

Az animációs dilemma: techné vagy koncept?

A 2010-es *Anilogue*¹ versenyprogramjának fődíjasa és annak zsűri általi méltatása jól jelzi azt a problémát, amely ma általában a művészetben – és különösen olyan technikai ágaiban, mint a film és az animáció – oly gyakran felvetődik. A fesztivál záró gáláján hangzott el, hogy a holland FLORIS KAAYK *A lények eredete* (*The Origin of Creatures*, 2010) című filmje képeinek technikai megvalósításával nyűgözte le az amúgy animációs rendezőként és producereként dolgozó zsűritagokat.² *A lények eredete* valóban nagy munkával és erőfeszítéssel elkészített, technikai szempontból kiemelkedő alkotás, viszont mindez együtt sem képes elrejteni koncepcionális szegénységét. A már önmagában is meglehetősen közhelyes környezetben (sötét, romos, anti-utópia világ) a törmelék alól egy önjáró kéz mászik elő, amely első körben szemet szerez magának, majd pedig további hasonló lényekkel összekapaszkodva alkot egyre komplexebb struktúrákat – *A lények eredete* ezzel együtt tét nélküli, egy-két sikerült vizuális eget felmutatni képes, eredeti gondolatokat nélkülöző alkotás.

Az animáció azért különösen nehéz műfaj, mert a kiindulópontjául szolgáló médiumhoz (elsősorban a filmhez) képest egy olyan dimenzióban is kreatívan kell alkotnia, amely az előző számára adott volt. Bár a filmkép létrehozásában is rengeteg kombinációs lehetőség van, az animációnak még a fotografikus képalkotás rögzített szabályai sem szabnak határt. Éppen ezért az animációs művészek, miközben mindarra figyelnie kell, amire egy filmrendezőnek (legyen jó forgatókönyv, képkomponálás, vágás, stb.), még azt is a legapróbb részletekig el kell döntenie, hogy egyáltalán mi és hogyan jelenjen meg a vásznon. Ez a szabadság azonban – mint általában – egyben a legnagyobb teher is, hiszen végeredményben egy animáció sikeressége azon áll vagy bukik, hogy képes-e a rendező a megfelelő összhangot létrehozni a koncepció, valamint a vizuális megvalósítás, ha úgy tetszik, a technika, a techné között. A számítógépes eszközök rohamos fejlődésével és azok egyre elérhetőbbé válásával már nem az a kérdés elsősorban, hogy képes-e valaki magas szintű technikai bravúrra, hanem az, hogy képes-e ezt egy olyan történetbe, gondolati szerkezetbe, „üzenetbe” ágyazni, ahol a két oldal kölcsönösen erősíti és nem oltja ki egymást. De fogalmazhatunk úgy is, hogy a történet elrajzoltságának foka összhangban kell(ene), hogy legyen a rajzok absztrakciójának fokával, vagy másképp: a képekben megvalósuló elvonatkoztatást kapcsolatba kellene hozni az ábrázoltak elrugaszkodottságával. Ebből a szempontból különösen érdekes volt az *Anilogue*, mert a kiforrott egyensúly, illetve a végletek mindegyikére találtunk példákat.

Az egész estés filmek közül ebből a szempontból vitathatatlanul az első rendezését abszolváló TOMM MOORE filmje, a *Kells titka* (*The Secret of Kells*, 2009) szerepelt a legjobban. A középkorban játszódó történetnek már az alapszituációja is rendkívül ellentmondásos helyzeteket kreál és érzelmeket generál. Egy világtól elzárt kolostorban az apátok az emberi civilizáció megmentésén, könyveken dolgoznak, ugyanis nem messze már barbárok gyűjtogatnak és fosztogatnak. Főhősünk tanítványként dolgozik itt, tehát a civilizáció ortal-mát képviseli, és a főpát védelem-mániájának megfelelően az egyre magasabbra épülő falak határolják a teljes világot. A fenyegető külvilágról azonban hamarosan kiderül, hogy a legnagyobb veszély mellett a legnagyobb gyönyörűségeket is hordozza az erdőben lakozó tündérlány és világa révén. A film különlegessége a mindent lehetővé tevő technika korában épp az önmegtartóztatásból fakad, ugyanis a készítőik képesek voltak megmaradni az előtér és háttér dekoratív összjátékát lehetővé tevő két dimenzióal. Ráadásul rendkívüli vizuális érzékről tettek tanúbizonyságot azáltal, ahogy a két világot képileg elkülönítették, s ugyanakkor a külvilág jó és gonosz oldalát – amint az a történet szerint is egy helyen, az erdőben van – teljesen más színekkel, de hasonló formavilággal rajzolták meg. Az is a készítőket dicséri, ahogy képesek voltak a képi világot a dramaturgiával összhangban kezelni: ennek legkiválóbb példái azok a jelenetek, amelyekben a környezet, a külvilág rajza szinte teljes

¹ *Anilogue 2010 – Nemzetközi Animációs Filmfesztivál*, Uránia Nemzeti Filmszínház, Toldi mozi, Budapest; Filmcasino, Bécs, 2010. november 24 – december 2. (ld: www.anilogue.com)

² A zsűri tagjai Theodore Ushev bolgár-kanadai animációs filmrendező, a horvát animációs filmproducer, Vanja Andrijevic és Igor Buharov, azaz Szilágyi Kornél rendező volt.



MAMORU HOSODA
Nyári zivatar (Summer Wars), 2009



JAN ŠVANKMAJER
Túlélni az életet (Surviving Life), 2010

egészében dekoratív felületté válik, ám ez nem töri meg a történet lendületét. Apró finomságaiban is briliáns munka a *Kells titka*, és nem mellesleg a jó forgatókönyvnek köszönhetően a beiktatott vizuális etűdszerű jelenetek ellenére is képes a figyelmet és a feszültséget az elejétől a végéig fenntartani.

Ennél kisebb formátumban és talán kevésbé innovatív módon, de ugyancsak remekül teremtették meg az összhangot a versenyben szereplő francia *Az ember, aki aludt* készítői. INES SEDAN a 12 perces animációban egy az érzelgőség határát súroló történetet dolgoz fel, amelyben egy nő addig bántódik férje állandó alvása miatt, míg meg nem jelenik egy nagyon is éber és szép hangú hódító a városban. Az animáció igazából megszelídített expresszionista filmnek tekinthető, hiszen megközelítésének lényege, hogy a külvilág a szereplők tudatának, érzéseinek leképezéseként működik. A filmecske további érdekessége az, hogy a vizualitást egyenesen a történetbe építi be, hiszen a narratív problémát végül vizuális csellel oldja meg. *Az ember, aki aludt* (*The Man Who Slept*, 2009) az *Anilogue* közönségdíját nyerte.

A versenyprogram egyik legköltoőbb, díjakkal nem megtisztelt, ám képi világával, annak rendkívül tudatosan megkomponált gazdagságával lenyűgöző filmje Portugáliából érkezett. *Az utazás a Zöldfokhoz* első látásra egy afrikai kirándulásról szól, a képek dinamikája révén azonban egy belsővé váló utazás történetét meséli el. JOSE MIGUEL RIBEIRO gyönyörű vízfesték animációjában (*Utazás a Zöld-fokhoz / Journey to Cape Verde*, 2010) a konkrét történésektől való elvonatkoztatást a remek dimenzióváltások, a mikro- és makroperspektíva közötti jelöletlen ugrások teszik lehetővé. A film kifinomult poétikával beszél az otthonhoz, otthoniakhoz való viszony változásáról az állandó úton levés vagy éppen a megállás, megállapodás pillanataiban.

A fesztivál technikájában, megközelítésében egyik legszelsőségebb filmjét a német MICHAEL KLÖFKORN hozta, elsősorban azért, mert ilyen munkák első-sorban kísérleti filmek között, nem pedig animációk gyűrűjében szoktak szerepelni. Éppen ezért fontos, hogy különdíjjával az egyik zsűritag felhívta erre a figyelmet. *A folyékony papír* (...liquid Paper, 2010) animált fotósorozat: a különböző formákat valójában vastag katalógusok, képes folyóiratok lapjából kivágvá és pörgetve láthatjuk. Az igazán gondolatébresztő mindebben az, hogy a szerző a képek tönkretétele (szétvagdosása) révén hoz létre új képeket, amelyek így egyszerre szűnnek meg képként funkcionálni az egyik értelemben és válnak új képpé egy másikban.

Most már itt az ideje, hogy a konceptuális oldalhoz közelebb álló példákról is szó essen. A maró gúnnyal, szókimondó társadalomkritikával és fekete humorral átítatott filmjeiről híres brit PHIL MULLOY-t szinte tekinthetnénk a konceptuális animáció – már ha létezne ilyen irányzat – vezéralakjának. Korábbi filmjeit sem rajzainak komplexitása és kidolgozottsága miatt szerettük, de

Szonday Szandra

Digitális porhintés

Compagnie Adrien M: *Cinématique*¹

➤ Trafó Kortárs Művészetek Háza, Budapest

➤ 2011. február 4-6.

A *Temps d'Images Fesztivál* keretében került sor ADRIEN MONDOT társulatának előadására a Trafóban. Adrien Mondot-nak, aki egy cirkuszi tehetségeket bemutató programban (*Jeunes Talents Cirque*) tűnt fel még 2004-ben, a *Cinématique* immár negyedik munkája. Mondot nem csupán zsonglőr, hanem informatikus is, így laboratórium-munkáiban, előadásaiban és installációiban a színpadi előadóművészet és a digitális művészet közötti kapcsolatokat kutatja. Médiaművészeti kalandozásaival egyébként nem áll egyedül, több új cirkuszi társulat is élt már az új médiumok kínálta lehetőségekkel (Cirkus Cirkor: 99 % *Unknow*; Compagnie 111: *Plan B*; Compagnie 9.81: 9.81; Ville Walo & Kalle Hakkarainen: *Vanishing Point [Enyészpont]*, stb.). Az újdonság itt nyilván abban áll, hogy egy speciális, a nézők számára nehezen megfelfejthető technika alkalmazására épül az előadás, mely az eddig megszokott vizuális trükkökkel szemben sokkal szorosabb, interaktívabb lehetőséget nyújt a performereknek. (A produkció 2009-ben el is nyerte a zsűri nagydíját is a *Bains Numériques #4* fesztivál „tánc és új technológiák” nemzetközi versenyében.) A szereplők mozgásukkal befolyásolni, irányítani tudják a képi történéseket: egy legyintésre arrébb sodródnak a lebegő pontok, szaltózik az artista és vele együtt fordul körbe a virtuális környezet.

„Az utazás virtuális tájakon keresztül vezet”, írja az ismertető, „a síma felületre vetített vonalakból, pontokból, betűkből és tárgyakból kirajzolódó költői terek körülölelik a testeket, rásimulnak a gesztusokra. A többit elvégzi a képzelet: a testeken átsejtlő fények és a mozdulatok a szabadságról, a vágyakról, a bennünk rejlő végtelenről mesélnek.” A költői hangvételű beharangozó nagyrészt igaz, az előadás mindazonáltal erős hiányérzetet hagy az emberben. Noha újcirkuszként hirdették meg, azon kívül, hogy a társulat „frontembere” néhány perc erejéig zsonglőrözik – és tegyük hozzá, nem is rosszul –, az előadásnak nem sok köze van a cirkuszhoz, sem hangulatában, sem dramaturgiájában, sem képi és mozgásvilágában. Ehhez az sem elég, ha azzal mentegetjük a dolgot: Mondot virtuálisan zsonglőröködik, mivel ez a meghatározás korábbi darabjaira sokkal inkább illene, mint a *Cinématique*-ra. Mondot repertoárja egyébként nem túl nagy; ahogy a *Cinématique*-ban, korábbi munkáiban – *Fausses notes et chutes de balles [Hamis hangok és labdapotyogás]*, *Convergence 1.0, reTime* – is labdákkal zsonglőröködik, előadásai voltaképp variációk egy témára. Főként akkor feltűnő ez, ha tudjuk, egy általános artistaképzés is sokkal sokoldalúbb (az első években a növendékek mindenbe „beleszagolnak”, csak később specializálódnak), illetve körbenézve más „multifunkciós” újcirkuszi artisták között is kiderül ez a hiányosság.

Pedig a cirkuszi akrobatika adná magát, hogy az Adrien M. által teremtett virtuális világ még szürreálisabb, szabadabb legyen. Nem csak a cirkusz nyers fizikalitása vész el (nyilván nem is ennek megmutatása vezeti Mondot-t), hanem az artista munkájában rejlő illuzórikus könnyedség, játékoság sem nagyon mutatkozik meg. Ehelyett a dolog kimerül némi szökdelésben és egy hátraszaltóban. Mondot a darab jelentős részében passzív, míg társa, Satchie Noro munkája inkább a tánchoz közelít. Pedig a társulat tagjai többre képesek, ez kiderül a darab vége felé; ám úgy tűnik, hatás tekintetében a technikára hagyatkoznak és nem fizikai adottságaikat aknázzák ki. A dolog azért működik – mindvégig a csodák palotájában ülünk és figyeljük, a mágus hogyan kavart vihart egy tál vízben, hogy visz táncba több száz szállongó betűt. (Ebből a szempontból érdekes volt a nézők reakciója, ugyanis az előadás után beszélgetésen kiderült, többen hitték azt, hogy az alkalmazott technika Mondot

legújabb munkájában, az egész estés *Viszlát, Mr. Christie*-ben (*Goodby, Mister Christie*, 2009) a vizuális ábrázolást olyannyira lecsupasztotta, hogy szinte már fölöslegessé is tette. A kortárs fogyasztói társadalom érték- és érzelm-nélküliségét pátoszmentesen, végletekig hajszolva kifigurázó (ki ne emlékezzen az agyoncsapott pók formájában kimúló Istenre), hosszú dialógusokkal túlterhelt filmet talán még rádiójátékként is hallgathatnánk, bár valószínűleg amúgy is fárasztó lenne végigkövetni az arany után kutató, magának az egész föld alatt alagutat ásó férfinak és családjának kalandjait egészen a Hitlerrel terhelt túlvilágig.

Nagy elvárásokkal néztünk a cseh zseni, JAN ŠVANKMAJER legújabb, utolsó-nak tervezett filmjének bemutatója elé; ráadásul az esemény körüli hajcihőt az a tény is fokozta, hogy a forgalmazó csak egyetlen vetítést engedélyezett a fesztiválon. A szürrealizmusba oltott animáció nagymestere ezúttal, a film prológusában elmondottakhoz hűen egy pszichoanalitikus komédiát készített. Ez a munka – valószínűleg az ugyancsak a prológusban említett financiai okok miatt is –, iskolapéldája lehetne a koncepcionális megközelítésnek. A papír- illetve fotókivágások elnagyolt animációjával dolgozó *Túlélni az életet* (*Surviving Life*, 2010) inkább vizuális ötleteivel – a bábfilmben illő méretkülönbségekkel és szürreális kapcsolódásokkal –, mint azok látványos kidolgozásával vonja magára a figyelmet. A film egy kopaszodó, középkorú férfi láz- és vágyálmaiba enged betekintést, ahol buñueli módon kavarnak össze a valós és álombéli jelenetek és válik egyre inkonzekvensebbé a két, hol párhuzamosan, hol egymásba gabalyodóan létező világ. Švankmajer a bevezetőben azt mondta, nem volt elég pénz a kivitelezéshez, de a filmet elnézve ötletből is hiány volt, legalábbis egy egész estés filmre biztosan nem volt elegendő: a negyvenedik perc táján már átlátjuk a szerkezetet, onnantól pedig nem sok új történik. Lehet, hogy még agyalni kellett volna ezen a filmen – hiszen költséges technikai bravúrok híján csakis a mentális, koncepcionális sziporkázás tudott volna igazán erőt adni neki.

Az *Anilogue* egyik legnagyobb erősségét általában a japán kapcsolatok jelentik. Az ottani szakma világhírű képviselői rendszeresen elvetődnek a fesztiválra, és az anime felhozatal most is remek volt. A MAMORU HOSODA legújabb alkotása szép példája a nyugati szem számára megszélesített animének. A *Nyári zivatar* (*Summer Wars*, 2009) a japán társadalom egyik legalapvetőbb problémájából, a hagyományos és a modern életforma összeütközéséből indul ki. A fiatal iskolás srác, aki barátnője nagymamájánál tölti nyári vakációját, megfelfejti a legnépszerűbb virtuális játékvilág feltöréséhez szükséges kódot – anélkül, hogy tudná, mit tesz –, ezzel pedig ellenséges hatalmak kezére játssza az egész rendszert. A szereplőknek így egyszerre két fronton kell a párhuzamos valóságok együttéléséből fakadó problémákkal megküzdeni: valamit kezdeniük kell a generációk közötti konfliktussal, a régi és az új értékrend összeegyeztethetlenségével, valamint a valóság egyes elemeit (közlekedési rendszert, műholdakat) is manipulálni képes virtuális alternatív világgal is. Hosoda a film végére ezt a hatalmas konstrukciót egyetlen virtuálisan megtestesülő csatában hozza össze, ahol a család és barátok által irányított avatárok milliói igazi anime szuperhősként formálódva küzdenek meg a gonosz avatárjaival. Vizuálisan és mentálisan is megterhelő és látványos film, a műfaj egyik kiemelkedő darabja. Nagy várakozás előzte meg a *Belleville-i randevű*-val átütő sikert arató SYLVAIN CHOMET új filmjét, amit a francia ikon, Jacques Tati egyik soha meg nem valósult forgatókönyve ihletett. A rajzokkal és a történettel korábban oly bravúrosan dolgozó Chomet-t azonban mintha agyonnyomta volna a feladat és a nagyság terhe. Az *illusionista* (*L'illusionniste*, 2010) korrekt, ármdé unalmas tisztelgés a nagy mester előtt, a szerző – pedig valószínűleg sokat foglalkozott vele – mintha épp a Tati-jelenség lényegét nem értette volna meg. Tati hórihorgas, esetlen figurája éppen rajzfilmszerűsége miatt volt érdekes, vicces, mindez azonban csak élőszereplős filmben működik, hiszen a rajzfilmszerűség átmásolása rajzfilmben unalmas – hiszen ott, abban a világban alaptól mindenki ilyen.

A 2010-es *Anilogue*-on talán kevesebb kiemelkedő remekmű született, mint amennyit a korábbi években láthattunk, de ez inkább a halványabb filmtermésnek, nem a szervezőknek köszönhető. Akárhogy nézzük, az *Anilogue* koncepciójában, válogatási stratégiájában a hazai filmes rendezvények közül mégis legközelebb áll ahhoz, amelyennek egy nemzetközi rangra törő, nagyvárosban rendezett filmfesztiválnak lennie kell. Egy hét alatt láthattuk az animáció néhány legnagyobb nevének legújabb alkotását (Jan Švankmajer, Phil Mulloy, Sylvain Chomet, hogy csak néhány nevet említsünk), másrészt a verseny- és tematikus kísérőprogramok révén olyan alig vagy kevéssé ismert filmeket is, amelyeket a sztárokat már ismerő szakma sem láthatott. A szervezők és válogatók így olyan stratégiát alakítottak ki, amely hosszabb távon lehetővé teszi, hogy a fesztivál egyaránt érdekes legyen a nagyközönség és a nemzetközi szakma számára.

1 Adrien MONDOT – koncepció, programfejlesztés, előadás
Satchie NORO – tánc
Christophe SARTORI és Laurent BUISSON – zene / hang
Elsa REVOL – fényterv
Charlotte FARCET – dramaturg
Alexis LECHARPENTIER – programfejlesztési asszisztens, műszaki vezető
ay-rOop [Géraldine WERNER és Olivier DACO] – produkciós ügyek és terjesztés
Jérémy CHARTIER és Hervé LONCHAMP – színpad- és fénytechnika
Laurent LECHENAULT – hangtechnika