

EXPERANIMA.

ANIMÁCIÓS KÍSÉRLET-ZÁRVÁNY A PANNÓNIA FILMSTÚDIÓBAN

M. TÓTH ÉVA

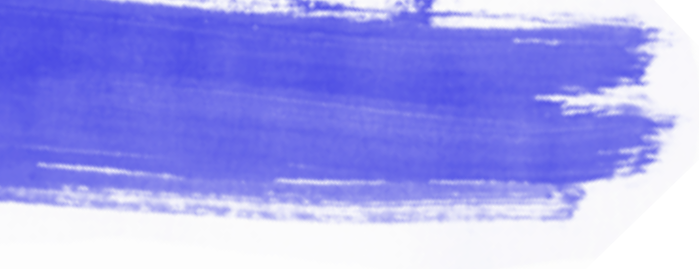
„Ahhoz hogy az animációs műfaj szabadon szárnyalhasson, muszáj ilyen fajta kísérleteket csinálni...” (Kisfaludy András, 2009)

Lévay Jenő grafikus kollégám *Meander* címmel egyedi animációs mozgóképet készített a kilencvenes években, egy ma már özönvíz előttinek mondható analóg fénymásoló nem rendeltetészerű „közreműködésével”. A félabsztrakt, fekete-fehér fázisok alapjául egy zsoltár felnagyított betűi szolgáltak, de szisztematikusan elforgatva a szkennert ablakán. Az önmagába visszatérő, tehát semmiféle hagyományos dramaturgiába vagy narratívába nem kapaszkodó művet kiállítóteremben vetítette, a fázisgrafikák installációjának közegében. A befogadók számára mozgóképe többszörösen kódolt üzenetnek tűnhetett, amely minden egyes néző számára más kulccsal nyílik... Kísérleti mozgó grafikát láttunk, s motivációjáról faggatva az alkotó elmondta, úgy

véli, a kísérlet a művészetben azért fontos, mert a továbblépés lehetőségét jelenti, és akkor is szükséges kísérletezni, ha az eredmény megpróbáltatást jelent a panelekhez szokott befogadók számára.

A Whitney-fivérek korai komputerkísérletei, Stan Brakhage „szendvicsfilmjei” vagy Fischinger zenére komponált stúdiói mára már közvetve ott vannak a videoklipekben, a szórakoztató superprodukciók trükkjeiben, vagy a kiállítóterekben otthonra találó mozgóképes installációkban. És visszaköszönnek egykori „fura” filmek a főcímekben, a világháló szövetében, a közvetlen környezetünk vizuális mozzanataiban.

Az experimentális mozi talán valóban fontosabb, mint a „nagy-mozi”, hiszen mentes a megrendelői igényektől, az aktuális közönségizléstől, vagyis olyan szabad, amilyen szabadságra az alkotói fantázia képes. Ez a



szabadság néha irritáló, mint egykor a képzőművészetben Malevics négyzetei, mégis e bosszantó darabok billentik ki a műfajt kényelmes konvencióiból.

Előzmények

A magyar animáció kezdetének nagyjai – Kató-Kiszly István, Macskássy Gyula, Pál György, Valker István – maguk fejlesztette stúdiókörülmények közt alkotva, pusztán a feladatmegoldásra koncentrálnak mindig olyan technikát és eszköztárat választottak, ami a legpraktikusabbnak és legegyszerűbbnek bizonyult céljuk megvalósítására. A kísérlet elemi érdek volt, hisz még semmilyen technológia nem volt bejártva, az amerikai gyártási mechanizmust hírből, vagy a produkciókról illetve ismerhették.

A kíváncsiságból és kényszerből születő friss ötletek egyértelműen jellemezték a korai animációt, míg a későbbiekben – köszönhetően az uralkodóvá váló „nagyüzemi” termelésnek, amelyet persze éppen az egykori úttörők tevékenysége alapozott meg! – győzött a rutin,

a biztos fogások és kifizetődő módszerek alkalmazása.

A második világháborút követően, a zárt társadalmi formáció kirekesztő művészetszemléletének következtében az avantgárd vagy nonfiguratív irányba mozduló filmes próbálkozások eleve nem, vagy alig jutottak „levegőhöz”: az ötvenes évek elején a magánszemélyeknek filmfelvevő gépeiket be kellett szolgáltatniuk, s a nyersanyaghoz való hozzájutás is körülményes volt. A festő Gyarmathy Tihamér fotogrammból szerkesztett, lényegében animációs karakterű, csupán reprodukcióban fennmaradt rövidfilmjéről több szakirodalom is megemlékezik a negyvenes évek végéről, ötvenes évek elejéről, de a hatvanas évekig nem tudunk hasonló próbálkozásról Magyarországon. A Pannónia a profi termelés körülményeinek kialakításán fáradozott, más hasonló műhely létrejöttére még várni kellett. Az amatőrfilmes törekvések inkább a játék- és dokumentumfilm irányába tartottak, az induló televíziózás pedig a széles közönséget megtaláló, elsősorban hagyományos animációs betéteknek kedvezett.

A magyar animáció a hetvenes évekre került abba a kedvező helyzetbe, hogy hosszabb lélegzetű rajz-játékfilmmel próbálkozhasson. Az első ilyen vállalkozás, a maga nemében úttörő és klisémentes Petőfi-értelmezés, a pop-art szellemében fogant *János vitéz* volt (Jankovics Marcell, 1973), amely szerencsére közönségsikert is aratott. Az ígéretes entrée után egy ideig úgy tűnt, a magyar egész estés animációs film éppen olyan nyitott lesz az új tematikai vagy audiovizuális megoldásokra és a szokatlan animációs technikák alkalmazására, mint a szerzői rövidfilm, amely addig a hazai animáció krémjét és nemzetközi sikereinek bázisát jelentette.¹ Ezen egyedi filmek

¹ A Pannónia aranykoraként emlegetett hatvanas-hetvenes években a stúdió nemzetközi sikereit a nagy számban készülő egyedi vagy autonóm rövidfilmek alapozták meg. Az autonóm filmek nem követnek megrendelői előírásokat, nem kívánnak betagozódni trendekbe, szabálytalan hosszúságúak és nincs kereskedelmi értelemben vett „célcsoportjuk”. Így, akár a versek, a komolyzenei alkotások vagy festmények, közvetlen hasznot sem hajtának, céljuk az önkifejezés, a művészi megnyilatkozás igénye. Természetesen a Pannóniában létrejött egyedi filmekre – tekintve az államilag finanszírozott és ellenőrzött struktúrát – ez csak korlátozottan és kompromisszumok árán lehetett érvényes, a műfaj művelése mégis több szabadságot biztosított az íróknak, rendezőknek, mint a művészet más területei a kor kelet-európai országaiban.

A „rajzfilmet” nem vették olyan komolyan a cenzorok, mint a képzőművészet, az irodalom, vagy zeneművészet, s akár a mozgóképművészet más ágait, így a játékfilm vagy a dokumentumfilm sokkal inkább ki volt

szellemisségét folytatta még az extravagáns *Fehérlófia* (Jankovics Marcell, 1981), de a *Habfürdő* (Kovácsnai György, 1979) drámaian kedvezőtlen fogadtatása, vagy a disszonáns megítélésű Gémes-festényfilm, a *Daliás idők* (1982) körüli huzavona következményeképpen az akkori legfőbb pénzügyi támogató, az állam s ezáltal a Pannónia Filmstúdió vezetése a rendezőket már minél problémamentesebb, közönségbarát filmek készítésére ösztökélte. Talán a fenti okokkal is magyarázható, hogy a magyar animációtörténetben életművek esetében a legutóbbi időkhöz csak komoly engedmények árán beszélhetünk kifejezetten experimentális alkotóművészekről.

A kísérlet mint tendencia jelen van ugyan

szolgáltatva a hatalomnak. Macskássy Gyula – akinek intelligenciája és diplomáciai érzéke alapozta meg a II. világháború utáni magyar animációs filmművészetet –, Csermák Tibor, Szoboszlai Péter, Jankovics Marcell, Reisenbüchler Sándor, Kovácsnai György, Dargay Attila, Foky Ottó, Nepp József, Gémes József, Macskássy Kati – hogy csak a legismertebb alkotókat említsük – világviszonylatban is egyedi, sajátos ízű, kelet-európai animációs epigrammákat készíthettek és kimondhattak szimbolikusan vagy asszociatíván, de leginkább a humor nagyszerű eszközeivel élve amúgy kimondhatatlan megállapításokat, megfogalmazhattak burkoltan vagy egyre nyíltabban társadalomkritikát is.

Az egyedi filmek így lehetőséget biztosítottak a technikai, dramaturgiai kísérletezésre, ami a műfaj egészét előre vitte, és filozofikus, politikai témák kerültek terítékre groteszk, vicces álarcban, miközben világszínvonalú alkotói karakterek bontakozhattak ki.

egyres művekben, vagy akár alkotói kor-
szakokban, de még az olyan nonkomform
művészek esetében is, mint Kovásznai vagy
Reisenbüchler, sőt a professzionális stúdió-
tól függetlenül dolgozó alkotók esetében is,
mint Háy Ágnes, sokkal erősebb az animáció
klasszikus hagyományainak jelenléte, mint
az előzmények nélküli megoldások keresé-
se. Bár megtörténik, hogy váratlan, az életmű
főirányától eltérő utakon indulnak el olykor
azok a rendezők, akik aztán munkásságuk
egészét tekintve többnyire a hagyományos
megoldásokat részesítik előnyben, a kísérlet
az ilyen alkotóknál nem válik jellemző alkotói
módszerré. Az egyedi ötlet beteljesítése után,
vagy a feltehetően vegyes illetve elutasító fo-
gadtatás nyomán az illető visszatér jól bevált
eszköztárhoz.²

² Számos alkotó készített folytatás nélküli formabontó
művet vagy műveket a „nagy” Pannónia stábjában, aki
aztán mintha visszariadt volna a folytatástól. A maga
idejében például Jankovics Marcell kifejezetten erős
gesztusokkal élt rövidfilmjeiben – (Részletes elemzést ld.
M TÓTH ÉVA: A magyar animáció képről képre VII. Janko-
vics Marcell. *Filmkultúra*. [http://www.filmkultura.hu/keptar/
tema_reszletek.php?kat_azon=910](http://www.filmkultura.hu/keptar/tema_reszletek.php?kat_azon=910)), Orosz István is kí-
sérleti jellegű vegyes technikát alkalmazott fotóanimációt,
élőszereplőt és filmtrükköket egyaránt gazdagon be-
vető korai munkáiban – *A sótartó felé* (1978), *Ah, Ame-
rika* (1982–84) –, Gémes pedig a lehetetlent kíséri

Így a magyar animáció egészében, amely
kevés kivételtől eltekintve napjainkig a kon-
zervatív hagyomány fősodrában halad, mind-
azon megnyilvánulások kísérletinek számíta-
nak, amelyek valamennyire eltérnek a bizton-
ságos megoldásoktól. Gyakori, hogy a bátor
„elhajlások” a világ, de akár Közép-Európa
animációs történéseit tekintve már jórészt
„kitalálódtak”, mire Magyarországon a kötöt-
ségektől függetlenebbül gondolkodó, vagy
egyáltalán, az e szándék megvalósítására le-
hetőseget kapó alkotók megpróbálkoztak ve-
lük. A kollázsanimáció, a közvetlenül filmsza-
lagra karcolt mozgókép, a festményanimáció,
mind-mind jelen voltak már a húszas-harmin-
cas évektől a fősodor szintjén is az animációs
mozgóképművészetben. Talán Gauder Áron

festményanimációs eposzában (*Daliás idők*, 1982), mely-
ben a historikus és expresszív festői attitűd egyaránt jelen
van, s az olajfestmény-fázisok gyors szárításához külön
eljárást kellett kidolgoznia. Az amúgy avantgárdnak is-
mert kritikusok éles tolla – SZILÁGYI ÁKOS: Az animált Arany.
Filmvilág, 1982. december. [http://filmvilag.hu/xista_frame.
php?&ev=1982&szam=12&cikk_id=6343](http://filmvilag.hu/xista_frame.php?&ev=1982&szam=12&cikk_id=6343)
SZEMADÁM GYÖRGY: Mozgó táblaképek. *Filmvilág*,
1982. december. [http://filmvilag.hu/xista_frame.
php?&ev=1982&szam=12&cikk_id=6344](http://filmvilag.hu/xista_frame.php?&ev=1982&szam=12&cikk_id=6344) – mondhat-
ni „vérbe folytotta” Gémes, aki csupán pályája végén
mert még egyszer hasonló szemléletű és technikájú
filmmel előmerészkedni – minden szempontból későn
(*A walesi bárdok*, 2011).

Nyócker!-e az első olyan igazán újító, nagyobb lélegzetű vállalkozás, amely semmiféle előző mintához nem igazodik, mert készítői az úttörők derűs kíváncsiságával találták ki újra a műfajt mondanivalójuk számára.

Persze a technika csupán egyik vonatkozása a kísérletnek, experimentális jellegű lehet valamely mű azáltal is, ahogy a készen kapott technológiát új kontextusban használja, tehát olyan váratlan, eredeti koncepció bontakozik ki az amúgy kézenfekvő megoldások alkalmazásával, amelyre annak előtte senki nem gondolt.

Neoavantgárd kísérletek

A nem animációs kísérleti filmezés részben az Erdély Miklós körül kialakult szellemi-művészeti közegben indult újra a hatvanas években, részben a gyakorlópálya és hivatalos, ellenőrizhető kísérleti műhely céljából létrehozott Balázs Béla Stúdióban. A BBS a profi filmesek számára is lehetőséget kínált a nagyjelentelműtől szabadabb formanyelvet használni, de később sok képzőművész számára bizto-

sított egyedüli hozzáférést a mozgóképhez. A bárminemű hagyományos technológiát feltételező – trükkasztal, trükk-kamera, anyagok, eszközök – animációs mozgókép készítése azonban továbbra is a Pannónia Filmstúdióhoz kötődött, hiszen a rendelkezésre álló fellevevőgépekkel csak korlátozottan és körülményesen lehetett kockánként képet rögzíteni, így a BBS időnként “előfordult” a Pannónia műtermeiben. A hatvanas

évektől számos művészeti projekt érintette az animációs műfajt is. Az Erdély-kör tevékenységét szokás az expanded cinema hazai megnyilvánulásaként értelmezni, s valóban, műveiket látva, s olvasva konceptuális karakterű terveiket, forgatókönyveiket, legtöbbször olyan műfajközi vállalkozások tárulnak fel, amelyek több helyütt érintik az animációs műfajt is, bár a technikához jutás nehézsége általában visszaveti az ilyen irányba tett lépéseket. Csak az elképzeléseikhez következetesen ragaszkodó, s a szerencse illetve az okos diplomácia folytán lehetőséghez is jutó művészeknek sikerül korrektnak és színvonalasnak

animációs technikát felhasználni, vagy akár teljes egészében animált művet készíteni. A képzőművész Maurer Dóra, Türk Péter, a zeneszerző Jeney Zoltán³ számára az animáció kihagyhatatlan konstrukciós tényező *Kalah*,

³ A neoavangárd kísérleti mozgóképes művészete tehát gyakorlatilag egy párhuzamos valóság perifériáján létezett még a valamelyest experimentális jellegű, de rajzfilmgyári védőernyő alatt születő animációs rövidfilmekhez képest is, s ha néha, afféle vidéki rokonként bebocsáttatást nyert az animáció szentélyébe, a létrejött művekkel a stúdió – és a kor - nem tudott mit kezdeni. Elképzelhető, milyen fogadtatásra számíthatott a korábban Huszárik és Jancsó filmek zeneszerzőjeként, illetve már fiatalon neves kortárs autonóm alkotóként számon tartott Jeney Zoltán (1943–), az Új Zenei Stúdió egyik alapítótagja, amikor natúr filmfelvételt és egyszerű animációs technikát használva elkészítette *Round* című filmjét, saját hasonló című zenedarabjára. A filmben semmi más nem „történik”, mint 12 hang szól váltakozva, s eközben az Astoria metrómegállóban rögzített kamera – hasonlóan a mai térfelügyelőkhöz – az utcaképet mutatja, amely kép viszont a 12 hangnak megfelelően részekre osztott s fekete mezővel „takart” filmkép más-más sávjában bukkan elő a hangoknak megfelelően. Az animáció a takarások előállítására vonatkozik, Jeney pontos tervei alapján, s tulajdonképpen, ha a natúr filmképet kiejténénk alóla, a fekete és „üres” felületek játékból olyasféle absztrakt animáció keletkezne, amely pl. Hans Richter húszas évekbeli munkáit idézné. Sem elmesélni, sem leírni nem akar, a mű pusztán a hangról, a képről és az időről szól. Wilhelm András zenetörténész a *Round*-ról: „A képernyőnek van tizenkét függőleges osztása, és mindig azok a mezők, azok a csíkok látszanak csak, amelyek a zenei kompozíció szisztémája szerint adott hangoknak felelnek meg. Tehát zenei szólamként van kezelve a vetítövászon. Ez valóban olyan kísérlet, amiről elmondható, hogy igen, itt gondolkodtak arról, hogy lehet használni a képet zenei módon vagy az időben. Lehetséges, hogy ez nem a legkellemesebb látvány a néző számára, hiszen borzasztóan fárasztó a szemnek egy ilyen hosszan követni, de elmozdulás legalább arról a holtpontról, ahol ezek a műfajok meg szoktak rekedni.” (M. Tóth Éva: *Anirama*. Doktori értekezés. <http://konyvtar2.mome.hu/doktori/ertekezések/DLAertekezés-MTothEva-2008.pdf>)

Statikus mozi vagy *Round* című műveikben. Háy Ágnes – Vidovszky László zeneszerzővel együttműködve – alapvetően animációs kifejezőeszközöket használ mozgóképek többségében, míg más „határművészek” számára az animáció a lehetséges nyelvek egyike, amelyet különböző jártassággal beszélnek.

Az Experanima-projekt

“A nyolcvanas évek elejére az animációban – és a művészetben – [...] a progresszió elhalt, kimúlt. Visszakerült Walt Disney az őt megillető szokásos helyre, ahogy ez a fajta ízlésterror és ízléskultúra is – mondta egykori tanárom, Antal István Juszuf egy tizenöt évvel ezelőtti beszélgetésünkben – Akkor, a nyolcvanas évek elején azok a képzőművészek – sajnos, ezt is bizonyította az élet –, akik elszenvedték a maguk területén, tehát a képzőművészetben a maguk perszonális vereségeit, az animációban lehetőséget láttak: megpróbálták menteni azokat az értékeket, amiket már egyszerű felfedeztek az animációs produkciókban.”

1981-ben Kisfaludy András⁴ kezdeményezésére a Pannónia és Balázs Béla Stúdió koprodukciójában neves képzőművészek és teoretikusok lehetőséget kaptak animációs koncepciók tervezésére, írására, amely tervek rövidfilm-füzérként, *Experanima* „fedőnéven” szándékozott a két produkciós partner bemutatni. Hogy pontosan hol, azt ma már nem lehet tudni, talán igazából nem is volt ilyen szándék...

„...Megcsináltam volna a *Tavalý Marienbad*ban című Resnais filmet vagy Jancsó *Csillagosok, katonájkját* pálcikaanimációval. A nagymozit pálcikafigurákkal imitálva, például a jancsói kameramozgást, színészvezetést. Egy pálcika-szereplőnek még olyan arca sincs, mint Buster Keatonnek, mert a pálcikának csak pálcikaarca van, s a háta mögött ugyanolyan pálcikák vannak... Mindent, ami jelentés a Jancsó filmben, azt lecsupaszítani a mozgás

⁴ Kisfaludy András filmes, festő, zenész, egykori pannóniás tervező, és a hatvanas évek végén, hetvenes éve elején a KEX együttes dobosa. Kovásznai György egyik legközelebbi munkatársa, később a Kovásznai-alapítvány elnöke. Animációs és vegyes technikával készült filmeket egyaránt készített, sokoldalú, széles érdeklődésű gondolkodó, jelenleg a Magyar Dokumentumfilm-rendezők Egyesületének elnöke, dokumentumfilmeket készít, létrejöttüket menedzseli.

kontextusára! Természetesen az egész film groteszk lett volna, az eredeti film hangjával és zenéjével, drámaiságával.” (Kisfaludy András, 2009)

Amikor a kilencvenes évek vége felé a projektről hallottam és a 35 mm-es tekercseket előbányásztuk, régóta nem volt rájuk senki sem kíváncsi, az alkotók meg azért nem jutottak hozzá, mert a sokszorosítás egészen digitális eljövételéig kevesek kiváltsága volt. Az akkor tizenöt-tizenhat éves művek részleteit először mutattuk be a Magyar Televízióban, s Antal István Juszufot kértem fel szakértőnek, mint avatott kísérleti filmest és esztétát.

Kisfaludy Andrással 2009-ben beszélgettem az általa koordinált akcióról.

„A Balázs Béla Stúdióban hetvenkilenc-nyolcvanban a 3K – Kísérlet–Kutatás–Kör⁵, Bódyék és Erdély Miklós köre – kiírt egy forgatókönyvírói pályázatot, amire sok nagyon érdekes film terve érkezett be. Jártam a BBS-be, s ez a program nagyon izgatott és érdekelt... Akkoriban a Pannónia Filmstúdióban dolgoztam az egyetlen kísérletező emberrel, Kovásznai

⁵ Helyesen: K/3 (Közművelődési Komplex Kutatások)

Györggyel, s jó barátságban is voltunk. Mellettem készültek olyan produkciók, mint a *Vuk* s hasonló filmek, amelyek egyáltalán nem lebecsülendők, sőt fantasztikusak, de engem ezek nem vonzottak. Ezért arra gondoltam, hogy jó lenne az Erdélykéhez hasonló kísérleti kurzust csinálni a Pannóniában is. Kérdezzünk rá arra, hogy milyen is az animációs filmnyelv?...

Az *Experanima* cím experimentális animációt jelent. Egyfelől az animációs filmnyelv sajátosságait próbáltuk megkeresni, megfogni, megnevezni, másrészt az érdekelt bennünket, hogy képzőművészek tudnak-e ehhez az animációs gondolkodáshoz a maguk gyakorlatából hozzátenni valamit. Ez a megfontolás a kiválasztásnak is alapot adott. Érkezett jó néhány terv, persze olyan is, ami megvalósíthatatlan volt.

A dokumentumként megmaradt költségvetésekből kiderül, milyenek voltak a tervek általában. Hajas Tibor, Vető János, Erdély Miklós, Erdély Dániel, Antal István, Donáth Péter, Baranyai András, Birkás Ákos, Türk

Péter, Legény Péter, Mengyán András, Háy Ági, Tóth Gábor és mások tervei. Az *Experanima*ból két változat készült 35 mm-es filmre, az egyik külön-külön 6-6 epizódból állt, hogy a művészek egyenként is hozzájuthassanak filmjükhez, a másikon egy szalagra került az összes film.

Két *Experanima*-sorozat készült volna, de csak az első valósulhatott meg. A második sorozat nem az első körben kiesett terveket jelentette, ebben szerepelt volna többek közt az én Erdély Miklóssal közös tervem is, Gáyor Tiboré, Haris Lászlóé, Legény új terve, Szirtes Andrásé, és más kollégáké.

„... Az elején beérkezett nagyjából tizenöt tervből a költségek, a lehetőségek, és az ötlet színvonala alapján választottuk ki Beke Lászlóval azokat, amelyek a legjobbnak tűntek. Az összes elképzelés a mai napig sem valósult meg, s azt hiszem, ez a műfaj nagy hiányossága. Hagyni kellett volna az embereket, hogy szabadon megcsinálhassák a terveiket...”

Az *Experanima*-filmek legnagyobb erénye az, hogy egyáltalán létrejöttek. Amely tény már

maga is rendkívüli, tekintve a kor – 1980–84 – kísérleti animációs filmek készítésére és befo-gadására egyaránt kedvezőtlen feltételrend-szerét. Az *Experanima* filmjei nem is tekinthe-tők igazi animációs kísérleti filmeknek, hiszen az animáció legtöbb esetben nyomokban, vagy a trükkök, effektusok szintjén van jelen az egyes művekben, sőt van, ahol leginkább alibinek tűnik jelenléte. Alibinek ahhoz, hogy az alkotó egyáltalán „beadhassa” filmötle-tét megvalósításra a Pannónia Filmstúdióba, végtére is a projekt mégiscsak a kísérleti ani-mációról szólt... Más elérhető eszköz oly kor-látozottan állt rendelkezésre bármely mozgó-képkészítéshez, hogy jó lehetőségnek tűnhe-tett megragadni a kínálkozó alkalmat. Akiknek a terve “átment” – ideológiailag, pénzügyileg, és talán mert valamely döntnöknek tetszett is egyik-másik koncepció – az miért ne próbálko-zott volna animációs eszközök alkalmazásával ott, ahol amúgy erre nem is lett volna feltétlenül szükség? Sőt, több esetben kifejezetten jól tett volna a műnek az animációs trükkök mellőzé-se, vagy legalábbis féken tartása.

„...az a különbség, mondjuk Háy Ágnessel összehasonlítva az *Experanima*-sorozatban vagy összeállításban látható filmek hátrányá-ra, hogy ez a kísérlet, amennyiben forrada-lomnak vagy progressziónak tekinthető is, akkor is kizárólagosan, vagy elsődlegesen művészeti, sőt a művészetben belül is ani-mációs-nyelvi, képzőművészeti, ábrázoló művészeti-forradalomként fogható föl. Ilyen értelemben ezoterikus jelenség egy társadal-mi forradalomhoz képest. Mielőtt azonban keresztet vetnénk erre a filmre – nem ez a szándékom –, fel szeretném hívni egy olyan műre a figyelmet ebben a sorozatban, mely szerintem maradandó érték. Baranyai András *Közös portré Jane Morisszal* című filmje ez, ami ha jelent valamit számomra az a meg-foghatatlan kifejezés, hogy posztmoderni-tás a filmművészetben, vagy az animációs művészetben, akkor az ebben a filmben benne van. Baranyai András maradandó, valóságos értéket alkotott.

Ehhez a sorozathoz, annak idején a pályázók dolgozatokat, rövid esszéket írtak. Hajjas Tibor

is részt vett a pályázatban, s írt egy gyönyörű esszét, amely szerint egy halott embert animált volna újra életre. Reanimáció volt a terv címe. Sajnos a film elkészítése olyan hosszú ideig húzódott, hogy Hajas Tibor közben elhunyt. Az Experanimában szerepel egyébként A szobáról című film Beke László és társai kivitelezésében, de ez már nem az a terv. Talán gusztustalannak hangzik, amit mondok, de ha már hozzányúltak ehhez a tervhez, nagyon érdekes lett volna, akár Hajas holttestét életre animálni. Megvalósulhatott volna az a fikció a valóságban, amit ő elképzelt. S éppen Hajasra hivatkozva gondolom, hogy ez nem hangzik ízléstelennek. Ez a terv tehát egy fantasztikus esszében ma is él, de a film nem valósulhatott meg.” (Antal István Juszuf, 1998)

Az egyetlen igazán animációs természetű munka Türk Péter matematikai stratégiára épülő Statikus mozija, amelyben egy portréfotó önmagában absztrahálódik kockákra bontott, változó struktúrájú felületté anélkül, hogy az eljárás applikációnak bizonyulna.

Türk koncepciója, mintegy magyarázatul, ugyanakkor a film szerves részét képezve el is hangzik, s az általa feltételezett egyedi narrációs megoldás – EZ AZ EREDETI tartalmú szöveg hosszan tartott beszédhangjai – egyfajta értelmezési lehetőséget is felkínálnak a nézőnek. A film pontosan addig tart, ameddig a koncepció a befogadó számára feldolgozhatóvá válik, egy másodperccel sem tovább, eszközei világosak, logikusak. Türk animációs technikája végtelenül egyszerű, pontosan arról és annyit szól, amennyit ígér: egy vizuális, sőt audiovizuális felvetésnek jár a végére, s eredményét tényszerűen közli a nézővel. A kísérlet sikerült.

Az elegáns türki arányrendszer a többi műben már nem fedezhető fel, ahogy az animáció sem mint valódi probléma. Fegyelmezett, elgondolkodtató vizualitású ösztönművészeti alkotás Baranyai András: *Önarckép Jane Morrisszal* című Satie-reflexiója, amelyben a zenei anyag a mű bázisa. Furcsa reanimációs kísérlet az elhunyt Hajas Tibor helyett Vető

János és társai – Beke László, Mertz Loránd – által megvalósított *A szobáról* című filozofikus munka. A szobáról az eredeti koncepció sajátos átírásával emelkedik Hajas iránti tiszteletadásná, beemelvén a művész elementáris performance-dokufotóit. Megismerve Hajas radikális-animációs filmtervét – Id. Antal István Juszuf fentebbi gondolatai – felvetődik a kérdés, etikus-e *A szobáról* című filmben ezt az ötletet, afféle illusztrációként, felmelegítve „hasznosítani”? Az elhunyt alkotó szobájában forgatott vízió azon részletei bizonyulnak valóban költői szépségű megoldásoknak, ahol az animációt nem erőltették, így emblematiszusan jelenetként válik a néző számára az emberi bőr felületét idéző papírba (?) hasító, baljós árnyékú pengék sokasága, a véletlenszerűnek tűnő, ámde más aspektusból sokrétű asszociációs lehetőséggel „megvert” tárgyak konstellációja...

Érdekes felvetés Tóth Gábor *Analóg portrék* című karakterjátéka, az animáció itt is szerencsésen mértéktartó, mondhatni minimalista, ahogy az ismert modell hosszúkás arca az

ismeretlen, széles arccsontú fiatal lány premier plánjával osztja meg a film idejét. Az alkotói szándék sokféleképpen értelmezhető, sőt, a múltó idő is kiegészíti a maga sajátos értelmezési tartományával a filmet, hisz az egykori modell divatjamúlt sminkje, hajviselete éppen a korban ünnevelt szépség szépség-mivoltát teszi idézőjelbe műviségének felerősítésével, míg a hétköznapi, túlzottan szépnek nem mondható, sőt kicsit esetlennnek tűnő lány arca mai szemmel is érvényes, hiteles portré marad.

A két utóbbi film esetében is csakúgy, mint Vető másik filmje, a *Spirál*, illetve Legéndy Péter *Téveszme* című munkája esetében felvetődik a kérdés, kik és miből válogatva szerkesztették a mozgóképek hanganyagát? Hisz a filmhang csupán Türk Péter művében azonosítható, lévén az alkotó saját narrációja, a többi mű alkotói közt egyértelműen nem fedezhető fel, ki „felelős” a kérdéses hangkulisszáért, mint amilyen Legéndy Intarzia-filmjében is hallható.

Intarzia, hisz a “főszereplő”, Kisfaludy András elmondja, hogy a *Téveszme* cím, az ő,

Kisfaludy anyagiak hiányában meg nem valószínűsült filmtervét rejti, míg Legéndy filmjének „igazi” címe: *Nem ez, nem az.*

Érdekes lenne valami e világon kívüli perspektívából látni, hogy válna szét a két alkotó eredeti elképzelése, amely így, összegyúrva, bár érdekes, mozgalmas játékká válik, olyan különös elegyet alkot ugyanakkor, amelyben az összetevők képtelenek bármiféle egységé válni, eltérő fajsúlyuknál, sűrűségükénél, halmazállapotuknál fogva... Az animáció a helyett, hogy valamelyest összeterelné a szét tartó pályákat, még inkább növeli a zűrzavart, s kifejezetten mulatságos, ahogy a tárgyak mozgását segítő damilok, mint afféle homevideóban, lépten nyomon láthatóvá válnak! (Sajnos ez történik *A szobáról* című filmben is, ahol még inkább illúzióromboló a hiba, tekintve a film hangulatát...) Bár az alkotói hevület erős jelenléte, s az ötlettozódás enyhíti a Téveszmével kapcsolatos kételyeket, a film sem hosszában, sem rétegzettségében nem igazolja a két elképzelés valós vagy imitált összeépítését, az animáció jelenléte

és szerepe éppen olyan véletlenszerű, mint amilyenek a végeredmény tűnik.

„Amelyik filmnek nincs jól felépített, egymásra utaló kontextusa, az hiányérzetet kelt a nézőben, mert a filmnek a valóság összes elemével kell foglalkoznia. Legéndy esetében, ha csak a fahrt érdekelte volna őt, az lett volna jó, ha ezerféle fahrt-megoldást próbál ki, végignézi esetleg filmtörténetet, bevág nagy fahrtokat Eizensteintől kezdve... Az ő számára talán akkor kezdődhetett volna el valami, amikor a fahrtmester nem tudja tovább húzni a kocsit, mert vége a sínnek. Akkor ezen el lehetett volna gondolkodni, hogy mik a határok, mi értelme, hogy vége van? A fahrt önmagában véve semmi, ha nem kontextusban használják.

Türk Péter és Baranyai András, akik minimálkérdéseket tettek fel, s abból próbáltak valamit csinálni, jó műveket hoztak létre. Aki a hagyományos értelemben vett filmnyelvi elemeket, eszközöket használta, de kontextus nélkül, annak nem sikerült. Ez tanulsága is az egész vállalkozásnak.”(Kisfaludy András, 2009)

A *Spirál*, Vető János műve kinagyított, fázisoknak is vélhető fotógrafikáin meghatározott irányban pásztázik a kamera, a képkockákba a későbbi videoklipekből ismerős mozgások és látványelemek jelennek meg, s az animáció funkciója itt sem tisztázott – inkább dekor, s inkább hátrányára, mint előnyére válik a filmkép grafikai minőségének. Türk Péter *Statikus mozijának* kivételével az *Experanima* maga nemében úttörő jelentőségű műegyüttese olyan ígéretes gyermek maradt, aki – a program folytatásának megakasztásával – nem érhetett felnőtté. A filmezés, pláne az animációs filmezés drága műfaj volt, s a kísérleti munkák bizonyára nem kecsegtettek sem anyagi haszonnal, sem nagy tömegeket befolyásolni képes ideológiai, vagy éppen a gondolatokat az ideológiáról elterelni képes erényekkel, így a Pannónia elegánsan kihátrált a folytatásból. Ahogy a videotechnika, majd még inkább a digitális mozgóképkészítés emberközelbe került, a tét immár sokkal kevésbé volt nyomasztó, az alkotókat nem kényszerítette az egyszeri – vagy nagyon ritkán – hozzáférés

gyakorlata arra, hogy műveikbe egyszerre próbálják meg összes elképzelésüket és ötletüket belepasszírozni. Az *Experanima* még a korábbi korszak szó szoros értelmében vehető végjátéka, s a lehetőségekhez képest a hat filmből másfél vagy két műben az alkotók a belső mércéjük szerinti higgadt teljességet produkáltak. Ez nem rossz mérleg – főleg, ha a “hivatalos” mozgóképtermeletés egészéhez viszonyítunk, amelyben ez az arány aligha ilyen megnyugtató!

„Erdély Miklós a *Gusztávot* szerette volna leforgatni élőszereplővel. Ez szenzációs lett volna! Az összes kegyetlenség, ami a rajzfilmben van, hogy megverik, hogy átmegy rajta öt autó, kilapul, stb. natúr-filmben mutatkozott volna. Annyi mindent lehetett volna ebből tanulni! De nem ez volt a főcsapás iránya a Pannóniában, lényegében magunknak csináltuk ezeket a filmeket. Emlékszem, az elfogadásnál Matolcsy György ódzkodott, hogy más is ott legyen, talán a negatív reflexióktól tartott...” (Kisfaludy András, 2009)



A Pannónia flörtje az „igazi” kísérleti filmmézzel az egyszeri *Experanima*-vállalkozással megszakadt. A munkásságukat tekintve hátrésetnek minősíthető Reisenbüchler Sándor, Orosz István megbízhatóan egyenletes színvonalú művekkel gazdagították ouvre-jüket, de Kovásznai halálával, s a hozzá kapcsolódó csapat széthullásával a stúdió stabilan hagyományos értékeket termelt. Rofusz Ferenc Oscar-díjával sem igen tudott mit kezdeni az akkori struktúra, *A légy* című filmjének kiugró nemzetközi sikere – ami pedig éppen a klasszikus magyar rajzfilmes hagyományok csúcspankušiója – inkább zavart keltő meg-
lepetést okozott, mint felhőtlen elragadtatást.⁶

⁶ Egyedi kísérletek a Pannóniában:

Elégia egy kontinensért. (FÁBRY PÉTER fotóművész, filmrendező, 1977, Balázs Béla stúdióval, kollázsanimáció)

Kocka. (FICZEK FERENC, képzőművész, 1980, rajz)

Gőzhajóval Pest-Budára. (SOMOGYI GYÓZÓ, képzőművész, 1980, rajz)

Hátrahagyott kijáratok. (FICZEK FERENC, képzőművész, 1981, rajz)

Rolling Stones Blues. (KISFALUDY ANDRÁS, zenész, rendező, 1981, vegyes technika)

Dimenziók. (BARTÓK ISTVÁN, 1982, komputeranimáció)

B. A. C. H. (KISS IVÁN, képzőművész, 1986, rajz, improvizáció Bach g-moll fúgájára)

Bepörgés. (RÉVÉSZ LÁSZLÓ, képzőművész, 1987, kombinált)

Ujjhullám. (NAGY GYULA, rendező, 1987, ujjanimáció)

Tiszta kép. (SZILÁGYI VARGA ZOLTÁN, képzőművész-rendező, 1988, testfestés, rajz)

Vízió. (MACSKÁSSY KATI, rendező, 1988, rajz)

Post Pannónia

A rész megoldásait tekintve kísérleti jellegű animáció színhelye látványosan helyeződött át 1989-től – mintegy a rendszerváltással szinkronban – a Varga Stúdióba. Varga Csaba, aki példaképének és mesterének Reisenbüchler Sándort vallotta, korábban a Pannónia pécsi műhelyéből kibontakozó Yxilon stúdió meghatározó alakja volt. A szélesebb közönség jobbjára groteszk gyurmafilmjeit ismerte – *Auguszt*a-sorozat –, kevesebben látták 1984-ben Banga Ferenc grafikáit megmozdító *A szél* című repetitív zenére és rajzi szekvenciákra szerkesztett nemzetközi sikerű egyedi filmjét. Varga Csaba az ötletet, hogy képzőművészeket kérjen fel rövid animációs filmek tervezésére, s akár kivitelezésére is, az új stúdióba is szerencsésen magával vitte. Így vált lehetségessé, hogy a kor színes, gyakran formabontó megnyilvánulásairól is híres-
hírhedt festői, grafikusai olykor szabad kez

Labirintus. (JÁNVÁRI ISTVÁN, főiskolai hallgató, 1989, számítógépes animáció)

A tékozló fiú. (SIKUR MIHÁLY, főiskolai hallgató, 1991, grafika, számítógépes animáció)

kaptak, hogy kipróbálhassák, mire mennek animációként. Rácmolnár Sándor, Bada Dada, Wahorn András, Fe Lugossy László egyaránt terveztek, rendeztek műveket, s a szárnypróbálgatásra jó alkalom kínálkozott a kilencvenes évek elején a Magyar Televízió Közjáték című sorozatának rövid filmetűdjeiben is. E szabad szellemű és vizualitású sorozatban nem csak a képzőművészek, de a stúdió profi rendezői is új oldalukról mutathattak meg.

Wahorn és Fe Lugossy grafikai dominanciája a *Bestiák* (1993) című Varga Csaba-Frank Zappa filmben ütött nagyot, s egyúttal megmutatta, hogy lehet a hagyományos narratívától könnyedén megszabadulni. A *Bestiák* hangulatában közel áll a dinamikus kortárs videoklipekhez, bár valójában klasszikus, cellanimációval elkészített, 35 mm-es negatívra fényképezett rajzfilmről van szó, s ez azért érdekes, mert a Varga Stúdió elsőként tért át a nagyüzemi számítógépes termelésre.

A kísérleti karakterű animációs film, amely a korábbi technológiák helyhez kötöttsége

s nagy anyag- ill. laborköltsége miatt csak szórványosan tudott szóhoz jutni, ma dúskálhatna a független lehetőségekben, ami a digitális képépítkezést illeti, ennek ellenére általánosságban ma sem jellemző, hogy a magyar animációs alkotók komoly készletét éreznék járatlan utak feltörésére. Az önálló kezdeményezések gyakran minták másolását, bizonyos, mások által már megugrott magasságok újraugrását tűzik ki célul, amint azt lelkes „amatőr” tervezők tették az *Egon és Dönci* esetében – amely vállalkozás persze messze felülmúlja az amatőrizmusról való elképzeléseket.

A már említett *Nyócker!* talán legnagyobb vizuális érdeme a natúra után futó 3D illúzió jóízű kinevetése – a sztereo hatású verzió elkészítése mellett is, sőt azzal még inkább megfricskázva a nézőt! (*Nyócker!8D*, 2012)

A kivételt erősíti Waliczky Tamás legújabb munkáival is, hisz a kilencvenes években rendhagyó perspektívákkal és térkonceptiókkal játszó digitális kísérletei mára letisztult, artisztikus, de továbbra is innovatív, egyedi

szellemiségről tanúskodó műveket eredményeznek (*Tom Tomiczky kalandjai*, 2011).

A kísérleti filmkészítés iránti motivátlanság oka valószínűleg abban is keresendő, hogy a nem hagyományos dramaturgiájú és ráadásul szokatlan látványvilággal operáló animációs filmek fogadtatása, dacára annak, hogy a filmtörténet hajnalától jelen vannak az alkotói ouvre-ökben – Cohl, Fischinger, Richter, Eggeling –, a mai napig elutasítást váltanak ki nem csupán a közönség részéről, de szakmai körökben is. Az olyan határterületen mozgó, a cartoon világa felől kísérleti filmesnek számító, az experimentális művészetek aspektusából nézve azonban „hagyományos” animációsnak számító mesterek okozzák a legtöbb fejtörést, mint Kovásznai György vagy Reisenbüchler Sándor, hiszen a kortárs festéssel, vagy mozgóképművészetel összevetve animációs nyelvhasználatuk még konzervatívnak is tűnhet, ugyanakkor animációként formabontónak minősülnek. Az animációs műfaj általános nehézségére utalhat, hogy amely kifogásolható

formanyelvi sajátosságokat Erdély Miklós a hetvenes évek eleji magyar animációs filmekben megnevez,⁷ azok változatlanul feltehetően a jelenleg készülő művek többségében is, mert a műfajjal kapcsolatos szemléletmód és elvárési stratégia lényegében mit sem változott. Sőt, talán még kevesebb nyitottság mutatkozik, mint a hatvanas-hetvenes években, amikor az animációs film mindenhol a világon, a kelet-európai országokban pedig sajátos, szelep-funkciót is betöltve forradalmi változásokon ment keresztül – tartalmi és formai jegyeit tekintve egyaránt. Az animációs film a múlt század húszas éveiben volt olyan szinkronban a kortárs művészettel, mint a hatvanas években, s érdekes módon ez az állapot azóta sem tért vissza, a műfaj és a mindenkori progresszív művészet viszonya disszonáns és ambivalens.

A kísérleti animációsok munkái továbbra is meglepően több bizalmat élveznek a képzőművészet és a mozgóképművészet egyéb

⁷ ERDÉLY MIKLÓS: Elszabadult vonal. Jegyzetek a magyar rajzfilm stílustörekvéseiről. *Filmkultúra*, 1972. 1. sz. 47–51. Újraközölve: ERDÉLY MIKLÓS: A filmről. Budapest, 1995, Balassi Kiadó.

műfaji szekciói felől, mint amennyire az animációs szakma képes megnyílni irántuk. A képzőművészek (Ficzek Ferenc, Lévy Jenő, Szemethy Imre, Hegedűs 2 László később), a határterületek alkotói, a komputer-animátorok, filozófusok és médiadesignerek (Csáki László, Waliczky Tamás) munkái többnyire a kiállítótermekben találják meg közönségüket.

M, Tóth Éva főiskolai tanár, a Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola Animáció szakjának vezetője.

Jelen publikáció a „VIADUKT – Vizuális anyanyelvünk, a digitális technológiák és az új média hatásai a kreatív iparágakra és a társadalomra” című, TÁMOP-4.2.2.A-11/1/KONV-2012-0050 azonosítószerű pályázat keretében végzett kutatás eredménye. A támogatás forrása az Új Széchenyi Terv Tudomány-Innováció alprogramja.

Források jegyzéke:

ERDÉLY MIKLÓS: Elszabadult vonal. Jegyzetek a magyar rajzfilm stílustörekvéseiről. *Filmkultúra*, 1972. 1. sz. 47–51.

ERDÉLY MIKLÓS: *A filmről*. Budapest, 1995, Balassi Kiadó.

M TÓTH ÉVA: A magyar animáció képről képre VII. Jankovics Marcell. *Filmkultúra*. http://www.filmkultura.hu/keptar/tema_reszletek.php?kat_azon=910

M. TÓTH ÉVA: *Anirama*. Doktori értekezés. <http://konyvtar2.mome.hu/doktori/ertekezesek/DLAertekezes-MTothEva-2008.pdf>

SZEMADÁM GYÖRGY: Mozgó táblaképek. *Filmvilág*, 1982. december. http://filmvilag.hu/xista_frame.php?&ev=1982&szam=12&cikk_id=6344

Szilágyi Ákos: Az animált Arany. *Filmvilág*, 1982. december. http://filmvilag.hu/xista_frame.php?&ev=1982&szam=12&cikk_id=6343