

KÓS ANNA

# A CGI, a rajzfilm és a mese új dramaturgiája

**ESSZÉ**

A digitális világ beköszönte több olyan terület konvergenciáját váltotta ki, amelyek addig hagyományos módon jól körülhatárolt műfajokat képviseltek. Míg húsz évvel ezelőtt senki nem tévesztette össze a telefonját a televíziójával, ma már a legtöbb tévéadónak van mobilbarát verziója, tizenöt évvel ezelőtt a filmeket különféle hordozókról, például kazettákról néztük, most megtorrenteljük őket. Ugyanezt elmondhatjuk a filmgyártásról is. Húsz évvel ezelőtt világos volt, hogy a játékfilm filmtekerceses felvevőgépekkel készül, a játékkonzolos *Mario* pedig pixelekből tevődik össze. Ma már a világ legnagyobb kameragyártó cégei (az ARRI, a Panavision és az Aaton) lassan beszüntetik a klasszikus, celluloid filmmel működő gépeknek a gyártását, az 1993-ban berobbant *Jurassic Park* dinoszauruszai óta világos, hogy a *Gyűrűk Urától* *Mauglin* át az interaktív *Marióig* minden magára valamit is adó produkció CGI (Computer-Generated Imagery, vagyis számítógépen létrehozott kép) technológiával készül.

A technika tulajdonképpen a réges-régi bluebox újragondolása, persze tagadhatatlanul szemfényvesztőbb a végeredmény. És hogyha arra gondolunk, hogy a sci-fik mindig megjósolták a technika haladási irányát, akkor a *Star Trek* pihenőszobáira gondolva, ahol különféle programok segítségével fizikailag is átélhető virtuális helyszínek teremthetők (a megjelenő virtuális szereplők valóban fejbe verik vagy megcsókolják a programozót – kinek-kinek vágyai szerint), akkor nem sokat kell várnunk arra, hogy a moziban tulajdonképpen egy interaktív játékteremben legyünk, ahol átéljük, eljátsszuk, sőt alakítjuk a sztorit.

Tudom, hogy a technika fejlődését nem lehet megállítani, és nem is tartozom azok közé, akik esetleg nosztalgiából ragaszkodnának a régi, jól megszokott formákhoz és megol-

**KÓS ANNA (1961, Kolozsvár) televíziós szerkesztő, főmunkatárs, egyetemi oktató, a Marosvásárhelyi Művészeti Egyetem magyar karának dékánja. Fontosabb dokumentumfilmjei: Kukkolási jegyzőkönyvek (2009), Transzilván (láv)sztorik (2015). Több kommunikációtudományi szakkönyv szerzője.**

dásokhoz. Nincs gondom a virtuális világgal, nem gondolom, hogy az emberi elme feltétlenül magasabb rendű lenne a mesterséges intelligenciánál (ámbar ez ugye vitatható, hogyha az emberi elme hozza létre a mesterségeset, akkor mégiscsak kellene lennie valami alá-fölé-rendelésnek a dologban), és attól a lehetőségtől sem riadok vissza különösebben, hogy a jövőnket virtuális lények fogják benépesíteni. Úgyhogy alapjában véve lelkesednem kellene a digitális technikákat alkalmazó filmekért.

Amiért mégsem teszem, az a CGI lények ellenszenves csúnyasága. Nem azért undorítóak, mert olyannak talál-

ták ki őket (Gollam a *Gyűrűk Urában*, a *Star Wars* számtalan figurája, szörnye stb.), ráadásul nem is olyankor igazán visszataszítóak, amikor a dramaturgia miatt annak kell lenniük, hanem amikor az alkotók éppenséggel szeretnék megkedveltetni velünk az illető hőst. A hibátlanul szép szereplők létrehozásába apait-anyait beletesznek alkotóik, az esztétikai sebeseket a sárga irigység környékeznék a szabályos arcvonásoktól, sudár természetektől, rugalmas járástól, amit az IT szakemberek eme digitális lények számára remekbe szabtak, és mégis viszolygok tőlük, akár csak az Isaac Asimov *Alapítvány*-sorozatában az emberek a robotoktól, bármennyire is humanoidok. Gondolom, ennek oka a Darwin által meghatározott szépség-fogalom, szerinte ugyanis az emberek azt tekintik szépnek, ami a genetikai reprodukció valószínűségét maximalizálja (egyes elméletek szerint ezért válnak groteszkké a legjobban sikerült esztétikai műtétek is bizonyos idő után). A digitális lények nyilvánvalóan nem játszanak szerepet, ha genetikai reprodukcióról van szó, következésképp bármilyen formásak is egyébként, nem hitelesek az alapvető emberi érzelmekről (szerelem, féltékenység, anyai, apai kötődések stb.) szóló történetekben. Ezzel szemben a nem szépnek, hanem eleve undorítóknak szánt lények visszataszító voltát erősíti ez a zsigeri elutasítás (digixenofóbia?), ami viszont jót tesz a dramaturgiának, így az ellenszenvesnek kitalált szereplők nem zavaróak annyira, vagyis mondhatni, sikerültebbek.

Mivel a mese az élet reprodukciója, fenntartásaim természetesen a rajzfilmek új generációjával szemben is érvényesek. Ifjúkorom rokonszenves figurái: Vuk, Garfield, a Hupikék törpikék, Maugli, Micimackó és a többiek mind, akik a CGI technikával készített filmekben éltek újra, sajnálatos módon inkább viszolygást keltenek bennem, nem pedig a viszontlátás örömét, hogy új kalandokat követhetek figyelemmel életükből. A rajzfilmfigurákat azért szereti az ember, mert bizonyos emberi tulajdonságokat testesítenek meg, karikatúra-szerűen, néhány vonással felskiccelve a lényeket. A digitális technika azonban lehetőséget nyújt arra, hogy a legapróbb részletekig kidolgozzák a figura alakját és reprodukálják a mozgását, csak hogy amikor valami megtévesztésig hasonlít egy valóságos élőlényhez, de láthatóan nem az, nos, ez a helyzet inkább zavarba ejt. A minél tökéletesebbnek, megfoghatóbbnak és élethűbbnek tervezett főszereplők éppen azt vesztik el, amiért szeretjük (szeretnénk) őket, a karakterüket. Sőt,

elkezdenek hasonlítani egymásra: őszintén szólva nehezen tudnám megmondani, hogy a digitális Vuk, Garfield, Micimackó és a többiek miben különböznek egymástól.

A számítógépen digitálisan létrehozott képi világ a szereplők környezetének megalkotásában is lehetőséget nyújt arra, hogy a készítőik fantáziáját ne korlátozza semmi. Ez a parttalan lehetőség a fantázia olyanféle túlburjánzásához vezet, mint a hollywoodi aranyidőkben (a *Ben Hur*, az *Elfújta a szél*, az *Antonius és Kleopatra* készítésének idejében), amikor az óriási büdzséjű filmekben óriási díszletek közé képelték a szereplőket a rendezők, az egész égő Atlanta és még néhány piramis is belefért a dologba. A számítógépnek is mindegy, hogy mi mekkora, és bármilyen mozgást egyformán tud generálni, így miért ne lehetne a rajzfilm dramaturgiáját egy kicsit akciósabbra venni: legyen az erdő vagy a város, netán a hegy hatalmas, mutassuk be lendületes mozgású, lenyűgöző panorámázással körbefutva, a szereplők körül mozgó lényeket pedig (vadállatok, emberek, szörnyek stb.) bemakrózzuk, hiszen a programnak mindegy, hogy mennyire bújik közel a tigrishez vagy akár a *Tyrannosaurus rex*hez. A technikai lehetőség lenyűgözi a készítőket (majd később a nézőket is), és eltereli a figyelmet az eredeti dramaturgiai szándékról. Az egész film félelmetesebbé, agresszívebbé válik.

Itt meg kell jegyeznem, hogy van a digitális rajzfilmeknek egy másik vonulatuk is, amely az úgynevezett

védelmesítő mesét mozgóképesíti. A védelmesítő mesék konfliktusmentes történetek, a szereplők tökéletesek, életük csupa boldog tevékenységből áll (*Az én kicsi pónim; Thomas, a mozdony* stb.). Hogyha igaz, hogy a rajzfilmek valójában fogyasztásra szánt termékek egy fogyasztói társadalomban, és ha igaz az, hogy minden termék készítői konkrét elképzelésekkel rendelkeznek arról, hogy milyen célközönségnek dolgoznak, akkor a rajzfilmgyártók két teljesen különböző gyermektársadalomnak készítik a fenti kétféle rajzfilmeket. Kicsit úgy képzem el ezeket a fogyasztói csoportokat, mint ha H. G. Wells *Az időgép* című regényéből kerültek volna a képernyők (vetítívásznak) elé: vannak a békés, kedves eloi-gyerekek, akik csak szeretetre vágnak ezen a világon (ismertek a világról például nem, egész nap elvannak a kicsit butus pónijukkal), és vannak a morlock-gyerekek, akiknek állandóan harcolniuk kell valamilyen eddig sosem látott, elképesztő ellenséggel, valamilyen sosem látott, elképesztő helyen. A rajzfilm-műfajoknak ez a két, szöges ellentétben való fejlődése azonban egy másik téma, ami nem tárgya ennek az írásnak, hiszen külön elemzést igényelne.

Visszatérve a CGI animációkhoz, készséggel elismerem, hogy a tőlük való tartózkodásom – már-már irtózásom – ellenére engem is lenyűgöz a technika, amely lehetővé teszi

a létrehozásukat. Örvendek annak is, hogy mint minden hi-tech fejlesztés, idővel számunkra, gazdaságilag az Egyesült Államok filmkészítőinél rosszabbul eleresztettek számára is, egyre inkább elérhetővé válik a kipróbálása és használata (a bukaresti Színház- és Filmművészeti Egyetem tanárai és diákjai már dolgozhatnak egy ilyen felszerelésen). Mindössze csak annyit szeretnék remélni, hogy miután kicsodálkoztuk magunkat azon, hogy mi mindent lehet „megcsinálni” ezzel a technikával, visszaterünk a kicsit esendő, kicsit kacagnivaló, de ránk, emberekre jellemző tulajdonságokkal bíró és társadalmunkra jellemző konfliktusokkal küzdő karakterekhez és történetekhez. Más szóval nem használjuk fel a technikai fejlődést annak felszámolására, ami a művészet lényege valamilyen módon: az ember tökéletlensége, és ebből eredő szépsége.