

Rágcsálók és négy lábúak a bűn nyomában. A bűnügyi műfajok megjelenése amerikai, magyar és német animációs filmekben*

Varga Zoltán

„Rajzfilm-krimi”, „gyurmafilm-thriller”, vagy akár „CGI-noir” – ha az animációs film jellegzetes típusait (azaz formáit) és a bűnügyi műfajcsoport emblematisz tagjait (azaz műfajait) kombináljuk, ilyesféle címkéket alkothatunk, melyek első pillantásra minden bizomnyal felettébb meghökkentőnek tűnhetnek. Az animáció, illetve a bűnügyi műfajok történetében kutakodva azonban kiderül, hogy ezek a kategóriák a legkevésbé sem csak a képzelet szüleményei, hanem ténylegesen létező filmeket foglalnak magukba.¹ Az, hogy nem mondható elterjedtnek az efféle kategorizáció használata, mindenképpen visszavezethető arra a paradox vagy inkább bizonytalan helyzetre, ami az animáció „műfaji” besorolásából adódik. A szaksajtó vagy az internetes fórumok ugyanis hajlamosak az animációt önálló műfajként jegyezni, ekként pedig olyan kategóriákkal teszik ekvivalenssé, mint mondjuk a horror, a western vagy a melodráma.² Az animáció szaktudományos vizsgálatában ezt a téves megközelítést nem feltétlenül tapasztaljuk, viszont extrém túlzás lenne azt állítani, hogy az animáció és a műfajiság kérdése különösebben foglalkoztatná a nemzetközi szakirodalmat.³ Az animációs film címkéje elsősorban mindössze egy sajátos technikai kivitelezés foglalata: azaz, dióhéjban, a kockáról kockára létrehozott mozgóképek gyűjtőneve, amely egyúttal számos konkrét animációs formának is – pl. rajz-, báb-, gyurma-, tárgy-, homok-, CGI-animáció stb. – összefoglaló elnevezése.⁴ Ezért valójában éppúgy nem tekinthető műfajnak, mint ahogy az élszereplős film vagy akár a fekete-fehér film és a rövidfilm kategóriája sem – viszont, hozzájuk hasonlóan, aktualizálhatja a műfajokat, amelyek függetlenek attól, hogy éppen élszereplős vagy animációs filmben jelennek meg. Kétségkívül beszélhetünk olyan műfajokról, amelyek más műfajoknál jobban, mondhatni testhezállókban illeszkednek az animációs film technikai megvalósításához és formai közegeihez – ilyenek mindenekelőtt a fantasztikus műfajok, amelyek irracionális képzeletvilágukkal, motívumaikkal, illetve látványcentrikusságukkal kiemelkedően profitálhatnak az animációs aktualizálódás előnyeiből⁵; továbbá ilyen műfajnak mondható még a vígjáték, annak is kifejezetten a vizuális humor favorizálására épített típusa, a burleszk⁶.

* A tanulmány megjelenési helye: *Apertúra. Film – vizualitás – elmélet*. 2013. nyár.

<http://uj.apertura.hu/2013/nyar/varga-ragcsalok-es-negy-labuak-a-bun-nyomaban-a-bunugyi-mufajok-megjelenese-amerikai-magyar-es-nemet-animacios-filmekben/>

¹ Rajzfilmes krimiként utalhatunk az *Egy macska kettős életére* (Une vie de chat. Jean-Loup Felicioli, Alain Gagnol, 2010), gyurmafilm-thriller a *Wallace és Gromit-széria Vekni és hunyni* című epizódja (Wallace and Gromit: A Matter of Loaf and Death. Nick Park, 2008) és a *gyanúsított* (A suspeita. José Miguel Ribeiro, 2000), míg a CGI-noir, meglehetősen kézenfekvő módon, a *Film Noir* (D. Jud Jones, Risto Topaloski, 2007).

² Lásd például az Internet Movie Database műfaj-katalógusát. (<http://www.imdb.com/genre/>; 2013. 07. 19.)

³ A kérdéskört tárgyaló alighanem egyetlen érdemi kísérlet Paul Wellsé, aki az élszereplős filmben kikristályosodott műfajok animációs változatairól is ír, de jobban foglalkoztatja az animáció feltételezett saját műfaji struktúráinak kimutatása. Wells, Paul: *Animation: Genre and Authorship*. London – New York, Wallflower Press, 2002. Továbbá jelen tanulmány szerzője ennek a témának szentelte doktori értekezését: Varga Zoltán: *A műfajiság kérdése az animációs filmben*. ELTE BTK (doktori disszertáció), 2011.

⁴ Lásd az animáció mibenlétéhez: Manovich, Lev: *Mi a film?* Ford. Gollowitzer Dóra Diána. *Apertúra*, 2009. ősz. (<http://apertura.hu/2009/osz/manovich-3>; 2013. 07. 19.) Továbbá az animáció lehetséges definíciójához és formatipológiájához bővebben: Varga Zoltán: *Vázlat az animációs film tanulmányozásához*. *Enigma*, 2008/56. 23-40.

⁵ A science fiction műfajában készült animációkhoz lásd különösen *A vad bolygó* (Fantastic Planet / La Planète Sauvage. René Laloux, 1973), a *Szuper haver* (The Iron Giant. Brad Bird, 1999), a *Páncélba zárt szellem* (Ghost in the Shell/Kokaku kidotai. Mamuro Oshii, 1995) vagy a *Wall-E* (Andrew Stanton, Fred Willard, 2008) című filmeket. A fantasy-animációk lehetőségeit pedig jól érzékeltethetik a luxuskivitelben készült Disney-mesefilmek, legyen szó a *Pinokkióról* (Pinocchio. Ben Sharpsteen, Hamilton Luske, 1940), a *Csipkerózsikáról* (Sleeping Beauty. Clyde Geronimi, 1959) vagy *A Szépség és a Szörnyetegről* (The Beauty and the Beast. Gary

A műfajrendszerben a valószerűbb műfaji alakzatok közé tartozó, a mesélés mértéktartóbb tendenciáival⁷ fémjelezhető bűnügyi műfajok első pillantásra távolabb állnak az animációtól, nehezebben hangolhatók össze annak sajátos formai jelenségeivel és fogalmazásmódjának bizonyos vonásaival. Ez két kiinduló problémát biztosan körvonalaz. Az animáció formai jellegzetességeihez – legyen szó megmozdulni látszó rajzokról vagy máskülönben élettelen térbeli figurákról, báb- és gyurmakarakterekről – ellentmondásosabban társíthatóak a bűnügyi műfajok óhatatlanul jelenlévő (bár a konkrét bűnügyi műfajoktól is függő, mennyire kihangsúlyozott) elemei, az erőszakos ártalmak, illetve ennek velejáróként a fikció karaktereinek sérülékenysége. A másik szempont ugyancsak az erőszak és a sérülékenység színrevitelével kapcsolatos, amennyiben figyelembe kell venni, hogy a főáramlatbeli animációk – amelyek a leginkább célozzák az élőszerreplős filmek kikristályosodott műfaji minták átvételét – döntően a gyerekpublikum számára készülnek. Ekként a bűnügyi animációknak kezelniük kell azt a problémát, hogy miközben a műfaji játékszabályok betartása jegyében erőszakos cselekménymozzanatokkal operálnak, egyúttal mindezt tompítaniuk is kell, hogy alkalmasak legyenek/maradjanak a megcélolni szánt közönségréteg számára.

Az alábbi tanulmányban amellet fogok érvelni, hogy a bűnügyi műfajokra építő animációs filmek előszeretettel oldják meg az imént említett problémákat két eljárás segítségével: egyfelől az antropomorfizációval, másfelől pedig a bűnügyi cselekmény komikus vonásokkal történő dúsitásával. Ugyanakkor azt is szeretném bemutatni, hogy milyen sajátos lehetőségek állnak az animáció rendelkezésére, ha egy film e két tendencia közül az előbbit privilegizálja, miközben – rendhagyó módon – tartózkodik az utóbbtól. A két stratégia ötvözésének bemutatásához *A nagy egérdetektív* (The Great Mouse Detective. John Musker, Ron Clements, Dave Michener, Burny Mattinson, 1986), *Az erdő kapitánya* (Dargay Attila, 1988) és a *101 kiskutya* (One Hundred and One Dalmatians. Wolfgang Reitherman, Hamilton Luske, Clyde Geronimi, 1961) című rajzfilmeket fogom vizsgálni; az általuk képviselt trendek reflexiójaként, sőt felülbírálásaként is tételezhető rajzfilm pedig a *Felidae – Karmok harca* (Michael Schaack, 1994). Ezeknek a filmeknek a segítségével a krimi és a thriller működésmódját követem le részletesebben – áttekintésem tehát nem célozza a bűnügyi

Trousdale, Kirk Wise, 1991).

⁶ Lásd erről: Blackledge, Olga: Erőszak, hajsza és a test konstrukciója az amerikai és szovjet animációs sorozatokban. *Apertúra*, 2012. nyár. (<http://apertura.hu/2012/nyar/blackledge-eroszak-hajsza-es-a-test-konstrukcioja-az-amerikai-es-szovjet-animacios-sorozatokban>; 2013. 07. 19.); Varga Zoltán: Burleszk és animáció. *Café Babel*, 2011/2. 35-42; Varga Zoltán: Nincs megállás. A burleszk öröksége az animációs filmben: 1. Az animációs hajszaburleszk. *Filmtett online*. (<http://www.filmtett.ro/cikk/3227/a-burleszk-oroksege-az-animacios-filmben-1-az-animacios-hajszaburleszk>; 2013. 07. 19.); Varga Zoltán: Mechanizált mesehősök. A burleszk öröksége az animációs filmben: 2. A komikus gépiesség az animációban. *Filmtett online*. (<http://www.filmtett.ro/cikk/3228/a-burleszk-oroksege-az-animacios-filmben-2-a-komikus-gepiesség-az-animacioban>; 2013. 07. 19.); Varga Zoltán: A gravitáció cselei. A burleszk öröksége az animációs filmben: 3. A gravitáció szerepe az animációban. *Filmtett online*. (<http://www.filmtett.ro/cikk/3229/a-burleszk-oroksege-az-animacios-filmben-3-a-gravitacio-szerepe-az-animacioban>; 2013. 07. 19.); Varga Zoltán: Elvitte a cica a nyelved? A burleszk öröksége az animációs filmben: 4. Vizuális szójátékok. (<http://www.filmtett.ro/cikk/3232/elvitte-a-cica-a-nyelved-a-burleszk-oroksege-az-animacios-filmben-4-vizualis-szojatekok>; 2013. 07. 19.).

⁷ A műfajok rendszeréről, illetve ábrázolás és mesélés műfajalakító, sőt műfajalapító szerepéről lásd Király Jenő írásait. Különösen: Király Jenő: *A film szimbolikája I/1. A filmkultúra filozófiája és a filmalkotás szemiotikai esztétikája*. Kaposvár – Budapest, Kaposvári Egyetem Művészeti Kar Mozgóképkultúra Tanszék – Magyar Televízió Zrt., 2010.

műfajcsoport átfogóbb vizsgálatát az animációs filmekben⁸, hanem e két műfajon keresztül igyekszik rámutatni általánosabbnak mondható jelenségekre.

Mielőtt a kifejtésbe belekezek, szükségesnek tartom animáció és antropomorfizmus kapcsolatának rövid előzetes kommentálását. Az antropomorfizmus, az emberi tulajdonságok kiterjesztése a nem-emberi szereplőkre, értelemszerűen egyáltalán nem az animációs film találmánya; teljesen evidens, hogy – többek között – a mesékig és mítoszokig visszavezethető jelenségről van szó. Úgy tűnik viszont, hogy az animáció ideális közeg az antropomorfizációs képzelet számára. Ebben az értelemben az animációhoz nemcsak az asszociálható, hogy élettelen dolgokat – ha csak illuzórikusan is, de – életre kelt, hanem még mintegy ráadásként fel is ruházza azokat emberi tulajdonságokkal. Noha a megelevenedő tárgyak sem kevésszer kapnak emberi tulajdonságokat (lásd például Norman McLaren *Székmeséjének* [A Chairy Tale. 1957] renitens bútorarabját), ez a „kiváltság” mégis döntő módon az állatokhoz kötődik, lefedve lényegében a teljes állatvilágot. Az animációban emberi tulajdonságokkal vértézhetik föl a rovarokat (pl. *A filmoperatőr bosszúja* [Meszt kinematograficeszkava operatora. Vlagyiszlav Sztarevics, 1911]), a halakat (pl. *Némó nyomában* [Finding Nemo. Andrew Stanton, 2003]), a szárnyasokat (pl. *Csibefutam* [Chicken Run. Peter Lord, Nick Park, 2000]), de legkivált a négylábúakat (pl. *Macskarisztokraták* [The Aristocats. Wolfgang Reitherman, 1970]). Az antropomorf állatvilág működhet függetlenül az emberi világtól, jóllehet annak mégis valamiféle miniatürizált tükörképe (pl. *Bogár úr a városba megy* [Mr. Bug Goes to Town/Hoppity Goes to Town. Dave Fleischer, 1941]); lehet párhuzamos az emberi közeggel és valamennyire érintkezhet vele (pl. *Tarzan* [Chris Buck, Kevin Lima, 1999]); vagy pedig esetenként ember- és állatvilág teljesen együttműködhet (pl. Nick Park *Wallace és Gromit*-filmjeiben). A kérdést számos aspektusból meg lehetne még közelíteni; a továbbiakban egy háromtényezős szempontsor vizsgálatát javaslom. Figyelembe kell venni, hogy az antropomorfizmus jegyében a nem-emberi szereplők

- 1.) fel vannak-e ruházva beszédképességgel, vagy csupán eredeti fajuk hangprodukciójára képesek (*A dzsungel könyve* [The Jungle Book. Wolfgang Reitherman, 1967] legkülönbözőbb erdőlakói például egyazon tagolt nyelven beszélnek mind egymással, mind Mauglival);
- 2.) testfelépítésük humanoidnak mondható-e, vagy megőrzi az eredeti faj testfelépítését (a *Bambi* [David Hand, 1942] nyúlfigurája például nyilvánvalóan egy tényleges nyúlra emlékeztet, ellentétben Tapsi Hapsi karakterével);
- 3.) tevékenységük, életmódjuk, közösségi berendezkedésük stb. mennyiben felel meg eredeti fajuk jellemzőinek, vagy mennyiben mutat hasonlóságot az emberekével (a *Kacsamesék* [Duck Tales. 1987-1990] című sorozatban például Dagobert McCsip [az eredetiben: Scrooge McDuck] világa állatkarakterekre szabott embervilágként tételezhető).⁹

Mindennek jegyében beszélhetnénk *részleges* és *teljes* antropomorfizációról: az előbbi azt jelenti, hogy nem mind a három szempont érvényesül az antropomorf karakterek esetében (leginkább az 1. pontot tapasztaljuk függetlenül is működni a 2. és 3. szemponttól); míg az utóbbi során ezek a „szintek” gyakorlatilag egymásra épülve működnek.

A műfajiság szempontjából az következik az antropomorfizmusból, hogy az egyes műfajok

⁸ Ekként nem foglalkozom animációs gengszterfilmekkel és film noirokkal. Utóbbinak egyik képviselőjéről, a *Batman: A rajzfilmsorozatról* (Batman: The Animated Series.1992-1995) lásd: Varga Zoltán: Az érme két oldala. Változatok a sötét lovagra. *Filmvilág*, 2008/9. 20-22.

⁹ A kérdés általános tárgyalásához lásd még: Wells, Paul: *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*. New Brunswick – New Jersey – London, Rutgers University Press, 2009.

jellemző történetesemái, konfliktusai, szerepkörei stb. állatszereplőkre értelmeződnek, s ezáltal bizonyos értelemben tágabbá válnak az adott műfaj határai – például a bűnügyi cselekmény egyáltalán nemcsak az emberi világot érinti, hanem vele összefüggésben (*101 kiskutya*) vagy tőle függetlenül (*A nagy egérdetektív*) az állatvilágot is. Emberi tulajdonságokkal fölruházott állatok kerülhetnek olyan szerepkörbe, amelyek értelemszerűen emberekre szabottak a műfajok élőszereplős verzióiban: legyen szó nyomozókról (pl. *A nagy egérdetektív* és *Az erdő kapitánya* címszereplői), tévesen vádolt ártatlanokról (pl. a *Roger nyúl a pácban* [Who Framed Roger Rabbit. Robert Zemeckis, 1988] címszereplője) vagy potenciális gyilkosokról (pl. a *Felidae* több szereplője). A szokásos műfaji szerepköröket az állati gesztusokkal és vizuális sajátosságokkal különösen szembeötlően bővíthetik ezek a karakterek. Az alábbiakban tehát ezeknek a jelenségeknek a konkrét példáit követem le, kitérve arra is, hogy a bűnügyi műfajok érvényesítését nem ritkán hogyan szövik keresztül komikus mozzanatok.

Detektív- és rendőrmesék

A bűnügyi műfajcsoport felosztásához célszerű alapul venni, hogy az egyes zsánerek milyen oldalról, milyen módon, avagy kinek a szemszögéből közelítenek a bűn jelenségéhez: ennek megfelelően beszélhetünk olyan bűnügyi műfajokról, amelyek 1.) a bűn felderítését és az elkövető leleplezését, elfogását; 2.) a bűn elkövetését; 3.) a bűn elszenvetését állítják középpontba – kiemelt szereplőtípusuk pedig a (1) bűnüldöző, (2) a bűnöző, illetve (3) a potenciális vagy tényleges áldozat. Ily módon állnak előttünk a legtipikusabb bűnügyi műfajok, vagyis (1) a krimi, (2) a gengszterfilm és (3) a thriller. Ezek a műfajok tehát másként viszonyulnak a bűnhöz mint kalandhoz, próbatételhez, s ez a különbségtétel kiváltképpen jelentős a krimi és a thriller elhatárolásában.

Míg a krimi elsősorban (bár nem kizárólag) szellemi kihívásként tételezi a bűnügyi kalandot, addig a thriller a fizikai hadviselés és helytállás kihívásait hajlamosabb kihangsúlyozni; s míg a krimiben a bűnök elkövetéséhez rendre racionális indokok társulnak (például anyagi előnyök megszerzése), a thriller szívesen köti össze a bűnelkövetést irracionális motivációkkal, s társít a bűnös alakjához lelki- és elmebetegségeket. Ezt a felosztást vázolja Charles Derry¹⁰ is, aki figyelmeztet arra, hogy nem feltétlenül stabil a határ az egyes bűnügyi műfajok között, illetve önmagukon belül is több, alkalmasint jelentős különbségeket mutató alakváltozatot vagy konkrétabban alműfajt lehet elkülöníteni. Az előbbi jelenséget példázhatja, hogy bizonyos esetekben a krimik sem feltétlenül tartózkodnak olyan veszélyszituációk felépítésétől, amelyek thrillerekbe illenek (ez a bemutatásra kerülő animált krimikben is megfigyelhető, amelyek a csúcspontjaikon mutatnak némi fogékonyságot a thrillerjegyek aktualizálására), illetve az is tapasztalható egyes thrillerekben, hogy az áldozatjelölt esetleges nyomozói tevékenysége óhatatlanul a krimik rejtélyfejtő logikáját érvényesíti (ezt szintén tetten érhetjük a felidézendő animációkban). Ami pedig az egyes műfajokon belüli alműfajokat illeti, a krimi további differenciálódása éppen *A nagy egérdetektív* és *Az erdő kapitánya* összevetése alapján mutatható be személetesen.

Mindkét rajzfilmben hivatászerű nyomozói tevékenységet látunk érvényesülni, de a két főszereplő személye a krimin belül a detektív-, illetve a rendőrfilm megjelenése felé mutat. Minthogy ez a két alműfaj a krimi szabályainak megfelelően tematikailag a bűntények megoldására, az elkövető személyének fölfedezésére és/vagy kézre kerítésére építenek, a döntő különbséget a bűnüldöző karakterének alternatív megjelenési módjai hordozzák. A klasszikus detektívfigura esetében a problémamegoldás szellemi dimenziója elsődleges: a detektív

¹⁰ Derry, Charles: *The Suspense Thriller. Films in the Shadow of Alfred Hitchcock*. Jefferson N. C., McFarland, 1988. 55–69.

leghatásosabb fegyvere magasan átlag feletti intelligenciája és kikezdetlen logikája. A rendőrnnyomozó esetében hivatalos alkalmazotról beszélhetünk, aki a rendőrség kötelékében dolgozik, s ekként nyomozói lehetőségei kiegészülnek a rendőrségi apparátussal, illetőleg egyéb kollégák aktív közreműködésével.

A Disney produkciója, *A nagy egérdetektív* a klasszikus detektívfigurát aktualizálja, címszereplője egészen konkrétan Sherlock Holmes rágcsáló-alakváltozata.¹¹ *A nagy egérdetektív* ekként esszenciális animációs detektívfilmnek tekinthető, mert a klasszikus detektívfigurák közül is az egyik legismertebb, legemblematikusabb alakhoz nyúl és őt alkotja, illetve értelmezi újra. A film Sherlock Holmes legmarkánsabb vonásaival ruházza föl egérfőhősét, Basil megjelenése Holmes-t idézi: átveszi öltözékét, pipáját, hegedűjét; miként gondolkodásmódja, stílusa, excentrikussága (pl. az általa folytatott kísérletek) is emberi mintaképétől származtathatók. A Holmes-parafrázis egyáltalán nem szűkíthető le a főhősre. A cselekményt ugyanis a segítőtárs, a Watson doktorként funkcionáló Dawson visszaemlékezéséből ismerhetjük meg; mellette pedig egy másik alapvető Holmes-karakter is feltűnik: az ősellenséggel, Professor Moriartyval ezúttal Professor Ratiganként találkozhatunk. A helyszínek is megfelelnek a Holmes-történeteknek, nemcsak Londont érte ez alatt, hanem ezen belül a Baker Streetet is – Basil ugyanis nem melleleg éppen a lángelméjű detektív házában lakik. Amikor árnyékként az emberi Sherlock Holmes és Watson doktor is megjelennek egy rövid időre, ez a poén kihangsúlyozza, hogy az egérvilág az emberi világ miniaturizált mása; s benne éppúgy lejátszódhat egy bűnügy elkövetése és a tettesek utáni nyomozás folyamata, miként elmondható, hogy az ember- és egértársadalom felépítése ugyanolyan: királyság mindkettő.

Tipikus detektívfilmes szüzsé érvényesül *A nagy egérdetektív*ben: Basil és a társául szegődő orvos, Dawson egy kislány, Olivia apjának elrablása ügyében kezdenek nyomozni, s egy bűnöző lángelmével találják szembe magukat, aki Basil számára már régóta ismerős. Az alávaló Professor Ratigannek az a célja, hogy az egerek királynőjének automata-hasonmását elkészítette saját magára ruházza át a teljhatalmat, s a nyomozó-duó tevékenységének tétje ennek megakadályozása lesz. Adott tehát a kiindulóponton egy földerítendő rejtély, ami aktivizálja Basilt és Dawsont, az egérrablásról azonban csakhamar kiderül, hogy nem a fő bűntény, mindössze Ratigan nagy tervének része. Hogy Basil és segítői a már megtörtént bűnügyeket földerítsék és a készülődőket meggátolják, a megszokott nyomozói aktivitás szükségeltetik – az agytorna jegyében többek között ki kell következtetniük, hogy mi áll az egérrablás hátterében, s a további lopott holmik milyen célt szolgálnak; továbbá természettudományos, konkrétan kémiai eszközök segítségével jutnak hozzá egy hiányzó információhoz. Miközben a film a krimi műfajának megfelelő módon dolgozza ki a nyomozás folyamatát, rendre komikus mozzanatok is felvonultat, melyek egy része Basil excentrikusságára vagy szórakozottságára vezethető vissza (a detektív végig helytelenül, több változatban említi Olivia vezetéknevét), más része pedig a nyomozás egyes összetevőit látja el megmosolyogtató vonásokkal. Amikor a detektíveknek meg kell találniuk az egérrablót egy elhagyott ruhadarabja alapján, akkor Sherlock Holmes kutyája, Toby kifinomult szaglása segíti őket – ekként hát a *nyomkövetést* a szó legszorosabb értelmében vehetjük, amint Tobyra föl pattanva loholnak valamennyien a gaz denevér nyomában. Egy alkalommal Basil és Dawson inkognitót öltenek; míg azonban Basil gyakorlott az álcázási praktikákban, így sikeresen vegyül el a kocsmá, illetve a kikötő (al)világában, addig Dawson nem képes a szerepjátéknak megfelelni, s kínos szituációkba kerül (ezek netovábbja, hogy a leitatott

¹¹ Egyéb példáját is felidézhetjük annak, hogy Sherlock Holmes antropomorfizált állatfiguraként tűnik fel rajzfilmben. A Miyazaki Hayao nevéhez kötődő széria, a *Sherlock Holmes, a mesterkopó* (Meitantei Holmes. 1984-85) kutyaként lépteti föl a detektívet.

Dawson majd' kibújik a bőréből örömeiben, amikor a műsort adó egér-táncoslányok vetkőzni kezdenek). Basil pengeéles elméjének komikumba hajló erődemonstrációjára kerül sor, amikor önmagát és Dawsont egy módfelett szorult helyzetből – Ratigan többszörösen biztosított halálcsapdjából – kell kiszabadítania, mindössze *gondolkodására* hagyatkozva, matematikai becslést rögtönözve arról, hogyan használhatják a megmenekülésük érdekében a csapda aktivizálódását.

Vagyis mindezek alapján az tapasztalható, hogy a detektívfilm valamennyi meghatározó cselekményeleme, illetve a fő figurákhoz kötődő funkciók, tevékenységi körök aktualizálódnak, de egyfelől az antropomorf állatfigurákra értelmeződnek, másfelől pedig komikus vonásokkal dúszulnak. *A nagy egérdetektív*hez képest *Az erdő kapitánya* eltávolodik a klasszikus detektívfilm mintájától, s a krimi műfaján belül a rendőrfilm vonulatainak emblematikus képviselőjeként tekinthetünk rá. Megjegyzendő, hogy Dargay Attila rajzfilmjének egyik forgatókönyvírója, Nepp József pályáján több tételt is találunk, amely kötődik valamiképpen a bűnügyi műfajokhoz. Két rövidfilmet különösen érdemes kiemelni. Nepp saját rendezése, az *Öt perc gyilkosság* (1966) a bűnügyi fikciók reflexív paródiája, melynek metafikcionális keretében egy filmrendező konferálja fel a publikumnak gyilkosságok színrevitelében jeleskedő filmjét, s amit látunk, az az egyre groteszkebb gyilkossági módozatok láncreakciója, a jelenetek szereplői sorra megölik egymást – végül ennek hatására a nézőtér is kezdetét veszi egymás lemészárolása. Jóval békésebb az *Ellopták a vitaminomat* (1966), Foky Ottó rendezése, amelyet Nepp írt: a rabló–pandúr konfliktust tárgyakkal játszatják el, különös átmenetét létrehozva báb- és tárgyanimációnak.¹² *Az erdő kapitánya* nemcsak Nepp munkássága felől pozicionálható a magyar animációban mint bűnügyi vonatkozású alkotás, de bizonyos fokig előzménye lehet még a *Pityke őrmester* (Maros Zoltán, 1979-80) című televíziós rajzfilmsorozat is, melynek címszereplője Budapest utcáin igyekszik lefűlelni a kisebb s nagyobb bűnök elkövetőit.

Az erdő kapitánya cselekményének szervezőelve a bűnüldözők többé-kevésbé összehangolt együttműködése annak érdekében, hogy rács mögé juttassanak egy régóta körözött mesterbűnözőt. Szemben *A nagy egérdetektív*vel, ebben a magyar rajzfilmben az emberi világ nem háttérelem, amelynek elkülönülő szegmense az antropomorf állatmilió, hanem a humánközeget helyettesítő-felváltó világ az emberi tulajdonságokkal felvértezett állatoké. S míg a Disney-film helyszíne végig London, addig *Az erdő kapitánya* drasztikusan állít szembe két közeget, a nagyvárost és az erdőt. Az előbbiből viszonylag keveset látunk ugyan (a városi cselekmény tekintélyes része enteriőrökben játszódik), de egyértelmű, hogy az urbánus közeg zajos és szennyezett, s az sem véletlen, hogy az erdő felé egy szeméttelen vezet át az út – ha óvatosan is, de kirajzolódik ekként a filmben, hogy a város mélye és peremvidéke egyaránt a bűn és a romlás fészke lehet, amelyből a tiszta levegő, az élhető vidék, azaz az erdő jelentheti az egyetlen kiutat, pontosabban mindezek egyetlen alternatívájaként szolgálhat. Éppen ezért is lehet az erdő az elsődleges célpontja a fő intrikus mesterkedéseinek: felszámolását előkészítve még azt a területet is meg akarja semmisíteni, ami viszonylag mentes a romlottságtól. Azért mondhatjuk, hogy viszonylag, mert az erdő sem érintetlen az ármánykodóktól: kisztílú csibészek éppúgy megbújhatnak ott, mint a nagyszabású bűnügyi közötti pihenőidejét a természetben eltöltő bűnözőzseni. A szüzsé téje tehát nemcsak ökológiai, de szimbolikus téttel is bír, amennyiben a rendőrség állománya az erdő megmentésére összpontosítja erejét.

A rendőri közeg nemcsak a tagjaihoz kötődő funkcióiban, de az általuk képviselt állatfajokat

¹² A filmről lásd még: Varga Zoltán: Bábok és babok. Foky Ottó (1927-2012). *Filmvilág*, 2012/12. 11-13.

tekintve is heterogén. A címszereplő Kapitány kutya, ő a csapat főnöke és esze; az egér Ede, a Tizedes, aki igyekezetében ugyan néha kínosan melléfog, máskor viszont a legeredményesebben cselekszik; velük dolgozik egy bagoly, aki folyton panaszkodik ugyan, de mindig megteszi a reá bízott munkákat; valamint kollégájuk még egy bolha is, Góliát, aki „beépített ügynökként” erősíti a csapatot. Fontos szerepet kap a cselekményben, de már az erdei közegben ismerjük meg Ede „rokonát”, a denevér Dinit, aki a Kapitány segítőjévé avanszál (és nem mellékesen Dini karakteréhez kötődik az egyik legnyomatékosabb komikus vonulat a filmben, amely afféle inverziós logikára épít: mivel Dininek a fejjel lefelé lógó testhelyzet a természetes, ez a megfordítottság a beszédmódjára is kiterjed, azaz visszafelé mondja szavait, s csak a Kapitány jön rá arra, hogy a működőképes kommunikációhoz a saját mondanóját is „meg kell fordítania”; továbbá az is az inverzió jegyében formált emlékezetes gag, hogy a Kapitánynak épített házat Dini a saját komfort-elképzelései alapján értelmezve, tetővel lefelé [!] alakítja ki). A csapat eszközhasználata is a rendőrségi lehetőségeknek felel meg: láthatunk rádiós kapcsolattartást; az irattár, illetve az akták használatát, amely a bűnüldözők informálását segíti; s szerepet kapnak a rendőrségi járművek is (nagyvárosi miliőben és erdőben egyaránt). Ezzel a csapattal áll szemben a bűnözők társasága: Zéró, a bűnözőzseni macska a fő intrikus, a szálak mozgatója, a minden hájjal megkent értelmi szerző – aki a komikus bűnügyi filmek visszatérő motívumának megfelelően hülyékkel, de legalábbis inkompetens segítőkkel van körülvéve. Zéró alkalmazottja a cselekmény első felében a Piroska névre keresztelt, dehonesztáló jelzők (pl. buta, ronda) sorával illetett figura; az erdei konspiráció kivitelezésében pedig Sikló Simi, Varangy Vanda és Szarka Szaniszló triójának közreműködésére hagyatkozik, jóllehet ők is meglehetősen ügyetlenek.

Két bűntényre épít a cselekmény: az első egy kisebb akció, csak előkészítés a tulajdonképpeni „főfogás” számára, s ezt nemcsak a fő intrikus hangsúlyozza, hanem a film felépítése is ehhez igazodik. A hangsúlykülönbség a játékidő felosztását is szabályozza: a film egyharmadához kötődik az első bűnügy, míg a „nagy dobás” a fennmaradó kétharmad vezérmotívuma. A bűnözők kisebbik vállalkozása az „emberrablás” egy változata, melyet jelen esetben indokoltabb „madárrablásnak” nevezni: egy operaénekesnő és egy tudós túsul ejtésére kerül sor, mert a félresikerült lehallgatás során a Tizedes tévesen dekódolja az erre utaló töredékes információkat, s arra a következtetésre jut, hogy Zéró a városi szökőkút aranyhalait készül megkaparintani, ennek lefűlélesi kísérlete azonban csúfos kudarcba torkollik („Ha szabad megjegyezmem, Tizedes, láttam én már ennél jelentékenyebb nyomozati eredményt is!” – kommentálja a bagoly). A tréfás rendőri félreértés mellett kiemelten komikus a túsók „begyűjtése” is: az operaénekesnőt előadás közben ragadja el Piroska, s egy zsákba rakott malacot lök helyette a színpadra; míg a nyelvészprofesszorra Zéró múmiának álcázva csap le, s játszi könnyedséggel űz gúnyt a tudós szórakozottságából, amikor saját kezűleg (!) nyújtja át neki a múzeumi tanúsítványt önnön múmia-mivoltáról. A madárrablás akciója azonban nem hoz sikert, Góliát végül nyomra vezet feletteseit, s a szökőkútbeli elbaltázott akciót is kompenzálva a Tizedesnek sikerül elfognia Piroskát és kiszabadítania a túsókat.

Ezt követően konkretizálódik a Zérót motiváló elsődleges gaztett, amit joggal tarthatnánk a bűnügyi rajzfilmek történetében minden idők legnagyobb ingatlancsalási kísérletének: Zéró ugyanis arra készül, hogy a Kerek Erdőt, busás haszon reményében, egy hódok által üzemeltetett fakitermelő vállalat birtokába juttassa. Ehhez előzőleg több művelet szükségeltetik; közülük a komikumba forduló bűnözői manőverek sorát gyarapítja, ahogyan Zéró és csatlósai megpróbálnak megszabadulni a Kapitánytól, aki ideiglenesen az erdőben telepedik le, hogy elkapja a bűnözőket. Egy élőszerreplős rendőrfilm kevéssé engedhetné meg magának a bűnözők által bevetett praktikákat a Kapitány kiiktatására, a rajzfilmes közeg azonban nemcsak lehetővé teszi, hanem úgyszólván elő is írja, hogy bolondgombából süített

torta vagy a célpont lakhelyéül szolgáló miniatűr szigetecske földjének elhordása legyen az alkalmazott „fegyver”, melyek egyike sem hozza meg a tervezett eredményt. Az ingatlancsalás levezényléséhez szükséges másik manőverben viszont produktívabb a banda, s ezáltal lehetőségük nyílik a Kapitány kompromittálására is: Zéró a Kapitányról készített maszkot rak magára, amikor elrabolja előbb a kis Dorkát, a Kapitány pártfogoltját, majd annak nagymamáját, az erdő elnökasszonyát, akinek ugyancsak felölti maskaráját, hogy aláírhasa a szerződést a hódokkal. A kutya- és medveálarcokat váltogató macskabűnöző tehát a szerepjátszás révén a szélhámosságot is mesterfokon űzi, s nem csekély komikus értéket tulajdoníthatunk annak, hogy mennyire eltérő jellegű alteregók bőrébe képes bújni, ráadásul sikerrel: Dorka könnyedén elhiszi róla, hogy ő a Kapitány, s az erdőlakókat is megtéveszti elnökasszonyként mutatkozva. A nagy csalás megakadályozásának mikéntje éppúgy látványos légi üldözésbe torkollik, mint ahogy *A nagy egérdetektív* végkifejlete is.

Említésre méltóak a párhuzamok a két rajzfilm között. Túl a krimi műfajának érvényesítésén, mindkettőben találunk olyan kisgyerekkaraktert (Oliviát és Dorkát), aki egyértelműen a filmek által célzott közönség számára a legátélhetőbb azonosulási pontot jelentheti; sőt Olivia és Dorka esetében Basil és Dawson, illetve a Kapitány egyaránt afféle (ideiglenes vagy tartós) pótatyai szerepet is betöltenek. Ratigan és Zéró alakja is mutat hasonlóságot, részben az őket körülvevő csatlósok sokfélesége miatt, de még inkább a két karakter nárcizmusa okán – igaz, Ratigan sokkal teátrálisabb, mint Zéró, jóllehet a macskabűnöző is folyton érezteti alkalmazottjaival szellemi fölényét és vélt vagy valós szofisztikáltságát. Ratigan és Zéró tervéhez egyaránt szükséges, hogy a hatalom hivatalos birtokosának „másolatát” (az automata-királynőt és az ál-elnökasszonyt) vessék be. A csúcsponton a bűnildőzés mindkét rajzfilmben mondhatni szó szerint szárnyakat kap. A léghajón menekülő Ratigant Basil és társai sebtiben összetákolta, de működőképesnek bizonyuló „lufi-léghajóval” követik, s a nagy hajsza a Big Ben óratornyába vezet, az óriás fogaskerekek közé, ahol nemcsak Ratigan testi ereje jelent életveszélyt Basil és Olivia számára, de a fogaskerek-labirintusból is úgy kell megtalálniuk a kiutat, hogy megőrizték testi épségüket. *Az erdő kapitányában* nem hajlik ilyesféle thrillerbe illő szituációba a légi üldözés, de annál inkább sűríti a komikus mozzanatokot. A finálé nagy üldözését már az első bűnügy megoldása megelőlegezte: Piroska kézre kerítése és a túsok kiszabadítása háztetőkre vezető hajszát eredményezett, sőt a kövér macska megpróbált elrepülni a szárnyas foglyok segítségével – üldözője, a Tizedes azonban sikeresen húzta vissza őket a földre. Ezúttal viszont nincs akadálya a szárnyalásnak, a szereplők most elhagyják lábuk alól a talajt, felüllicitálva ezzel az előző üldözésszekvencia intenzitását. A légi üldözésjelenet során Zéró a léggömbjével próbál eliszkolni, a Kapitány pedig a félnótás Pimpikével¹³ ered a nyomába, aki noha nem madár, mégis képes repülni – s mindeközben Góliát azon ügyeskedik, hogy harapásaival kipukkassza a macskabűnöző léghajóját. Az intrikus végül oda kerül, ahová való: zuhanása a Tizedes által vezetett rendőrautóhoz csatolt cellában ér földet, csatlósai társaságában.

Az epilógus Basilt és Dawson-t az Oliviától vett búcsú után újabb ügyekre készen mutatja, s valóban ajtajukon kopogtat a következő ügy, egy bajba jutott ifjú egérhölgy személyében. A Kapitány azonban valóra válthatja, ami az ügy megoldásában csak álca volt, azaz tényleg nyugdíjba vonul, hogy az erdőben telepedhessen le. A klasszikus detektív intellektuális feladatvállalásainak tehát úgy tűnik, nincs vége; a hivatali kötelékben eltöltött szolgálati idő, a

¹³ Pimpike a film leginkább komikus figurája, aki a Kapitánynak szánt bolondgomba-torta felfalását követően „a boldogság kék madarának” hiszi magát, sőt – és ebben már nem elsősorban a komikus ötletet, hanem az animáció gravitációnak fittyet hányó lehetőségeit kell tetten érniük – még a repülésre is képessé válik. Pimpike beiktatása a bűnügy megoldásába azt is mutatja, hogy az általa szinte megtestesített vígjátéki műfaj jóformán szárnyakat ad a kriminek – amely zsáner értelemszerűen a Kapitány alakjában fókuszálódik.

dolgos rendőrévek azonban véget érnek, s elhosszítják a nyomozó számára a megérdemelt pihenést és nyugalmat (a rendőrfilmek többször látott motívumai közé illik az is, hogy a Kapitány a nyugdíjazása előtti utolsó nagy ügyeként ártalmatlanítja a Kerek Erdőre leselkedő veszélyeket). A krimi műfaji játékszabályainak értelmében helyreáll a világrend, a nagy intrikusok (Ratigan, Zéró) nem bolygatják már a nyugalmat. A továbbiakban azt tekintem át, milyen konzekvenciái lehetnek a bűnügyi fikció animált szereplői számára, ha sokkal közvetlenebb módon kerülnek a bűn közelébe, azaz nem elsősorban bűnüldözőkként, hanem potenciális vagy tényleges áldozatokként.

Animált thrillerek?

Mint utaltam rá, a thrillert a bűnügyi műfajcsoporton belül azáltal határolhatjuk le, hogy a műfaj alapvetően az áldozatot, illetőleg az áldozat és a bűnös konfrontációját állítja középpontba. A thriller elnevezése egyúttal a műfaj által célzott hatásokról is tájékoztat, amennyiben a kellemes borzongás, az élvezettel átítatott feszültség elérése vezérli: „Az angol ’thrill’ kifejezés egyfajta oximoronnak is tekinthető, mivel elsősorban olyan erős érzelmi élményre használja az angol nyelv, ami a feszültség élvezetéből fakad, magyarra leginkább »jóleső borzongásként« vagy »libabőrként« fordítató. [...] A thriller – nevéből fakadóan – a feszültség kettős élményéből táplálkozik: a fenyegetettség és az élvezet közös érzése határozza meg”.¹⁴ A műfaj ennek érdekében pedig kiemelten épít az életveszélyes bűnügyi szituációkba került átlagemberek történetesémáira (tévesen vádolt menekülő férfi [*innocent-on-the-run*]; a veszélybe kerülő nők [*woman-in-peril*]), valamint hatásmechanizmusában elvitathatatlan hangsúlyt kap a *suspense*-dramaturgia.¹⁵ Nagyon jellemző, hogy a thriller a mindennapi, alapvetően a (nagy)városi környezetet (vagy időnként a kisvárost), az otthon világát, a megszokott tárgyak közeget kezeli veszélyforrásként.¹⁶ Klausztro- és agorafóbia egyaránt föllelhető a műfaj darabjaiban, s ezek a thriller által megkövetelt hatáskeltés kedvelt eszközeiként funkcionálnak.¹⁷

Hogyan lehet összeegyeztetni az animációval a thriller műfaját? Mindenekelőtt arra a jelenségre kell felhívni a figyelmet, hogy a thriller műfaji alapélménye és az animációs film sajátosságai bizonyos értelemben ellentétet mutatnak. A thriller műfajának alapélményeként az emberi sebezhetőség megfogalmazását jelölhetjük meg – ez persze még önmagában kevésbé differenciálja a műfajt, hiszen ez az élmény más műfajokban is releváns, de fontos hangsúlyozni, s ezáltal a thriller sajátosságára világítunk rá, hogy a thriller a sebezhetőség élményét alapvetően emberi agresszorok tevékenységéből vezeti le, tehát nem például fantasztikus szörnyek ártanak az embernek, mint a horrorban, vagy égszakadás és földindulás, mint a katasztrófafilmekben. Ez nem feltétlenül azzal kerül ellentétbe, hogy az animációk szereplői gyakorta nem emberek, tekintve, hogy az antropomorfizáció jegyében az emberi tulajdonságokkal felruházott állatfigurákért is hasonlóképpen aggódhat a néző, mint ha emberek kerülnének veszélybe. Ez a gondolat még azzal is kiegészíthető, hogy ebben az esetben az agresszornak sem szükségszerűen kell embernek lennie, ugyanúgy tartozhat a veszélybe kerülő állatfajhoz is. A sebezhetőség átélhető megfogalmazásában sokkal inkább az lehet akadály, hogy rajzolt figuráknak a veszélyeztetettségét alkalmasint nehezebb lehet elfogadni, mint hogy ha ugyanazokat a szituációkat hús-vér szereplőkkel látjuk, vagy esetleg

¹⁴ Varró Attila: Az ember, aki túl sokat tudott. Műfaji önreflexivitás a thrillerben. *Metropolis*, 2007/3. 48.

¹⁵ Lásd: Derry, Charles: A suspense, amitől a néző visszafojtja lélegzetét. *Metropolis*, 2007/3. 30-46. Lásd még kifejezetten a Hitchcock-filmek *suspense*-dramaturgiájáról: Bonitzer, Pascal: A hithcocki suspense. Ford. Ferenczy Petra. In *Hitchcock. Kritikai olvasatok*. Szerk. Füzi Izabella. Szeged, Pompeji Alapítvány, 2010. 53-70.

¹⁶ Lásd: Rubin, Martin: Thrillerek. Kritikai áttekintés. Ford. Czifra Réka, Roboz Gábor. *Metropolis*, 2007/3. 10-28.

¹⁷ Derry: *The Suspense Thriller*. 21-30.

a „valóságközelibb” animációs formák, azaz a báb- és gyurmafilm közegében. A műfaj ezen lényegi vonása tehát óhatatlanul megkérdőjeleződik bizonyos fokig, mert az animációs formák egy részében a figurák sebezhetősége magából a formából adódóan elvitatható – vagy legalábbis bizonyos feltételeknek, alkalmasint lényeges korlátozásoknak kell teljesülniük ahhoz, hogy működjön.¹⁸ Ez az a jelenség, amire Balázs Béla akként utalt az általa „filmgroteszknak” nevezett művek kapcsán, hogy „a képeket nem lehet megölni”¹⁹ – s ez fokozottan igaz az animációs filmek esetében. Minthogy eleve nem ténylegesen létező alakok az animációk szereplői, a sebezhetőségük is gyökeresen más törvényszerűségek alapján működik, mint az élőszereplős filmek esetében. A rajzfilmben a *rajzfilmszerűség elvetése, de legalábbis korlátozása* lesz az alapfeltétele a thriller érvényesülésének. Vagyis a rajzolt figurák rajzoltasága többé nem tartozik hozzá a lényegükhöz, az egyes filmek szereplőit nem is annyira rajzfilmfigurákként kell hogy lássuk, mint inkább az adott film diegézisében létező hús-vér karakterekként (akik mellékesen éppen rajzolt formában jelennek meg); ekként pedig tétje lesz a sérüléseiknek, a figurák élete függhet tőlük. Más szavakkal ez azt is jelenti, hogy a tipikus jelenséget, miszerint a rajzfilmekben a karaktereket érő sérüléseket, amelyek jelenetről jelenetre úgy eltűnnek, mintha sohasem történtek volna meg – s éppen ezt a szüntelen regenerálódást favorizálják a gyakorta eszelősen erőszakos gegekre építő burleszkrajzfilmek²⁰ –, a thriller műfaját aktualizáló animációkban *irreverzibiliseknek* kell tétéleznünk. A rajzfilm-thriller tehát kompromisszumos megoldást ajánl az animáció és a thriller között: lemond az előbbi sajátos lehetőségeinek egy részéről az utóbbi követelményeinek érvényesítése érdekében – ugyanakkor ez a lemondás egyáltalán nem kell hogy kiterjedjen az antropomorfizmusra.

Az általam bemutatandó rajzfilm-thrillerek egyaránt a korlátozott antropomorfizációt példázzák: a *101 kiskutya* és a *Felidae* megtartja szereplőik eredeti anatómiáját, de beszédképességükkel és valamelyest életvezetésükkel az emberi vonásokhoz közelítik négy lábú karaktereiket. A *101 kiskutya* és a *Felidae* jelentős szerepet szán a tényleges humánközegnek, noha egyik sem avatja az állatokkal azonos súlyú főszereplővé őket – igaz, a bűnügyi szituáció elképzelhetetlen emberi ármány nélkül a *101 kiskutyában*, míg a *Felidae* (legalábbis a jelenben zajló cselekmény során) az antagonistát is a macskaközösség tagjaként tünteti föl. A két rajzfilm abban is közös vonásokat mutat, hogy a krimi bizonyos műfaji jegyeit ötvözik a thrillerrel; a *101 kiskutyában* sokkal inkább beszélhetünk egy fokozatos műfaji hangsúlyeltolódásról, a *Felidae* pedig arra törekszik, hogy a két műfajt többé-kevésbé párhuzamosan, egymást erősítve aktualizálja. Döntő különbség viszont, hogy míg a *101 kiskutya* inkább az erőszakos szituációk előrevetítésében, valamint komikus hatásokkal történő ellenpontozásukban érdekelt, addig a *Felidae* ha viszonylag szűkmarkúan találja is a tényleges erőszakos cselekedeteket, az utóhatásuk megmutatásával már nem spórol. Ebből következően a *101 kiskutya* abba a sorba illik, amelyet *A nagy egérdetektív* és *Az erdő kapitánya* is képvisel: a gyerekközönség számára is teljesen elfogadható animációkat gyarapítja. A *Felidae* ezzel szemben – hasonlóan a pornográf rajzfilmekhez – a felnőtt közönséget célzó animációk egyik darabja.²¹

¹⁸ Hangsúlyozom, hogy az itt felvetett kérdés sokkal mélyebb kifejtést is megérdemelne. Ezúttal e messzire vezető probléma leegyszerűsített, a műfaji jelenségek kommentálásához remélhetőleg elégséges körvonalazására szorítkozom.

¹⁹ Balázs Béla: *A film*. Budapest, Gondolat, 1961. 179.

²⁰ Lásd ehhez: Blackledge, Olga: Erőszak, hajsza és a test konstrukciója az amerikai és szovjet animációs sorozatokban. *Apertúra*, 2012. nyár. (<http://apertura.hu/2012/nyar/blackledge-eroszak-hajsza-es-a-test-konstrukcioja-az-amerikai-es-szovjet-animacios-sorozatokban>; 2013. 07. 19.).

²¹ Érdemes kiemelni, hogy a *Felidae* különleges tag abban a nagy múltú animációs áramlatban, amelyben macskafigurák jutnak kiemelt szerephez. Lásd: Varga Zoltán: A macska tudja csak... Macskanimációk. *Filmvilág*, 2012/2. 47-49.

A *101 kiskutya* 99 címszereplőjére – azaz a kölyökkutyákra, akik közül tizenötöt szüleiktől rabolnak el Londonból – a bűnügyi szituációban az a sors vár, hogy megnyúzza őket Jasper és Horace, a bundamániás Szörnyella DeFrász által felbérelt két csirkefogó. A szüzsében a nyomozási folyamat kimerül annyiban, hogy a kutyaszülők, Pongó és Perdi aktivizálják a kutyák országsszerte működő kommunikációs hálózatát, s a London környéki kistelepülések egyikének lakosai a közeli DeFrász-kastélyban megtalálják az elrabolt kölyköket. Ezt követően a szülők személyesen is megteszik azt az utat, amit üzenetük „járt be”, s gazdáiktól, Rogertől és Anitától elszökve maguk is kicsinyeik nyomába erednek – elhagyva egyúttal a londoni mindennapok prózai közegét, bebocsáttatást nyerve egyrészt a bűnügyi kaland kihívásaiba, másrészt pedig azon megmérettetésekbe, amelyek a természet erőivel szembenézve állnak elő (a kutyarablás ugyanis télen történik, s az állatszereplőknek nemcsak az emberek mesterkedéseit kell hatástalanítani, hanem a hó, a hideg, a fagy ellenében is biztosítaniuk kell önmagukat).

A DeFrász-kastélyban játszódó jelenetekben bontakozik ki a thrillerrel konform feszültségépítés: jelen esetben olyan rajzfilm-thrillerről beszélhetünk, amelyben elsősorban a fenyegetés és az erőszak *lehetősége* körvonalazódik, nem pedig a ténye vagy a megvalósítása tapasztalható. Szörnyella lényegében aláírja a kiskutyák halálos ítéletét, midőn kiadja bérenceinek az utasítást, hogy a kölyköket haladéktalanul pusztítsák el – de mivel Jasper és Horace egyelőre fontosabbnak tartja végignézni kedvenc televíziós műsorát, a kollektív kutyakivégzés átmenetileg elodázódik, s ez teremt lehetőséget a thrilleres fogalmazásmód érvényesítésére.²² A kutyusok kiszöktetése a DeFrász-kastélyból óraműpontossággal komponált thrillerszituáció: tudjuk tehát, hogy a kvízműsor megtekintése után készülnek a bűnözők megölni az ebeket – így éppen annyi idő áll a szöktetésre vállalkozó Tibbs macska rendelkezésére, hogy kimenekítse a falon lévő lyukon át a kutyákat, amennyi hátravan a műsoridőből. A néző informálására mindvégig kiemelt hangsúlyt helyező *suspense*-dramaturgia értelmében pedig a folyamatosan csökkenő időkeretet még órán is jelzik nekünk, amit a műsorban láthatunk – kicsit azt is sugallván, hogy nem csak a műsornak, de a kölyköknek is szó szerint meg vannak számlálva a perceik. Ekként az egyik feszültségforrás az, hogy sikerül-e időben kivitelezni a szöktetést, a másik pedig, hogy közben Jasper és Horace észreveszik-e az akciót (ami gyakorlatilag a hátuk mögött zajlik) – azaz az előtér és a háttér közötti kapcsolat is a *suspense* eszközévé válik²³. A két feszültségforrás tehát *egyszerre teremti meg az idő- és a térbeli viszonyokra épített thrillerszituációt*. S még ennek a fokozását is tapasztalhatjuk olyan apróbb mozzanatokkal, mint amikor az egyik kölyökkutyát a tévéképernyő elől kell a menekülő kutyák sorába csalogatni anélkül, hogy az emberek ezt megneszelnék.

²² A szóban forgó szituációt több korábbi jelenet is megelőlegezi, illetve előkészíti. Amikor világra jönnek a kiskutyák, egyikük néhány percre tetszhalottnak tűnik, s Roger masszírozó mozdulatai élesztik fel a kölyköt – ez a mozzanat az állatszereplők sérülékenységét nyomatékosítja, vagyis valódi tétet ad a rájuk később leselkedő veszélyeknek. Szellemes „rímet” teremt a tévézés motívuma: otthonukban a kiskutyák egy rendőrkutyáról szóló műsort néznek, vagyis ekkor még a bűnügyi fikciónak mindössze a fogyasztói, s ezután válnak a részeseivé, pontosabban az életükben valóban bekövetkező bűnügyi események elszenvedőivé; a DeFrász-kastélyban pedig Jasper és Horace ugyancsak bűnügyi vonatkozású műsort néznek, de ebbe jóformán ők is beleillenek: az árulkodó című kvízműsor, a „Mi a bűnöm?” ugyanis börtönviselt embereket szerepeltet. A kutyaszöktetés lebonyolításának előzménye az a jelenet, amikor Tibbs őrmester, a macska beoson a DeFrász-kastélyba: hogy összeszámolhassa a kiskutyákat és beszélhessen némelyikükkel, az azt feltételezi, hogy Jasper és Horace ne észleljék az ő jelenlétét. Ezen részlet nagyobb téttel bíró és bonyolultabban megszervezett változata lesz, amikor Tibbs azért tér vissza, hogy megszöktesse a kiskutyákat.

²³ Ennek alkalmazásáról a klasszikus élőszereplős thrillerben lásd bővebben: Varga Zoltán: A félelem formái. A klasszikus és a kortárs thriller összevetése *A félelem órái* két verziója alapján. *Apertúra*, 2005. őszi (http://www.apertura.hu/2005/osz/varga/; 2013. 07. 19.).

Ehhez hasonló feszültszabályozás működteti azokat a későbbi jeleneteket is, amikor a kutyák menekülése során még fennáll a veszély, hogy Jasper és Horace megtalálják őket – különösen hangsúlyos ez abban a pillanatban, amikor a jégen az egyik kiskutya *majdnem* arra a területre csúszik, amit az egyik bűnöző megvilágít. A thrilleres építkezés a végén kulminálódik, egy újabb nagy szöktetés megszervezésének határidőhöz kötött tétjével: a kutyáknak addig kell feljutniuk egy Londonba készülő teherautóra, amíg azt megjavítják, mindezt úgy, hogy üldözőik ne vegyék észre őket. Ebben a szituációban nemcsak összeadódnak az addigi feszültségforrások – Jasper és Horace jelenléte; a hófödte közeg okozta nehézségek –, de bővülnek is: már maga Szörnyella is vadászik az ebekre. Egyazon beállításban kerül egymás mellé a lehetséges menekülés járműve és a biztos pusztulással riogató intrikus négykerekűje: míg segítőársuk Pongónak és Perdinek magyarázza a szökés tervét, Szörnyella hajt be az utcába, s ezáltal a kutyákban is tudatosodik, hogy minden korábbinál szorongatóbb helyzetből kell kivágniuk magukat. A mentőötlet egyszerre hozza játékba a *suspense* izgalmát és az álcázás komikumát: a dalmaták elhatározzák, hogy meghemperegvén a fészerben található koromban, labradornak álcázzák magukat, s így kezdenek fölszállni az autóra, libasorban. Miközben Szörnyella, Jasper és Horace folyamatos kutakodása közepette egyre több kutyus foglal helyet a teherkocsin, a *suspense* arra a kérdésre épül, hogy tudják-e álcázni magukat az ebek addig, amíg ez szükséges. Kétféleképpen lepleződhetnek le: egyfelől az emberek rájöhetnek a cselre; másfelől a természeti elemek is ellenük dolgozhatnak – azaz a hó és a jég, ha olvadni vagy csöpögni kezdenek, akadályozhatják, sőt felfedhetik a négylábúakat. Míg az első lehetőség komikumba torkollik – azaz Horace megfogalmazza azon feltételezését, hogy a kutyák befestették magukat, ezt Jasper sületlenségként hárítja el²⁴ –, a természeti elemek a bűnözők kezére játszanak: az egyik kölyökre ráesik egy adag hó és megtisztítja kormos bundáját. A lelepleződés azonban egybeesik a teherautó indulásával, ekként elmondható, hogy a szituáció feszültségkeltő komponenseit a lehető legtovább tapasztalhatjuk kitartani, azaz az utazás megkezdéséig – s egyelőre innentől sem csillapodik a feszültség. Csak éppen a szigorúbb értelemben vett thriller-jegyekről a feszültség áthelyeződik a hajszaburleszkre vagy akár az akciófilmek számára testhezálló autós üldözéssel konfrontációra – amelyet számos életveszélyes pillanat szegélyez nemcsak az üldözők vehemenciája miatt (Szörnyella ekkor lényegében már őrjöng), de a dimbes-dombos közeg magaslatai miatt is (egyszer kiesik az autóból és majdnem le is zuhan az egyik kölyök). Az „őrült vágta” végül azokat veszejt el, akik a kutyák életére törtek, legalábbis Szörnyella, illetve Jasper és Horace az árokba borultak, összetört járműveik romjai között átkozódnak kölcsönösen, miután egymásba rohannak. Ha hatósági felelősségre vonásuk bemutatásával adós is a szüzsé, az epilógusban helyreáll a rend a négylábúak számára az örömittas londoni visszatéréssel.

Az Akif Pirinçci magyarra is lefordított regényéből (*Bársonyalpon oson a halál – Felidák*), a szerző közreműködésével készült *Felidae* bonyodalmi nem érik be a lehetséges, előkészítés alatt álló életellenes bűncselekményekkel, hanem valóban megtörtént-elkövetett gyilkosságokat vonultatnak föl, mégpedig a helyi macskaközösséget tizedelő rémtetteket. A történet főhőse Francis, aki alighogy új városba költözik gazdájával, egy felderítetlen macskagyilkosság sorozat kellős közepébe csöppen, s elhatározza, hogy megtalálja a négylábúakat

²⁴ Ennek kapcsán érdemes kihangsúlyozni, hogy Jasper és Horace bármennyire is fenyegetőek négylábú hőseink számára, ők egyúttal komikus duóként is funkcionálnak. Ezt garantálja már az egymást ellentételező-kiegészítő fizikai megjelenésük is, amely nagy hagyomány a páros nevetetők körében: Jasper magas és sovány – Horace alacsony és kövér; valamint együttműködésükbe úgymond belefér több megmosolyogató mozzanat is (pl. Jasper belehamuzik Horace kenyerébe, miután egy kiskutya kilopja belőle a sonkát). Csetléseik-botlásaik pedig kis túlzással burleszkbe is beleillenek.

taroló eszelőst. Ebbéli törekvésében Francist többen is segítik, mindenekelőtt újsütetű cimborája, Kékszakáll; továbbá a vak, de fültanúként értékes információk birtokában lévő Felicity; s végül, de nem utolsó sorban az idős Pascal, a környék legintelligensebb macskája, aki kitanulta a számítógép használatát, s a macskákról vezetett adatbázisával járul hozzá a nyomozáshoz. Francis feltételezéseivel ellentétben egyre több jel mutat afelé, hogy a gyilkos nem egy szexőrült pszichopata (mivel az áldozatok valamennyien nemi izgalom közepette váltak a gyilkos prédáivá, a szexuális motiváció feltételezése eleinte kézenfekvőnek tűnik a kandúrdetektív számára), hanem a rejtély nyitja a múltba vezet, sőt, akár a régmúltba. Mint kiderül, évekkel ezelőtt doktor Preterius, egy megszállott orvos genetikai kísérleteket folytatott a környékbeli macskákon, melyek következményeként az egyik kísérleti alany, Claudandus képessé vált arra, hogy szembeszálljon kínozójával. Mi több, Claudandus azóta új személyiség mögé rejtőzve gyilkolja azokat a macskákat, amelyek ítélete szerint beszennyezhetnék az általa világra hozott nemes, régi-új macskafajt, amely óegyiptomi gyökerekkel rendelkezik.

A *Felidae* szüzséje tehát rendszeresen mutat erőszakos halál áldozatává vált macskákat, magukat a gyilkossági aktusokat azonban rendre kihagyja. Saját vérükben és kiontott belsőségeikben megcsonkítottan heverő, szétmarcangolt nyakú, esetenként lefejezett macskaholttestekkel viszont annál inkább találkozhatunk. Fontos hangsúlyozni, hogy ezekben az esetekben a rajzolt macskatestek olyan szétszedésével szembesülünk, amelyet nem korrigál a rajzfilmes forma – szemben például a számtalanszor széteső Tom testével a közismert burleszk-rajzfilmsorozatról (*Tom & Jerry*). Ez a kontraszt különösen kiélezi, hogy a *Felidae* lemond azokról a lehetőségekről, amelyek a szereplők szétszedését azért tehetnék ideiglenessé és visszafordíthatóvá, mert rajzolt figurák – ezen korlátozás nélkül viszont kevésbé érvényesíthetné a bűnügyi műfaji követelményeket. Elsősorban a csúcsponton – amikor Francis leleplezi a halottnak hitt Claudandus nagyon is élő alteregóját – láthatunk olyan összecsapást, melynek során karmokkal s fogakkal esnek egymásnak a macskaszereplők, véres sebeket ejtve egymáson, beleértve a gyilkos testének végzetes felhasítását is.²⁵

Az erőszakos aktusok többségének kihagyása magyarázható azzal, hogy a gyilkosságok lekövetésével magát a tettest is jó eséllyel láthatnánk – végső lelepleződéséig egy alkalommal sejtetve látjuk lecsapni: a falon az árnyéka metonimikusan helyettesíti a tényleges megmutatását, illetve egy szubjektív beállítás a tettes pozíciójába helyez egy alkalommal anélkül, hogy felfedné őt (ezzel az információ-visszatartással lehetővé válik, hogy a cselekménybonyolítás a *whodunit*-típusú rejtvényfejtő krimisémát is alkalmazza). A gyilkosságosorozat velejárójaként tehát a film főleg a macskatestek torzóinak szentel figyelmet, ugyanakkor a testek folyamatjellegű roncsolása sem hiányzik a *Felidae*-ből – ez azonban egy újabb műfaj aktualizálását veti fel. A horror ikonográfiájához köthetőek Francis rémálmai: ezekben a szürrealisztikus, a rajzanimáció kötetlen képzeletvilágát hidegleglősen

²⁵ Szituációjában, sőt vizuális kidolgozásában is mutat bizonyos párhuzamokat Francis és Claudandus összecsapásának megjelenítése Zordon és Szimba küzdelmével *Az oroszlánkirály* (*The Lion King*, Roger Allers, Rob Minkoff, 1994) című világsikerű, családi fogyasztásra szánt rajzfilmben. Mindkét jelenetben macskafélék csapnak össze lángnyelvektől körbeölelve (a *Felidae*-ben és *Az oroszlánkirályban* egyaránt tűz üt ki, valamelyest a végső leszámolás érzelmi intenzitásának érzéki metaforájaként is), de míg a *Felidae*-ben elnyújtottabb, gyötrelmesebb és véresebb a küzdelem, addig *Az oroszlánkirályban* a konfrontáció heroikusságát kiemelő zene és a képek lassítása stilizálják az egymásra mért csapásokat, s ezzel ha nem is tüntetik el az alkotók, de igen jelentősen tompítják a situációval járó erőszak megjelenítését. A legáruklódóbb ebből a szempontból a küzdelmet eldöntő mozzdulat következménye: Claudandus, illetve Zordon egyaránt ráveti magát az ellenfelére – sőt, ugrásukat hasonlóan komponált beállításokban láthatjuk –, de míg Szimba ellöki magától Zordont, aki ezután épségben gurul le a sziklákra, addig Francis a karmaival felhasítja Claudandus törzsét, s a szemünk láttára hullanak ki belsőségei. Ilyesmi értelemszerűen elképzelhetetlen lenne *Az oroszlánkirályban*.

példázó szekvenciákban dróton rángatott, hullámzó macskatestek tömege sokkol, s a négylábúak a szemünk láttára esnek-bomlanak szét. A rémálom-jelenetek kegyetlenségeinek „evilági” variánsai is megtalálhatók mind a jelenben, mind a múltban. Francis bepillantást nyer a Claudandus kultusza jegyében szerveződött szekta hátborzongató szertartásába, melynek során macskák önként vetik alá magukat az áramütésnek (!); illetve talált videofelvételek azt is felidézik, hogy milyen extrém kínokat kellett elszenvedniük Preterius kísérleti alanyainak. A roncsolt/roncsolódó macskatestek tehát keresztülszövik a filmet – gondolhatunk még arra is, hogy a környék macskapopulációjának nagyját jellemzi valamilyen torzulás; mindennek pedig valóságos „emlékműve” az a katakomba, amely a Claudandus által elveszejtett több száz macska holttestét – pontosabban immár csontvázát – őrzi. Különös kettős kötés tehát ez a *Felidae*-ben, mert noha cselekményét tekintve a sorozatgyilkos-thrillerek közé illik, a testi dezintegráció iránt mutatott ilyen érdeklődése okán a horror műfaja felé közelít – szüzséépítését tekintve mégis egy másik bűnügyi műfaj, a krimi a meghatározó benne.

A thriller folyamatosan lebegtetett életveszélyes szituációi mellett legalább olyan hangsúlyos Francis intellektuális tevékenységként megvalósuló nyomozása is, amely a lehetséges tanúk felkutatásán és meghallgatásán túl a gyilkos feltételezett motivációinak mérlegeléséig valamennyi olyan mozzanatot tartalmaz, amelyet elvárhatunk egy krimi detektívfigurájától. A kirakósjáték darabkáinak összeillesztése ráadásul nemcsak a jelen, de a múlt megértését is feltételezi. Kettős szinten zajlik ekként a rejtvényfejtés: az előkerülő videofelvételek hiányos, töredékes részletei alapján kell rekonstruálni, hogy mi történt a múltban, Preterius laboratóriumában, s hogy mindez milyen módon kapcsolható a jelenhez, él-e Claudandus, illetve milyen módon kötődik a gyilkosságsorozathoz az a faj, amelynek egy elbájoló hölgytagjával Francis is meglehetősen közelről ismerkedik meg. A múlt és a jelen összeolvasásához Francis az új otthona titokzatos tereinek és elméje mélyrétegeinek „dialógusát” is kénytelen megfejteni: kiderül ugyanis, hogy a padlástér adott helyet Preterius laboratóriumának, így a legkevésbé sem véletlen, hogy Francis lidérces álmai azokból az iszonyatos emlékekből táplálkoznak, amelyek a borzalmak teréhez kötődnek. Ezeknek az összefüggéseknek a dekódolása vezeti el végül Francist Claudandus titkának megfejtéséhez.

Tekintve, hogy egy aktív sorozatgyilkos megfékezése a tét, s ezzel ötvöződik a detektívtevékenység, akár azzal a gondolattal is eljátszhatunk, hogy a *Felidae* meglehetősen közel kerül ahhoz, hogy animációs *giallónak*²⁶ tekintsük. Az egyik legizgalmasabb kérdéseket felvető bűnügyi műfajjal mutat rokonságot a krimi és a thriller jegyeinek folyamatos érvényesítése, illetve a vonzódás a horrorba illő testi destrukciók iránt. Sőt, a környék új macskájaként színre lépő Francis a *giallo* legtipikusabb szereplőtípusa, az „amatőr detektív” megfelelőjének mondható (s még az is ezt az analógiát erősítheti, hogy Francis új közegben nyomoz, miként a *giallóban* sokszor az amatőr detektív *külföldiként*, turistaútja során keveredik bajba valamely európai nagyvárosban).²⁷ A *Felidae*-t ennek ellenére elválasztja a *giallótól*, hogy nem működik benne az az *exploitation*-jellegű megközelítés, amely jellemzően a gyilkossági szekvenciák cizellálását, már-már teátrális vagy operába illő stilizáltságát célozza – ekként a *Felidae* megmarad a krimi és a thriller olyan műfaji kombinációjának, amely csak emlékeztet a *giallóra*, de maga nem sorolható be ebbe a műfajba. Ettől függetlenül joggal tekinthetünk rá animációs kuriózumként: bátran hatályon kívül helyezi a családi fogyasztásra szánt animáció szalonképes manővereit, hogy a krimi és a thriller sötétebb

²⁶ Erről a műfajról lásd részletesen az összeállításban: Hegedüs Márk Sebestyén: A giallo műfaji kérdései. <http://uj.apertura.hu/2013/nyar/hegedus-a-giallo-mufaji-kerdesei/>

²⁷ Lásd ehhez: Koven, Mikel: *La Dolce Morte. Vernacular Cinema and the Italian Giallo Film*. Lanham, Maryland – Toronto – Oxford, The Scarecrow Press, Inc., 2006. 85-88.

tendenciái felé kalandozzon – ezáltal éppúgy tekinthető az általa tagadott bűnügyi animációk reflexiójaként, mint az általa megidézett műfajok rendhagyó, azaz macskavilágra szabott olvasataként.

A populáris filmműfajok animációs aktualizálásainak vizsgálata rendkívül sok feltáratlan, illetve elhanyagolt kérdés megvitatását tartogathatja, amely kutatásból mind az animációs film, mind a populáris filmkultúra megértése profitálhat. Jelen tanulmány meglehetősen leszűkített korpuszon igyekezett amellett felhozni érveket, hogy olyan műfajok is sikeresen aktualizálhatóak az animációs film közegében, amelyek egyébiránt nem feltétlenül állnak közel hozzá különösebben (lévén nem a fantasztikus műfajcsoportba tartoznak). A kriminek és a thrillernek egyaránt láthattuk olyan rajzfilmes alakváltozatait, amelyek a műfaji jegyek érvényesítése mellett azt célozták, hogy megfelelőek maradjanak a főáramlatbeli animáció tipikus közönsége, vagyis a gyerekközönség számára. Mint láthattuk, a műfajokban rejlő erőszakos tendenciák „megszelídítéséhez” járult sokszor a vígjátéki tónus felértékelődése – így ezeket az alkotásokat a bűnügyi komédia műfajkeveredésében sem indokolatlan értelmezni –; az animáció sajátos hozzájárulását a műfaji jegyekhez pedig kiváltképpen az antropomorfizáció jelenségében ragadhattuk meg, amely lehetővé tette, hogy kutyákat, macskákat, egereket stb. ugyanazon műfaji szerepkörökben lássunk viszont, mint a humánfigurákat a műfajok élőszereplős verzióiban. *A nagy egérdetektív*, *Az erdő kapitánya* és *a 101 kiskutya* a bűnügyi animáció oldottabb hangvételű vonulatát képviselik, velük szemben a *Felidae* olyan borúlátó konklúzió felé kalauzol, amely az élőszereplős thrillerek esetleges pesszimizmusával vagy mizantrópiájával veheti fel a versenyt. Mindazonáltal valamennyien példázzák, hogy animáció és műfajiság összeegyeztetése minden felvethető probléma ellenére számos módon kivitelezhető jelenség – mikéntjeinek szisztematikus vizsgálata pedig nyitott kérdés, legyen szó a kortárs vagy a „régiről”, a nemzetközi vagy a magyar animációs filmről egyaránt.

A kutatás az Európai Unió és Magyarország támogatásával, az Európai Szociális Alap társfinanszírozásával a TÁMOP 4.2.4.A/2-11-1-2012-0001 azonosító számú „Nemzeti Kiválóság Program – Hazai hallgatói, illetve kutatói személyi támogatást biztosító rendszer kidolgozása és működtetése konvergencia program” című kiemelt projekt keretei között valósult meg.