

M. Tóth Géza

Az animációs film nyelve

Bevezetés és szabadkozás

Sajátos nyelvi szerkezetként gondolkodni az animációs filmről. Ez lenne a kérdés, hogy lehet-e. Hogy van-e olyan, hogy animációs filmnyelv, vagy az animáció inkább csak az általános filmnyelv egy változata? Vagy még csak az sem, legfeljebb dialektus? Komoly kérdés, jó kérdés. Fel lett téve, megpróbálok rá válaszolni.

Mielőtt hozzákezek, muszáj néhány dolgot leszögezni. Sem nyelvész, sem olyan valaki, aki nyelvészi babérokra tör, magát titokban nyelvésznek hiszi, nem vagyok. Filmelméleti szakember (babérok stb.) sem. Ha meg kellene határozni, hogy mi az a szemszög, amelyből megpróbálok a kérdésre válaszokat találni, akkor az elsősorban a tanáré, és csaknem akkora részben az animációs filmkészítőé lenne. Előző nézőpontból jön a szándék: mondatokat találni, amelyek a témáról tényleg mondanak valamit, utóbbiból pedig némi saját, gyakorlati tapasztalat arról, hogy hogyan tud megszólalni a film, ha animációs.

1. Test és lélek

■ Mint az a műfajjal kapcsolatban gyakorta elhangzik, az „animációs film” fogalma a latin *anima* (lélek, lélegzet, életerő) szóból származik. Az „animáció” elsődleges jelentése: az elevenítő lélek befogadása. A lélekről való minden beszéd bibliai ősképe az a pillanat, amikor „megformálta az Úristen az embert a föld porából, és élet leheletét lehelté orrába. Így lett az ember élőlényé” (1Móz 2,7). Az animáció teológiai értelemben az első megelevenítés, és ennek a momentumnak a folyamatos megismétlődése, a pillanat, amikor az önálló létre alkalmassá szerveződött anyag megkapja éltető elvét, a vegetatív, szenzitív avagy értelmes lelket. Szorosabb értelemben, amikortól a magzatot élő létezőnek lehet tekinteni. E pillanat pontos időpontját a teológia, az orvos- és jogtudomány mindig is nagy vehemenciával igyekezett meghatározni. Értelemszerűen a megfogadás és a megszületés az a két, időben jól definiálható esemény, ame-

lyek egyikéhez az animáció köthető, de számos kánon van, amely valahol a két időpont között állapítja meg az elevenítő lélek befogadásának időpontját.

Lényegében a mai, köznapi értelemben használt animációnál is valami hasonlóról van szó: az élettelen, de az önálló élet esélyét és vágyát hordozó állókép megtelik lélekkel, azaz mozgóképpé válik, megelevenedik. Maga a „mozgóképek” egy leegyszerűsítő kifejezés, elvileg helyesebb, ha mozgókép-illúzióról beszélünk. Az illúzió azon a biológiai tényen alapul, hogy ha gyors egymásutánban egymástól csak kismértékben különböző állóképeket észlelünk, azokat képtelenek vagyunk állóképek sorozataként értelmezni, hanem mozgást vélünk látni. Hogy a káprázat létrejön, az emberi szem számára legalább 10 kép/másodperc sebesség szükséges. Érdekes adat, hogy ezzel nem minden vizuális észlelésre képes élőlény van így, vannak állatok, amelyeknél ez a szám jóval nagyobb. Állítólag egyes ragadozó madaraknak több száz állóképet kellene másodpercenként észlelni ahhoz, hogy mozgást érzékeljenek.

De ez részletkérdés. Ami igazán lényeges, hogy akár egy sas, akár egy ember vizuális érzékelő rendszerét kívánjuk becsapni, ha megfelelően gyorsan mutatunk a szemlélőnek egymástól csak kismértékben eltérő állóképeket, akkor azokat akaratlanul is, reflexként mozgóképnek fogja észlelni. Egyszerűen képtelen lesz arra, hogy ne mozgóképet lásson az állóképek sorozata helyett. Következésképpen a trükk rendkívül hatásos, amiből pedig az következik, hogy rengeteg pénzt kereshet, aki létre tudja hozni ezt a trükköt. Csomó technikai megoldást ki is találtak e mozgásillúzió létrehozására már évszázadokkal a filmtechnika kifejlesztése előtt. De a mozgókép feltalálását mégiscsak ahhoz a pillanathoz kötiük, amikor bő száz évvel ezelőtt megjelent a film és a mozi.

Hogy a mozgás illúziója tökéletesebb, folyamatosabb legyen, a mai mozgóképes gyakorlat nem a számunkra, emberek számára „kötelező minimum”, a 10 képkocka/másodperc sebességet, hanem általában a 25 (vagy a 24)

kocka/másodperc tempót használja. Ez (kis egyszerűsítéssel) azt jelenti, hogy másodpercenként 25 állókép kerül a szemünk elé a vetítővászonon, a képernyőn vagy a monitoron, és ezek a képek a szemünkben, agyunkban folyamatos mozgássá állnak össze. A valós mozgások megörökítéséhez a mozgófilmkészítés felvételi szakaszában a vetítéssel megegyező tempójú képrögzítés szükséges. Logikus, hogy a filmkamerának ugyanannyi képet kell exponálnia másodpercenként, mint amennyi vetítéskor a szemünk elé kerül. Másodpercenként huszon-

öt állókép fölveve, huszonöt állókép levetítve: a valóság mozgásban rögzíthető. Vagy legalábbis úgy tűnik.

Hogy az a bizonyos megelevenítő lélek mikor kerül az állóképsorozatba, a filmötlet megfogadásakor vagy a film megszületésének, azaz első nyilvános vetítésének pillanatában, az a magzati animációéhoz hasonlóan nehezen eldönthető kérdés és hálás vitatéma. De még ennél is jellemzőbb az az inkvizíciós indulatokat mozgósítani képes kérdés, hogy miben áll a mozgókép-illúzió misztériuma. A film teológusai jellemzően kétféle álláspont valamelyikét képviselik. Vagy arra helyezik a hangsúlyt, hogy az állókép a fent részletezett percepciós fogyatékoságnak köszönhetően megelevenedik, vagy pedig arra, hogy a film lelke az állókép-szekvenciákban már testet ölt. Mintha az egyik álláspont képviselői a szél által felkapott falevelekre, a másik tan hívei pedig a levegőben táncoló falevelek által látható formát nyert szélre kívánnának koncentrálni.

Mind tanári, mind filmalkotói tapasztalatom az, hogy a két nézőpont egyaránt alkalmas az animáció lényegének megértésére. Az első megközelítés talán a mozgókép-illúzió technikai kérdéseinek tisztázására alkalmasabb, a második nézőpontból az animációt mint alkotói attitűdöt lehet mélyebben megérteni. A következőkben ezen a nyomon haladunk tovább.

2. Megelevenedett anyag, testet öltött lélek

Az eddigiekből úgy tűnhet, mintha az „animáció” és a „mozgókép” a mindennapi szóhasználatban egymás szinonimái lennének. Pedig, mint tudjuk, ez nem így van. Az „animáció” kifejezés mind a szakmai, mind a köznyelvben csakis a mozgóképkultúra egyik jól meghatározható területére értendő. Technikai és műfaji értelemben kizárólag az olyan mozgókép (általában, de nem kizárólag film) tekinthető animációnak, ahol a mozgásillúzió létrehozásához szükséges képszekvencia minden egyes állóképe külön-külön, „frame by frame” készül el.

Amikor „játékfilmet” (hétköznapiabb szóval „filmet”) forgatnak, az egyes állóképek rögzítése között csak nagyon rövid idő, a másodperc töredéke telik el. Két egymást követő animációs filmkocka felvétele között viszont akár több nap, vagy bármennyi idő is eltelhet. A lényeg csak az, hogy minden kép egy kicsit különbözzön az előzőtől. Nem véletlen, hogy az animációs film „készül” és nem „forog”. A képrögzítéshez használatos kamera (már ha egyáltalán használnak kamerát, és a képek nem a számítógépben készülnek) lényegében úgy működik, mintha egy nagy tárolókapacitású fényképezőgép lenne. Tegyük fel, hogy egy ilyen kamera elé egy széket teszünk, majd a széket minden expozíció után egy kicsit arrább csúsztatjuk. Így létrehozunk egy képsort a szék különböző pozícióiból, amelyet levetítve azt a hatást kapjuk, mintha a szék „magától” csúszkálna a padlón.

Látványosan nincs is egyébről szó, mint egyszerű filmes eszközről, amilyen például az áttűnés vagy valamilyen egyéb filmtrükk. Az animációt éppen ezért sokan nem is tekintik eredendően önálló műfajnak a többi mozgóképes terület mellett, hiszen – mint látjuk – definíciójában nem esztétikai, tartalmi vagy valamiféle sajátos alkotói attitűdre vonatkozó, hanem kizárólag technikai jellegű meghatározást találunk. Ezt a megközelítést mutatja az is, hogy az animációnak mint technikának a játékfilmes alkalmazásban használt megnevezése a „stop trükk” vagy „kockázás”. Sőt, a filmtörténet kezdetén még csak nem is nagyon jutott senkinek sem eszébe, hogy ezt a trükköt egyáltalán meg kellene nevezni. Georges Méliès (1861–1938) és kortársai még egészen magától értetődőnek találták, és könnyű kézzel alkalmazták azt a megoldást, hogy időnként folyamatosan, időnként képenként exponáljanak. Mindig úgy, ahogy azt az adott jelenet megkívánta. Senkiben nem merült fel, hogy a képenkénti filmkészítési módszert animációnak nevezze. Viszont az sem, hogy a folyamatosan exponált mozgóképet ne lehetne éppen úgy animációnak tekinteni.

Igen ám, de egyes alkotók, mint például az orosz származású Vladislav Starevich (1882–1965), a francia Émile Cohl (1857–1938) vagy az amerikai Walter Elias „Walt” Disney (1901–1966) annyira beleszeretett a kockánkénti képrögzítésbe, hogy azon túl nem is készített máshogyan filmet, csakis ezzel a módszerrel. Kiderült a számukra, hogy az önálló mozgásra képtelen tárgyak és képek trükkös megmozgatása végtelen lehetőségeket kínál. Lenyűgözte őket, hogy mozgásra tudtak bírni bármit, amit csak akartak, és igyekeztek alaposan feltérképezni és kiaknázni ezt a kincseshányát. A kezük alatt az 1930-as évekre életre kelt minden, amit csak el lehet képzelni: rajzok, festmények, kollázslemek, bábok, makettek, különféle anyagok, tárgyak, preparált bogarak, kitömött állatok. A filmezésen belül új, karakteres és önálló műfaj kezdett formálódni, épp csak egységes megnevezése nem volt még ennek a zsánernek. Eleinte, jobb híján, a mozgásra bírt nyersanyagból (rajzfilm, bábfilm, árnyfilm stb.) vagy az elkészült film hangvételéből (humoros film, groteszk film stb.) határozták meg az új műfajt.

A zsáner angol nyelvű megnevezésére a negyvenes évektől kezdett általánossá válni az „animáció” (animated film, animation) kifejezés. Az amerikai Max Fleischer (1883–1972) 1930-as években készített rövidfilmjeinek főcímében jelent meg először az akkoriban valószínűleg kissé marketing ízűnek ható „animálta” meghatározás (animated by). Disney legkorábbi egészestés rajzfilmjének, az 1937-es *Hófehérke és a hét törpe* című művének stáblistáján már animátorokként (animators) vannak feltüntetve azok a munkatársak, akik az egyes rajz-szekvenciákat a filmben megtervezték és elkészítették.

Mindebből már logikusan következett, hogy minden olyan filmre, amelyben a rajzokat, bábokat, anyagokat stb. az „animátorok” „animálják”, az egységes műfaji meghatározására az „animált film”, „animációs film” (animated film) vagy csak röviden „animáció” (animation) kifejezést alkalmazzák. Legalábbis Amerikában és az angol nyelvterületen. A németeknél egészen a nyolcvanas évek végéig a jóval kevésbé hangzatos „trükkfilm” (Trickfilm, Puppentrickfilm, Zeichentrickfilm) kifejezés volt az általánosan alkalmazott meghatározás. Ez a fogalom szárazan korrektnek tűnik az „animáció” miszticizmusához képest, pedig a „trükkfilm” nemcsak pontosan, hanem nagyon szellemesen utal a műfaj „filmtrükk”-technikai alapú definíciójára (Filmtrick). Ha általános meghatározást akartak alkalmazni, és a műfajt nem a megmozgatott képi alapanyag sajátosságából (rajzfilm, bábfilm stb.) eredeztették, akkor nálunk is a német nyelvterületek kifejezése volt használatban. Olyannyira, hogy például Vásárhelyi

Istvánnak a műfajjal foglalkozó, úttörő jelentőségű 1962-es, közel kétszáz oldalas tanulmánykötetében (*Trükkfilm: rajzfilm–árnyfilm–bábfilm*) még egyetlen egyszer sem szerepel az animáció, animációs, animálni kifejezés.

Mára azonban az egész világon, így nálunk is általánosan használt és elfogadott műfaji meghatározássá az „animáció” vált. Magam is főként ezen a területen tevékenykedve, azt gondolom, kivételesen értékes hozományt nyertünk azzal, hogy animációs filmesként, animátorként, tehát lelket adó, megelevenítő erővel rendelkező al-

kotóként definiálhatjuk magunkat. De rögtön felmerül a kérdés, milyen felelősséget ró ez a definíció az animációs alkotókra, és mi a helyzet a többiekkel? Mi van azokkal a filmesekkel, akik kezében folyamatosan exponál a kamera, akik egyszerűen „csak” filmet készítenek?

3. Reprodukció, trükk, lélek

Szörnyű lenne azt gondolni, hogy az animációs film a kizárólagos örököse mindannak, ami a mozgókép-illúzió létrehozásában olyan kivételes, sőt – Weöres Sándor szép mondatát ideidézve –, ami „a méretelen Istennek teremtésével közös ütemű”. Különösen képtelenség volna ezt gondolni, ha arra a sok lélektelen és szellemtelen, de magát műfajilag animációnak tartó képfolyamra gondolunk, amely annyi formában, annyiféle vetítő felületen hemzseg körülöttünk. Abban, hogy ez a névadás mégis megtörténhetett, és egy filmes részmfaj közmegegyezéssel magára vehette azt az önmeghatározást, amelyet az egész is csak szerénytelenség árán viselhetne, azt gondolom, egyéb huncutságok is közrejátszanak.

A kezdet kezdetéről (gondoljunk újra Mélièsre és kortársaira) nemcsak az mondható el, hogy a képenkénti filmkészítési módszert senkinek nem jutott volna eszébe animációnak nevezni, hanem az is, hogy a folyamatosan exponált képsorokról senki nem gondolta, hogy az képes lenne hitelesen képviselni a valóságot. Pontosabban: a nézők persze, hogy gondolták, nagyon is gondolták! De a filmcsinálók csak annyira, amennyire a bűvész az előadása közben azt gondolja, hogy a nyuszi a cylinderben tényleg átalakul galambokká. A hasonlat nem légből kapott, az első mozisok és filmkészítők között sok mutatványost, illuzionistát találunk, akik a filmre egészen modern szemmel úgy tudtak tekinteni, mint a szemfényvesztés egy rendkívül hatásos eszközére. Gyönyörű példa Winsor McCay (1867–1934) animációs filmje, a Lusitania elsüllyesztéséről (*The Sinking of the Lusitania*, 1918). A több mint 25000 rajzból álló, közel két évig készített 12 perces film dokumentarista hatással és drámai erővel meséli el az 1915-ben német torpedótalálatot szenvedett brit óceánjáró tragédiáját.

A mai nézők többsége valószínűleg „látja”, hogy a film az első kockájától az utolsóig rajzolt, de McCay kortársai számára a Lusitania elsüllyesztése éppen annyira a valóságot jelenítette meg, mint a mai átlagnéző számára a híradók katasztrófatudósításai.

Ahogy azonban az évek és a játékfilmes generációk követték egymást, az egyre jobb technikának és az egyre olajozottabban működő filmgyári gépezetnek köszönhetően a filmalkotók, filmrendezők maguk is egyre-másra hajlamosakká lettek azt gondolni, hogy amit csinálnak, annak szükségképpen köze van valamiféle objektíve létező valósághoz. Az az érzés kezdett átörökölni, hogy az, aki „lefilmezi”, „levideózza”, az egyszersmind újjá is teremti a valóságot. Egyre többen megfeledeztek arról, hogy amit tesznek, az nem egyéb, mint szemfényvesztés, és már egyre kevesebben ismerték a trükköt, annak egyszerű technikáját és eredeti lelkületét. Tömegek kezdtek a filmkészítők között is úgy gondolni, hogy a nyuszi a cylinderben a trükk ismerete nélkül is csak úgy, magától és igaziból át fog alakulni galambokká.

Az animációs filmesek persze nem feledkezhetek meg a trükkéről, és kevésbé érintette meg őket a valóság reprodukálás képességének göggye, de idő múltával az ő helyzetük se vált könnyebbé, ami a lélek megelevenítő képességének megtartását illeti. Varázsoltak hónapszámra, „szemfényvesztettek” tiszta erőből, ha már egyszer megtanulták a trükköt, de a többség elfelejtette, hogy kinek szól, és mi végre van az egész hókuszpókusz. Olyan történetek is szentderd gyártástechnológiájú rajzfilmben próbáltak világra jönni, amelyek esetleg éppen gyurmafilmként vagy igazi színészekkel, valós helyszíneken forgatva lehettek volna életképesek. Idővel a rajzfilm- és bábfilmstúdiókban folyó munka nagy része éppúgy eltávolodott az eredeti, ujjongós, csodaváros lelkülettől, mint a játékfilmes vagy dokumentumfilmes műhelyek többségében.

A közönség pedig nézte a filmeket, és nem biztos, hogy mindig értette a filmes műfaj-meghatározásokat. Mert az, hogy mondjuk a Fellini *Rómája* vagy Huszárik *Szindbádja* nem animáció, az rendben van. Minek beszélni arról, ami nyilvánvaló; hogy itt a lélek munkálkodik. De annak a fényében, hogy miközben ezeket a filmeket nem tekintjük a lélek testté válásának, a *Barbapapát* meg igen, az azért mégiscsak furcsa. Azt gondolom, hogy az egyetemes filmtörténetben a szó legeredetibb értelmében vett animáció pillanatai sokkal inkább egy-egy alkotásban, alkotói életműben, és nem kizárólag az animációnak nevezett műfajban jelentek meg. Minden esetben olyankor, amikor az alkotók nem a gyártási rutinokban, a filmtechnikában vagy a jól bevált trükkökben bíztak, hanem meg

merték kockáztatni, hogy az adott-egyetlen film eleve létező lelkülete, mint a szél a leveleket, a csak rá jellemző alakzatokba és formákba rendezze a film alkotóelemeit. Bár Balázs Béla nem egészen ebben az értelemben használta, kölcsönvéve tőle a kifejezést, ezeket a filmeket tartom „abszolút filmeknek”. Azokat, amelyekben az alkotók mertek élni a formai lehetőségek meghatározásának szabadságával, azzal, hogy minden animálható, és hogy az animációban minden lehetséges.

4. „Lélek s szabad nép tesz csuda dolgokat” (Berzsenyi)

Ha azt állítom, hogy az abszolút film megszületésének feltétele a film formai lehetőségeinek minden kötöttségektől, technikai sztenderdektől és gyártási rutinoktól mentes szabad meghatározása, akkor azt is állítom, hogy ebből a szempontból hazai filmesnek lenni egyáltalán nem rossz dolog. Más szempontból elég keserves, de a hazai filmszakma hagyománya legalább jó szellemi alapot teremt ahhoz, hogy esély legyen abszolút filmek, igazi animációk létrejöttére. Én magam is ezt a gondolkodásmódot örökölttem az előttem járóktól, igyekszem minden egyes filmet olyan nyitottsággal, a film iránti olyan tapintattal készíteni, mintha a legelső készíteném, és ezt a szemléletet igyekszem továbbadni az utánam jövőknek is. Nem kívánva nagyobbat markolni, mint amekkora még megfogható, a teljes magyar filmkultúrából csak saját szűkebb szakmai házám tájáról hozok példákat annak illusztrálására, miképpen válhat valóban lélekkel teltté egy-egy animációs film. Ha az eddig írtak szubjektívek voltak, és a tudományos alaposság és teljesség igénye nélkül íródtak, ami most következik, sokszorosan ilyen módon fog íródni. Három olyan példát hozok, amelyek alkotói mindhárman a tanárim voltak. Sőt, talán mestereim is.

Első nagy, igazi, még gyerekként látott animációs filmes élményem Jankovics Marcell *Sisyphus* (1974) című rövidfilmje, amelyben az ecsettel gesztusszerűen felfestett mozdulatfázisok számomra lenyűgöző hitellel jelenítették meg az újra meg újra halálosan elfáradó, de valahonnan belülről mégis erőt merítő kőgörgető alakot. Nem érintett meg a film mondandója, jobban belegendolva nem is pontosan tudom, hogy a küzdésen mint a madáchi „ön-célon” túl van-e a filmnek mondandója. De az, ahogy a friss-feke-te tusvonal elszállásodik-elfogy, aztán mintegy saját magából erőt merítve újra meg újra megtelik frissességgel, az olyan mértékben harmonizált a nyögő, küszködő alakkal, amelyhez hasonló hitelességű formai egységet mindaddig nem láttam, és azóta is csak keveset.

Ezen kevés kivételes élmény közül az egyik legemlékezetesebb Orosz István 1989-es filmje, a *Vigyázat, lép-*

cső! Más filmjeiben is szívesen használt önmagát megcáfoló, újraértelmezni kényszerítő téri ábrázolásokat, grafikusként pedig mindig is ontotta magából a különféle anamorfózisokat és egyéb térábrázolási bravúrokat. A *Vi-*

gyázat, lépcső! előtti filmjei közül az *Álomfejtőben* vagy az *Ah, Amerikában* is nagyon helyénvalónak éreztem ezeket az elbizonytalanító rajzolt tereket és metamorfózisokat, de ebben a filmben az Eschertől kölcsönzött, önmagába visszaforduló képtelen terek alkalmazása egészen lenyűgöző. 1989-et írtunk, minden és mindenki azt próbálta elhítni vagy elhinni, hogy nagy és nagyszerű változások előtt állunk, a múlt hibái nem ismétlődhetnek meg, ugyanabba a folyóba nem léphetünk kétszer. És akkor ez a film nagyon finoman feltette a kérdést, hogy mielőtt bármiféle folyóba lépés egyáltalán szóba jöhetne, vajon

van-e legalább arra erónk és esélyünk, hogy ugyanabból a kopott, utált lépcsőházból csak egyszer is kilépünk. A film válasza már akkor sem vigasztalt, és azóta nyilvánvalóvá vált, hogy miért: nem akart áztatni.

Ugyancsak aktuális történelmi, politikai eseményekkel kapcsolatban megfogalmazott alkotói hitvallásnak lehetne vélni Reisenbüchler Sándor *Isten veled, kis sziget...* című 1986-os filmjét, pedig Reisenbüchler már évekkel azelőtt ezen a filmjén dolgozott, hogy a bős-nagymarosi

a dolog még torokszorítóbb legyen azok számára, akik a hagyományos értékek iránt felelősen éreznek, a kis sziget összes virágát, madarát, gombáját, házát, kerítését, fáját és egyéb, szinte leltárszerűen számba vett értékét a magyar népművészeti motívumokból származtatott képekben ábrázolta – Bartók és Korniss Dezső munkásságát is felidézve ezzel.

Az említett három kisfilm (és még számos hazai animáció) nagyrészt nem a témaválasztásnak, a „sztorinak” köszönheti, hogy eleven hangon meg tudott szólalni, hanem hogy a film készítője minden esetben rátalált azokra a formai megoldásokra, amelyek a filmet hitelessé, átélhetővé tették. Könnyű belátni, hogy mennyire más eredményt hozott volna, ha a három film nem a fent részletezett képi, kép-dramaturgiai és mozgatási stílusra épül. El lehet képzelni bábfilmbe a *Sisyphus*, realisztikusan ábrázolt terekkel Orosz István filmjét, vagy ecsetrajz-animációként az *Isten veled, kis sziget*et, de az eredmény nem lenne örömteli. A képi és mozgatási megoldások filmre szabottságához hasonló a fenti példák hangvilága. A *Sisyphus*ban alkalmazott naturalisztikus zihálások, nyögések, a *Vigyázat, lépcső!* olykor valós, olykor furcsán művi hangeffekt kollázsa és Reisenbüchler filmjében a klasszikus nagyzenekari művek és az ipari hangeffektok együttes alkalmazása mind olyan formai megoldás, amelyet a filmek életképességének kockáztatása nélkül nem lehetne megváltoztatni.

Babits írja Madách-tanulmányában, hogy a költeményben mindig a forma a lényeg, a tartalom csak néma anyag, „vászna a hímzésnek.” Babits nyilvánvalóan sarkít, de az biztos, hogy a versnek a prózától különböző formai lehetőségei, a rím, a metrum, a dallam, a babrálósabban gondos szözeválasztás olyan eredményre kínálnak esélyt, amelynek befogadása a prózáétól eltérő természetű. A történetek, sorsok, eszmék megértésénél nagyobb hangsúlyt kap az átélés, az együtt rezdülés, minden, ami a befogadásban nem intellektuális. Mondjuk, hogy lelki. A próza a történetet, a tartalmat keresi, a líra a formának örül. A jó animáció egy kicsit mindig versszerű. Aki szereti a verseket, annak az igazi animáció is öröm.

óriás beruházás körüli tüntetэшullám kirobbant volna. A 12 perces film általános allegóriaként mutatja be egy vízerőmű építése miatt örökre víz alá kerülő kis sziget, pontosabban a sziget hagyományos értékeinek megsemmisülését, eltűnését. Reisenbüchler lényegében arra építette a filmjét, hogy előbb meghökkentő mennyiségben és képi gazdagságban felvonultatta ezeket az értékeket, majd sorra bemutatta a megsemmisülésüket. De hogy