgások is sokkal természetesebben hatnak valóságosan létrehozva, mint számítógépen generálva. A *Chris Lavis* és *Maciek Szczerbowski* alkotópáros egy másik eljárást alkalmaz a kanadai filmstúdióban készült *Madame Tutli-Putli* (2007) című rövidfilmjében, A hagyományos bábanimációs technikával rögzített felvételen valós színészek szemeit helyezi rá a bábok arcára, s ezzel zavarba ejtően élethű hatást ér el.

Kortárs alkotók

A számítógépes eljárások masszív térhódítása ellenére a műfaji és technikai sokszínűség továbbra is meghatározza a kortárs animációs művészetet. Mindez fokozottan érvényes az egyéni filmek területére, ahol az alkotók közül sokan választják a hagyományos módszerek valamelyikét, míg mások a digitális eljárások területén kísérleteznek.

Az alábbiakban, a teljesség igénye nélkül, említsünk meg néhány kiemelkedő kortárs alkotót és stúdiót, akiknek a munkássága jelentősen befolyásolta a kortárs animáció jelenlegi állását.

Tim Burton (1958–) a játékfilmek területén is alkot, de az amerikai rendező neve animációs vonatkozásban szürreális hangulatú, többnyire egész estés bábfilmjei kapcsán ismert. Választott technikája a tökélyre fejlesztett klasszikus bábanimáció, amelyhez sajátos látványvilágot és eredeti forgatókönyvet társít, ezáltal egyedi és összetéveszthetetlen stílust kialakítva. Filmjei morbid és horrorisztikus elemektől sem mentesek, és egyértelműen rációznak arra a sztereotípiára, mely szerint az animáció csupán szórakoztató, idillikus világot teremtő műfaj. Fontosabb filmjei a *Karácsonyi lidércnyomás* (*The Nightmare Before Christmas*, 1993), *A halott menyasszony* (*Corpse Bride*, 2005) és a *Frankenweenie* (2012).

Bill Plympton (1946–) kiváló rajzolóként az illusztráció és a grafikai tervezés területén is dolgozik, ennek megfelelően animációs filmjeit is egyéni stílusú, színes, hangsúlyosan grafikus képi világ jellemzi. Rövidfilmjeit nagyszerű humorral és karikatúraszerű látvánnyal ruházza fel, kiváló rajztudása pedig virtuóz animációs megoldásokat tesz lehetővé. Nem ritkán a túlzott erőszak is megjelenik műveiben, ám ezt az amerikai rendező annyira szélsőséges módon ábrázolja, hogy a brutalitás, értelmét veszítve, a morbid humor műfajába csap át. Gazdag életművel rendelkezik, amelyből kiemelkednek a *Your face* (*Az arcod*, 1987), *Guard dog* (*Őrző-védő kutya*, 2004), *Guide dog* (*Vakvezető kutya*, 2006) című rövidfilmjei, a *How To Kiss* (*Hogyan csókoljunk*, 1989) és a *25 Ways to Quit Smoking* (*25 módszer, hogy leszokjunk a dohányzásról*, 1989) című ál-oktatófilmjei, s az egész estés, *Idiots and Angels* (*Bolondok és angyalok*, 2008) című alkotása.

Phil Mulloy (1948–) szintén sajátos, egyéni stílust képvisel. Provokatív hangvételű rövidfilmjei minimalista, fekete-fehér látványvilággal rendelkeznek, ezzel is elhatárolódva a hagyományos rajzfilm esztétikájától és tiszta, szabályosan kontúrozott stílusától. Groteszk, szatirikus filmjei az emberi jellemhibákat és a korlátolt magatartást parodizálják, sokkoló vizualitással és dramaturgiával, a legelemibb ösztönökre visszavezetve a történeteket. Ismert filmjei: *Cowboys-sorozat* (*Cowboyok*, 1991), *Intolerance I.-III.* (*Intolerancia I.-III.*, 2000, 2001, 2004), *The Christies* (*A Christie család*, 2006).

Konsztantyin Bronzit (1965–) orosz animációs rendező filmjei fergeteges humorukról ismertek. Elsősorban a rajzanimáció területén alkot, egyszerű grafikájú filmjeiben a szórakoztatást művészi színvonalon műveli, a hangsúlyt a történetvezetésre és a helyzetkomikumra helyezve. Kiemelkedő alkotásai: *Tuk-tuk* (1993), *Au bout du monde* (*Na kraju zemli, A világ végén*, 2000), *The God*, (*Istenség*, 2004), *Lavatory Lovestory* (*Ubornaja isztorija - ljubovnaja isztorija, Mosdó-szerelem*, 2007).

Priit Pärn (1946–) észt animációs művész teljesen önállóan készíti filmjeit, egy személyben írója, rajzolója és rendezője is alkotásainak. Fekete humor, szürrealista szemlélet és sajátos grafikai világ jellemzi stílusát, amely gyakran jelenít meg erőszakos eseményeket is, de sohasem öncélúan. Legismertebb, *Eine murul* (*Breakfast on the Grass, Reggeli a szabadban*, 1987), című filmjét Manet festménye ihlette, ám az inspirációs forrás idilli világától messze elrugaszkodva az alkotás a szovjet bürokrácia és társadalom kritikáját fogalmazza meg. További kiemelkedő filmjei: *Kolmnurk* (*Triangle, Háromszög*, 1982), *Hotel E* (1991).

Regina Pessoa (1969–) portugál rendező festészeti és grafikai képzettséggel rendelkezik, s ez nagyban befolyásolja filmjeinek látványvilágát. Legismertebb alkotását, a *História Trágica com Final Feliz* (*Tragic story with happy ending, Tragikus történet boldog befejezéssel*, 2006) című rövidfilmet a metszetek stílusát idéző grafikai világ, kiváló ritmus és színvonalas animáció jellemzi, története pedig a kirekesztettség keserédes hangvétellű allegóriája.

Joanna Quinn (1962–) brit alkotó az emberi gesztusok, mozgások foglalkoztatják. Rajzos képi világú, kifejezetten női témákat bemutató, dinamikus filmjei jellegzetes hangulatokat közvetítenek. A *Girls Night Out* (*Lánybuli*, 1987) és a *Dreams and Desires: Family Ties* (*Álmok és vágyak: családi kötelékek*, 2006) című, többszörösen díjazott rövidfilmjei ugyanannak a női főszereplőnek az abszurd kalandjait mesélik el.

Suzie Templeton (1967–) munkássága arra bizonyíték, hogy a hagyományos bábanimációnak a számítógépes technikák korában is van létjogosultsága. Fantasztikus kifejezőerejű bábfilmje, a *Péter és a farkas* (*Peter and the Wolf*, 2006) Prokofjev azonos című zeneműve alapján készült, kiváló történetvezetéssel, lenyűgöző részletességgel és expresszív mozzgatással.

Alekszandr Petrov (1956–) Jurij Norstejn tanítványaként indult el pályáján, majd teljes egészében a festményanimáció műfajának szentelte munkásságát. Filmjeit nehezen száradó festékekkel üveglapra létrehozott képek sorozataként alkotja, fázisról fázisra a kamera alatt alakítva festményeit. Ezt a rendkívül időigényes, és végtelen türelmet követelő technikát csak nagyon kevés alkotó használja a világon, és az orosz animációs rendező kimagasló tehetségével egyike a legjobbaknak. Filmjeinek képi világa a romantikus realizmus területén helyezhető el, és hangvételükben is felfedezhető egy enyhe szentimentalizmus. Legismertebb műve a Hemingway-novella adaptációjaként Kanadában készült *Az öreg halász és a tenger* (*The Old Man and The Sea*, 1999).

Georges Schwizgebel (1944–) svájci animációs rendező vállaltan a tradicionális eljárások híve, és szintén a festményanimáció területén dolgozik, de sokkal stilizáltabb és kevésbé realista szemléletet követve. *L'homme sans ombre* (*A The Man with No Shadow, Az árnyék nélküli ember*, 2004) egy 19. századi novella feldolgozása, a *Jeu* (*Játék*, 2006) pedig, ahogy a címe is elárulja, rajzolt téri elemekkel és imitált kameramozgásokkal tarkított, önfeledt formai játék.

Michael Dudok de Wit (1953–) Londonban élő holland animációs rendező filmjeinek témaválasztása többnyire erősen hat a közönség érzéseire. A finom humor és a mély, mindenki által megélt lelkiállapotok transzcendentális húrokat pengető társítása minden esetben telitalálatnak bizonyul. Filmjeinek minimalista, mégis jellegzetes, kalligrafikus vonalvezetésű, akvarellszerű képi világa teljes összhangban van választott tartalmukkal. Nagy sikerű filmjei közé sorolhatjuk a *Le moine et le poisson* (*A szerzetes és a hal, The Monk and The Fish*, 1994) és a *Father and Daughter* (*Apa és lánya*, 2000) című alkotásait, amelyek közül ez utóbbi egy Oscar-díjat is magáénak mondhat.

Amanda Forbis (1963–) és *Wendy Tilby* (1960–) közösen alkotja filmjeit a kanadai filmstúdióban, s eddig két alkotásuk is az Oscar-díj jelölésig jutott. Az első a *When the Day Breaks* (*Amikor indul a nap*, 1999) című filmjük kapta, amelynek különleges látványát a rajzanimáció kiegészítéseként sajátos eljárással alkották: fénymásolatoknak akvarelltechnikával és különböző grafikai eljárásokkal történő átdolgozásával. A film a nagyvárosi lét mindennapjainak élményéből indul ki – egy tragikus esemény után az élet megy tovább, mintha mi sem történt volna. A másik jelölést a *Wild Life* (*A vadonban*,

2011) című festményanimációs eljárással készült rövidfilmjük kapta, amely egy messze földre utazó fiatalembernek a huszadik század elején játszódó tanulságos történetét dolgozza fel.

Erica Russell (1951–) új-zélandi születésű, de Dél-Afrikában felnőtt animációs művész kiváló ritmusérzékkal rendelkezik. Filmjeinek egységes, meghatározó témája az afrikai ritmusú dinamikus tánc, amelynek vizuális megjelenítését kísérhetjük figyelemmel a *Feet of Song* (Éneklő lábak, 1988), a *Triangle* (Háromszög, 1995) és a *Soma* (Test, 2001) címe alkotásokban.

Marjane Satrapi (1969–), az iráni származású, Franciaországban élő sokoldalú alkotó az animáció területén *Persepolis* (2007) című önéletrajzi ihletésű, egész estés filmje révén ismert. A film teljes egészében kézi rajzanimációval és kihúzással készült, csupán a kompozitálás és az utómunka történt digitálisan. A látványában fekete-fehér, ám szemléletében és történetmesélésében teljesen modern alkotás az Európában élő sztereotípiáktól erősen eltérő módon mutatja be Iránt. A film eredeti nyelve francia, hiszen a nyugati világ és nem Irán számára készült. Szülőhazájában rendszerellenesnek nyilvánították és betiltották. Több témát is érint, a történelmi eseményeknek gyermeki ésszel történő interpretálásától a kulturális különbségek kérdésén át a politikai ideológiáknak az emberek mindennapjaira gyakorolt hatásaig. Színvonalas megvalósításán kívül a *Persepolis* ereje az alkotójára jellemző őszinteségben és hihetetlen energiában rejlik, amelynek segítségével Marjam Satrapi, fájdalmas élményein felülemelkedve, humorral és mégis hihetetlen mélységgel tud tapasztalatairól beszélni.

Chris Landreth (1961–) nevét az a különleges, 3D technikával alkotott látványvilág tette ismertté, amelyet *Ryan* (2004) című filmjében fejlesztett ki. A kiemelkedően tehetséges, tragikus sorsú kanadai alkotónak, Ryan Larkinnak emléket állító rövidfilm egy elképzelt interjút mutat be, amelyben a művész az életéről vall. A szürrealista és absztrakt hangulatú látvány a figurákat fizikai értelemben széteső módon jeleníti meg, utalva ezzel a főszereplő lelkiállapotára és társadalmi helyzetére, elősegítve a feltoluló emlékek ábrázolását.

Richard Linklater (1960–) játékfilmrendező és forgatókönyvíró a rotoszkóp-technikához nyúlt, amikor megalkotta nagy sikerű filmjeit, a *Waking Life* (Az élet

nyomában, 2001) és a *Scanner Darkly* (*Kamera által homályosan*, 2006) című egész estés produkciónkat. Az eredetileg élőszereplőkkel leforgatott, majd animációba átültetett filmekhez az alkotó a valóságon kívül eső témáik hiteles bemutatásának céljából társította a különleges látványt.

A *Quay fivérek* néven ismert, amerikai születésű ikerpár, *Stephen és Timothy Quay* (1947–) Angliában alkotja misztikus hangulatú bábfilmjeit, melyeknek legfőbb ihletőjeként az alkotók Jan Švankmajer munkásságát nevezik meg. Expresszív bábokat szerepeltető, borús, sejtelmes hangvétellű műveikben a kifejezetten erre a célra komponált zenére is kiemelten nagy hangsúlyt fektetnek. Legismertebb alkotásuk, a többszörösen díjazott *Street of Crocodiles* (*A krokodilok utcája*, 1986) a lengyel Bruno Schulz novellája alapján készült, és egy ódon levéltárból kiindulva titokzatos utazásra kalauzolja a nézőt.

Egy új műfaj kialakulását is említsük meg röviden, mégpedig az egész estés animációs dokumentumfilm megjelenését. Az első ilyen alkotás az izraeli rendező, *Ari Folman* (1962–) *Vals Im Bashir* (*Waltz with Bashir, Libanoni keringő*, 2008) című filmje, amely az alkotó személyes háborús emlékeit dolgozza fel az animáció segítségével. Ugyancsak ehhez a műfajhoz tartozik a román *Anca Damian* (1962–) filmje, a *Culic – drumul spre dincolo* (*Crulic – The Path to Beyond, Crulic – Út a túlvilágra*, 2011), amely egy román fiatalember lengyelországi fogva tartása során bekövetkezett tragikus halálát meséli el. Az animáció szokatlan értelmezést ad a valós eseményeknek, a műfajból eredő könnyedség és absztrakció, a valós, drámai történetek különleges, megindító hatású kettőséget eredményeznek.

A már említett, 1972-ben alakult *Aardman* stúdió fontos szerepet tölt be a kortárs animációban, jellegzetes angol humortól átszőtt filmjei nagy sikert érnek el a publikumnál, ugyanakkor minden szempontból színvonalasak és minőségiek. Ezek a produkciónk azt bizonyítják, hogy a népszerűség és a szakmai igényesség nem zárják ki törvényszerűen egymást, alátámasztva az értékes közönségfilmek műfajának létjogosultságát.

A *Dreamworks* stúdió 1994-ben alakult, alapítói – Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg és David Geffen – elsősorban a játékfilm területén tevékenykednek. Az animációs részleg, az amerikai stúdiók többségéhez hasonlóan, az egész estés, 3D technikával készült szórakoztató filmekre fókuszál, itt jöttek létre a kétezres évek folyamán

például a *Kung Fu Panda*, a *Madagaszkár* és a *Shrek* című, azóta több, egész estés epizódból álló sorozattá előlépett produkciók. A filmeket sajátos humor, a klasszikus meséktől valamelyest eltérő szemlélet jellemzi, és formai megvalósításuk is némi változatosságot mutat, így például a Madagaszkár-epizódok, 3D megformálásuk ellenére, stilizáltabb, kevésbé realista vonalat követnek.

A tokiói *Ghibli* stúdió 1985-ben alakult, és alapítói közé tartozik az anime mestere, Miyazaki Hajao, aki az itt készült filmek jelentős részét is rendezte. A stúdió elsősorban egész estés rajzfilmekre fókuszál, de sorozatokat is készít. Szigorú elve, hogy amennyire csak lehet, megőrzi alkotásaiban a japán sajátosságokat, és a külföldi bemutatókra sem engedi átszerkeszteni filmjeit.

A *Pixar*, mint láttuk, kiemelt helyet foglal el a CGI-technikával készült filmek műfajában, hiszen John Lasseter itt készítette első, úttörő próbálkozásait, és a stúdió a következőkben is a 3D technika területén alkotott kiemelkedőt mind a rövidfilmek, mind pedig az egész estés produkciók terén. 2006-tól stúdió a Disneyhez tartozik, de ugyanabban az irányban folytatja tevékenységét. A Pixar-filmek szinte kivétel nélkül azonnal hatalmas közönségikerré válnak, a tökéletes formai megalkotásuk, jól felépített dramaturgiájuk, a humor és gondolatiság találó ötvözése színvonalas tömegfilmekké formálja produkcióikat, mint például a *Finding Nemo* (*Nemo nyomában*, 2003), a *Ratatouille* (*L'ecsó*, 2007) vagy a *WALL-E* (2008).

A felsorolt alkotókon és stúdiókon kívül természetesen számos további, kiemelkedő fontosságú animációs műhely működik szerte a világon, köztük magyar művészek és produkciók, értékes tevékenységgel járulva hozzá a kortárs animációs művészet sokoldalúságához. A magyar vonatkozású alkotásokról az *Animációs mozgóképtörténet II.* című jegyzetben olvashatunk részletesen.

Teszt

- I. Az alábbi felsorolásban három kakukktójt rejítettünk el. Melyek azok?
- a. phenakisztozkóp
 - b. dioráma
 - c. panoráma
 - d. kinóra
 - e. cikloráma
 - f. monoszkóp
 - g. sztereoszkóp
 - h. kaleidoszkóp
 - i. fonográf
 - j. flip book
 - k. praxinoszkóp
 - l. rotoszkóp
- II. Mely találmányok fűződnek Charles-Émile Reynaud nevéhez?
- a. fonoszkóp
 - b. optikai színház
 - c. taumatróp
 - d. zootróp
 - e. praxinoszkóp
 - f. mutoszkóp
- III. Miben jeleskedett Eadweard Muybridge?
- a. bábanimáció készítése
 - b. hangostechika fejlesztése
 - c. fotósorozatok készítése
 - d. színes technika fejlesztése
 - e. rajzanimáció készítése

- IV. Mikorra tehetők az animációs filmművészet első önálló műfaji megnyilvánulásai?
20. század húszas évei
 19. század első fele
 18. század közepe
 20. század első évei
 20. század negyvenes évei
- V. Milyen technikai, műfaji újítások, jellegzetességek fűződnek az alábbi alkotókhoz? Párosítsd össze a két lista tételeit!
- | | |
|--------------------------|--|
| a. Max és Dave Fleischer | 2. kronofotográfia |
| b. Alexandre Alexeieff | 3. puppetoon |
| c. Étienne-Jules Marey | 4. celltechnika feltalálása |
| d. George Pal | 5. pinscreen technika |
| e. Lumière fivérek | 6. storyboard rendszeres használata, multiplán-technika tökéletesítése |
| f. John Lasseter | 7. analóg számítógépes technika használata |
| g. Lotte Reiniger | 8. rotoszkóp-technika |
| h. Earl Hurd | 9. filmszalagra festés |
| i. Len Lye | 10. árnyanimáció |
| j. John és James Whitney | 11. a tárgyanimáció műfajának önállósítása |
| k. Walt Disney | 12. CGI-technika használata |
| l. Stuart Blackton | |
| 1. kinematográf | |
- VI. Rendeld az alkotókhoz a filmek, sorozatok címét!
- Vlagyiszlav Sztarevics
 - Jurij Norstejn
 - Winsor McCay
 - Max és Dave Fleischer
 - Oskar Fischinger
 - Tedzuka Oszamu
 - Jiří Trnka
 - Jan Lenica, Walerian Borowczyk
 - Jan Švankmajer
 - Zbigniew Rybczyński

- k. Berthold Bartosch
- l. Lotte Reiniger
- m. Pat Sullivan
- n. Ivan Ivanov-Vano

- 1. Alice (1988)
- 2. Tangó (1981)
- 3. Ház (1958)
- 4. Gertie, a dinoszaurusz (1914)
- 5. Mesék meséje (1979)
- 6. Gulliver utazásai (1939)
- 7. Félix, a macska (1919–)
- 8. Achmed herceg utazása (1926)
- 9. Az operatőr bosszúja (1911)
- 10. A kerzsenci csata (1971)
- 11. Astro Boy (1952–)
- 12. A kéz (1965)
- 13. Kompozíció kékben (1935)
- 14. Az eszme (1932)

VII. Rendeld az alkotókhoz a filmek, sorozatok címeit:

- a. Marjane Satrapi
- b. Mijazaki Hajao
- c. Michael Dudok de Wit
- d. Nick Park
- e. Sylvain Chomet
- f. John Lasseter
- g. Alekszandr Petrov
- h. Phil Mulloy
- i. Priit Pärn
- j. Paul Driessen
- k. Bruno Bozzetto
- l. Osvaldo Cavandoli
- m. Jamamura Kodzsi
- n. Paul Grimault

- 1. Belleville-i randevú (2003)

2. Egy tojás meggyilkolása
3. Luxo Jr. (1986)
4. Menő Manó (1971-1986)
5. Intolerance I., II., III. (2000, 2001, 2004)
6. Persepolis (2007)
7. Allegro non troppo (1976)
8. Shaun, a bárány (2007–)
9. A vándorló palota (2004)
10. Apa és lánya (2000)
11. Az öreg halász és a tenger (1999)
12. Hegy úr (2002)
13. A király és a madár (1980)
14. Hotel E (1991)

VIII. Melyek voltak és mikor készültek az alábbi technikai és műfaji újításokkal jellemezhető produkciók?

- a. első hangos rajzfilm
- b. első egész estés animációs film
- c. első egész estés rajzfilm
- d. első bábfilm

IX. Melyik a kakukktojás a használt technika szempontjából?

- a. John Halas: Automania 2000 (1963)
- b. Walt Disney: Csontváz tánc (1929)
- c. Hector Hoppin, Anthony Gross: Életöröm (1934)
- d. George Méliès: Utazás a holdba (1902)
- e. Fjodor Hitruk: Film, film, film (1968)

X. Mi a közös az alábbi alkotókban?

Tim Burton, Jiří Trnka, Nick Park, Alekszandr Ptusko, Vlagyiszlav Sztarevics

- a. ugyanarról a földrészről származnak
- b. filmjeik hasonló technikával készültek
- c. elsősorban sorozatok rendezői
- d. mindannyian kísérleti filmek készítői
- e. filmjeiket hasonló alkotói szemlélet jellemzi

XI. Melyek az amerikai animációs filmművészet általános jellemzői?

- a. egyedi szerzői filmek készítése
- b. a szórakoztatás a fő célkitűzés
- c. minden filmhez egyéni technikai megoldások keresése
- d. hatékony gyártási folyamat kifejlesztése
- e. a technikai megoldások tökéletesítése
- f. a kísérleti műfaj virágzása
- g. a bábanimáció műfajának gyakori alkalmazása

XII. Kihez melyik technikai műfaj köthető?

- a. Paul Driessen
- b. Alekszandr Ptusko
- c. Georges Schwizgebel
- d. Otto Messmer
- e. Jan Lenica
- f. Segundo de Chomón
- g. Georges Méliès
- h. Witold Giersz
- i. Bill Plympton
- j. Kavamoto Kihacsiro

- 1. bábanimáció
- 2. festményanimáció
- 3. rajzanimáció
- 4. élőfelvétellel kevert stoptrükkök
- 5. kollázsanimáció

XIII. Mi a közös az alábbi alkotókban?

Stephen Bosustow, John Hubley, Chuck Jones, Tex Avery

- a. ragaszkodtak a Disney-tradíciókhoz
- b. a stop motion technika területén alkottak
- c. újító szemléletet képviseltek az amerikai animációs műfajban
- d. kísérleti filmeket készítettek
- e. propagandafilmeket készítettek

XIV. Animációs munkásságát tekintve ki a kakukktojás?

- a. Hans Richter
- b. Oskar Fischinger

- c. Norman McLaren
- d. Jurij Norstejn
- e. Marcel Duchamp

XV. Mi jellemzi az animék világát?

- a. a japán tradíciók kizárólagos követése
- b. az amerikai animáció formai jegyeinek beemelése
- c. kizárólag gyerekeknek szóló filmek készítése
- d. az egyéni szerzői filmek túlsúlya
- e. virtuóz, kidolgozott rajzanimáció
- f. összetett jellemű karakterek szerepeltetése
- g. kizárólag realista elemek használata
- h. a második világháborúban átélt traumák megjelenítése

Megoldások

- I. f, i, l
- II. b, e
- III. c
- IV. d
- V. a – 8, b – 5, c – 2, d – 3, e – 1, f – 12, g – 10, h – 4, i – 9, j – 7, k – 6, l – 11
- VI. a – 9, b – 5, c – 4, d – 6, e – 13, f – 11, g – 12, h – 3, i – 1, j – 2, k – 14, l – 8, m – 7, n – 10
- VII. a – 6, b – 9, c – 10, d – 8, e – 1, f – 3, g – 11, h – 5, i – 14, j – 2, k – 7, l – 4, m – 12, n – 13
- VIII. a. Walt Disney: Willie, a gőzhajó (Steamboat Willie, 1928)
b. Lotte Reiniger: Achmed herceg utazása (Die Abenteuer des Prinzen Achmed, 1926)
c. Walt Disney: Hófehérke és a hét törpe (Snow White and the Seven Dwarfs, 1937)
d. Vlagyiszlav Sztarevics: A gyönyörű Ljukanida (Prekrasznaja Ljukanyida, The Beautiful Lukanida, 1910)
- IX. d
- X. b

- XI. b, d, e
- XII. a – 3, b – 1, c – 2, d – 3, e – 5, f – 4, g – 4, h – 2, i – 3, j – 1
- XIII. c
- XIV. d
- XV. b, f, h

Felhasznált irodalom

Nyomtatott művek

Auzel Dominique: *Émile Reynaud et l'image s'anima*. Dreamland Paris, 1998.

Bartók István, Bleier Edit (szerk.): *Mozgás. Az animáció tankönyve*. Pannónia, 1993.

Bendazzi, Giannalberto: *Cartoons: One Hundred Years of Cinema Animation*. Indiana University Press, 1994.

Crafton, Donald: *Before Mickey. The animated film 1898–1928*. University of Chicago Press, 1993.

Dizseri Eszter: *És mégis mozog... Az animáció magyar mesterei. A kezdetek*. Balassi, 2007.

Féjja Sándor: *Walt Disney*. Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, 1978.

Kolta Magdolna: *Képmutogatók. A fotográfiai látás kultúrtörténete*. Magyar Fotográfiai Múzeum, 2003.

M Tóth Éva: *Aniráma – Animációs mozgóképtörténet*. Kortárs Kiadó, 2010.

Maltin, Leonard: *Of Mice and Magic A History of American Animated Cartoon*. New American Library, 1987.

Martin Schuster: *Művészetlélektan*. Panem Kft., 2005.

Robinson Chris: *Animators Unearthed: A Guide to the Best of Contemporary Animation*. Continuum, 2010.

Russett, Robert – Starr, Cecile: *Experimental Animation: Origins of a New Art*. Da Capo Press, 1988.

Thompson, Kristin – Bordwell, David: *A film története*. Új Palatinus Könyvesház, 2007.

Szoboszlay Péter: *A rajzfilm*. Corvina Kiadó, 1977.

Varga Csaba: *Film és story board*. Minores Alapítvány, 1998.

Wiedemann, Julius (ed.): *Animation Now!* Taschen, 2007.

Youngblood, Gene: *Expanded Cinema*. E P Dutton, 1970.

Online cikkek

Blackledge, Olga: Erőszak, hajsza és a test konstrukciója az amerikai és szovjet animációs sorozatokban

<http://apertura.hu/2012/nyar/blackledge-eroszak-hajsza-es-a-test-konstrukcioja-az-amerikai-es-szovjet-animacios-sorozatokban>

2013. 07. 28.

Dinu-Ioan Nicula: Un istoric al animației românești de până la 1989

<http://www.istoriafilmului.ro/articol/113/un-istoric-al-animatiei-romanesti-de-pana-la-1989-partea-1>

2013. 07. 25.

Ehrlich, David: Animation in China

http://blog.sina.com.cn/s/blog_789ce5ed0100qbcm.html

2013. 07. 30.

Gerencsér Péter. Vázlat a cseh animációról

http://epa.oszk.hu/01000/01014/00080/pdf/EPA01014_hid_2011_04_067-080.pdf

2013.07.18.

Gerencsér Péter: A propagandától a metanyelvi önreflexióig

<http://apertura.hu/2012/nyar/gerencser-a-propagandatol-a-metanyelvi-onreflexioig-a-cseh-animacios-film-politikai-hagyomanyarol>

2013. 07. 12.

Kriston László: Bogaras filmek, Ladislav Starewitch

http://www.mozinet.hu/osszeallitasok/osszeallitas_|_bogaras_filmek,_ladislav_starewitch

2013. 07. 27.

Szemelvények a lengyel animáció történetéből Ryszard W. Kluszczyński írása alapján

<http://polinst.hu/node/3948>

2013. 07. 19.

Orosz Anna Ida: Animált népművelés és metafizika – John Halas 100

http://mandarchiv.hu/cikk/363/Animalt_nepmuveles_es_metafizika_John_Halas_100

2013. 07. 19.

Orosz Márton: Vissza a szülőföldre

http://www.kaff.hu/files/documents/Marton_Orosz_KAFF_2011_Vissza_a_szulofoldre_Back_to_the_homeland.pdf

2013. 07. 15.

Képjegyzék

- 1.1 Filmkép Somogyi Donát, Tuli Krisztián: Copy Service című, digitális technikával készült diplomafilmjéből. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2013. Konzulens: Kiss Melinda
- 1.2 Részlet Mayer Tamás The Machine című filmjének storyboardjából. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2013.
- 1.3 Somogyi Donát, Tuli Krisztián, Copy Service című diplomafilmjének látványa a tervezés különböző fázisaiban. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2013. Konzulens: Kiss Melinda
- 2.1 Feltételezhetően mozgást megjelenítő őskori ábrázolások
- 2.2 Négyezer éves egyiptomi falfestmény
- 2.3 Ötezer éves perzsa agyagedény
- 2.4 Az edényen körbefutó frízen szereplő kecske fázisai
- 2.5 A Sixtus-kápolna mennyezetfreskója
- 2.6 Némalföldi festményen megjelenített vásári képmutogató
- 2.7 Cikloráma
- 2.8 A cikloráma játékváltozata
- 2.9 Dioráma 19. századi ábrázolása
- 2.10 A laterna magica változatai
- 2.11 Laterna magica működés közben egy korabeli ábrázoláson
- 2.12 Fantazmagória egy 18. századi ábrázoláson
- 2.13 Camera obscura
- 2.14 A camera obscura működési elve
- 2.15 A camera obscura elvének használata tájképfestésénél
- 2.16 Schoch Frigyes sztereoképe (fortepan.hu)
- 2.17 Schoch Frigyes sztereoképe (fortepan.hu)
- 2.18 Sztereonéző vagy sztereoszkóp

- 2.19 Sztereó fényképezőgép
- 2.20 Taumatróp két oldala
- 2.21 Taumatróp működés közben
- 2.22 Taumatróp működés közben
- 2.23 Phenakisztoszkóp-korong
- 2.24 Működésben lévő phenakisztoszkóp által létrehozott mozgókép
- 2.25 Dupla korongos phenakisztoszkóp
- 2.26 Phenakisztoszkóp-vetítő
- 2.27 Zootróp
- 2.28 Marey plasztikus zootrópja
- 2.29 Zsebmozi vagy flip book
- 2.30 Kinóra
- 2.31 Mutoszkóp
- 2.32 Mutoszkóp-reklám
- 3.1 Étienne-Jules Marey fotósorozatai
- 3.2 Az Étienne-Jules Marey által kifejlesztett fotópuska
- 3.3 Georges Demeny találmánya, a fonoszkóp
- 3.4 Eadweard Muybridge fotósorozata
- 3.5 Praxinoszkóp
- 3.6 Praxinoszkóp-színház
- 3.7 Praxinoszkóp-vetítő
- 3.8 Reynaud optikai színháza
- 3.9 Állókép Reynaud Szegény Pierrot (Pauvre Pierrot, 1892) című vetített előadásából
- 3.10 A kinetoszkóp belső szerkezete
- 3.11 Kinetoszkóp-szalon
- 3.12 Edison stúdiója, a Fekete Mária (Black Maria)
- 3.13 Georges Méliès: Utazás a Holdba (Le Voyage dans la Lune, 1902), filmkép
- 4.1 Segundo de Chomón: Az elektromos szálloda (El hotel eléctrico, 1907), filmkép
- 4.2 Segundo de Chomón: Japán akrobaták (Les Kirikis, acrobates japonaises, 1907)
- 4.3 Segundo de Chomón: Az aranybogár (Le Scarabée d'or, 1907)
- 4.4 Részlet Winsor McCay A kis Nemo című képregényéből

- 4.5 Vlagyiszlav Sztarevics: Az operatőr bosszúja (Meszty kinematograficeszkovo operatora, The Cameraman's Revenge, 1912), filmkép
- 4.6 Vlagyiszlav Sztarevics bábjai között
- 5.1 Felix, a macska vázlata, Sullivan által egy rajongónak dedikálva
- 5.2 Kokó, a bohóc modell-lapja
- 5.3 A rotoszkóp-eljáráshoz szükséges berendezés
- 5.4 Kokó és társa, Fitz kutya egy filmképen
- 5.5 Betty Boop és Kokó, a bohóc közös filmképen
- 5.6 Betty Boop
- 5.7 A multiplán-technika elve
- 5.8 Walt Disney híres multiplán kamerája mellett
- 5.9 A Merrie Melodies-sorozat nyitóképe
- 6.1 Viking Eggeling: Diagonális szimfónia (Diagonal-Symphonie, 1924), filmképek
- 6.2 Norman McLaren munka közben
- 7.1 Lotte Reiniger munka közben
- 7.2 A tűtábla (pinscreen) működési elve
- 7.3 Alexandre Alexeieff munka közben
- 10.1 Dedikált cell Winsor McCay A Lusitania elsüllyedése (Sinking of Lusitania, 1918), című filmjéből

Mozgóképek jegyzéke

- 1.1 Rajzanimációs feladat adott figurával. Kozma Péter, Somogyi Donát, Bocskai Adrienn munkája. Kaposvári Egyetem, elektronikus ábrázolás BA, képanimátor szakirány, 2011. Konzulens: Kiss Melinda
- 1.2 Sára Petra: Föld Körül, papírkivágásos technikával készült animáció. Kaposvári Egyetem, Vizuális Kommunikáció Tanár szak, 2010. Konzulens: M Tóth Éva
- 1.3 Ottlik Anna, Hertelendi Amanda: Peron. Bábanimáció. BKF Művészeti Kar, animáció BA szak, 2013. Konzulens: Fischer Ferenc
- 1.4 Mészáros Bori: Stop motion animációs gyakorlat, BKF, Animáció BA, 2012. Konzulens: Kiss Melinda
- 1.5 Rödönyi Csilla: Tejföl, animatik. BKF, Animáció BA, 2011, Konzulens: Gauder Áron
- 2.1 Sztroboszkóp-effektus. A kerék végig az óramutató járásának megfelelően forog, a különböző sebességeknél mégis úgy tűnik, mintha visszafelé forogna, vagy állna
- 3.1 Eadweard Muybridge fotósorozataiból összeállított mozgóképek
- 3.2 Lumière fivérek: A vonat érkezése (L'Arrivée d'un train à La Ciotat, 1896)
- 4.1 Stuart Blackton: Az elvarázsolt rajz (The Enchanted Drawing, 1900)
- 4.2 Stuart Blackton: Vicces arcok tréfás fázisai (Humorous Phases of Funny Faces, 1906)
- 4.3 Stuart Blackton: Kísértetszálloda (The Haunted Hotel, 1907), részlet
- 4.4 Émile Cohl: Fantazmagóriák (Fantasmagorie, 1908)
- 4.5 Winsor McCay: A kis Nemo (Little Nemo, 1911)
- 4.6 Winsor McCay: A szúnyog működése (How a Mosquito Operates, 1912)

4.7 Winsor McCay: Gertie, a dinoszaurusz (Gertie, the Dinosaur, 1914)

5.1 Betty Boop mozgásának alapjául szolgáló élőfelvétel, valamint a rotoszkóp-technikával készült animáció

5.2 Multiplán-technika nélkül, majd azzal készült, szimulált kameramozgás