



Cristian Pepino: A bábuk titkos története. Az animációs színház és a szentség. UNATC Press Kiadó, Bukarest, 2014.



Cristian Pepino, fotó Lucian Muntean



Cristian Pepino: Könyv Vama Veche-ről, Humanitas Kiadó, 2015.



A madarak találkozására felújításának 2015-ös plakátja

**Cristian Pepino**

## MAETERLINCKTŐL ARGHEZIIG

### RÖVID BETEKINTÉS AZ ANIMÁCIÓS ELŐADÁS ELMÉLETÉNEK TÖRTÉNETÉBE<sup>1</sup>

#### 1. Mi a bábszínház?

A *bábszínház* elnevezés sokszor félreértésekre ad okot a műfaj küldetésével kapcsolatos elképzeléseket, az eszközeit és a célközönségének életkorát illetően. Egyesek számára, sőt az is lehet, hogy a közönség zöme számára egy gyerekekhez szóló művészeti ágat jelent, még akkor is, ha a 19. századig egyáltalán nem célozta meg a kiskorú közönséget, még akkor is, ha a gyökereinél (néhol még élő hagyományokban így van ma is) nem is a szórakoztatás volt a célja, és nem nevelési szándék vezérelte, hanem egy szent művészeti volt, egy mágikus rítus vagy egy olyan szatirikus színházi forma, amely a kissé vaskos humor miatt, amelyet a bábosok használtak benne, kifejezetten tiltott volt a gyerekek számára.

Egykoron, az ókori Görögországban a bábokkal előadott műsorszámokban Aiszkhülosz paródiái szerepeltek, a híres Potheinos előadásában, vagy említhetjük a Napkirály Franciaországában a barokk operák paródiáit, vagy Mozart és Händel operáit, s a Mahábháratát és a Rámájanát, Chikamatsu Monzaemon drámáit, a lovagregények felhasználásával készült átdolgozásokat, akár a Karagöz játék pikáns komikumát.

A nyulacskák, egérkék és majmocskák csupán a 20. században özönlötték el a bábszínházakat, elfoglalva Faust vagy Punch és Vasilache helyét, akik vagy az Ördögnek adták el éppen a lelküket, vagy éppenséggel a feleségüket ölték meg, ami nem volt kifejezetten nevelő hatású.

Bár a *bábszínház* kifejezés nagyon közel áll a szívenhez, mert minket, bábosokat megakadályoz

abban, hogy kimért és túlságosan komor személyekké váljunk, és megengedi nekünk, hogy olykor vénséges vén korunkig képesek legyünk játszani – ami tulajdonképpen egy olyan kiváltság, amelynek sajnos csak néhány ember örülhet –, ez a játékos elnevezés sok galibát okoz, és ezért is hiszem, hogy jó lenne, ha legalább mi bábosok helyettesítenénk valami mással, egy kevésbé huncut elnevezéssel, amely nem a nagyközönségnek, hanem a szűk szakma számára, diákok, tanárok számára tisztázza ezt a fogalmat.

Anélkül, hogy egy gyerekeket ijesztgeni akaró bábszínházért emelném fel a szavam, hiszen jelen pillanatban mégiscsak ők jelentik a törzsközönségünket, a továbbiakban megpróbálom meghatározni azt a művészeti ágat, amelyet mindannyian művelünk-gyakorolunk.

Elsősorban, azt hiszem, hogy az *animációs előadás művészetének* kellene nevezni, vagyis olyan művészetnek, amely az egy személy általi mozgatószerszám animáláson alapszik, aki felvállalja a bábművész szerepét vagy egy másik személy (aki a képzőművész szerepét vállalja fel) által elkészített tárgy mozgatójának a szerepét. A ma használatos szakkifejezés, amely meghatározza ezt a művészetet: a *bábszínház*, egy olyan elnevezés, amely elég nagyszámú alkotó szerint nem megfelelő, hiszen csupán egyetlen művészeti ágra korlátozott. Az animációs művészet ugyanis fellelhető a film területén is, a televízióban is, és előfordul olyan eset is, hogy a mozgató tárgy nem határozható meg bábuként.

A *bábszínház* terminus konfúziót kelt, mert nem irányulhat másra, mint az animációs művészetnek egy

<sup>1</sup> A közölt írás részlet Cristian Pepino: *Automate, idoli, păpuși-magia unei lumi*. (Automaták, bálványok, bábok – egy világ mágijája) című könyvéből (Editura Alma, 1998), amelynek *Maeterlincktől Argheziig, rövid betekintés az animáció elméletébe* címmel átdolgozott fejezetét az *Atelier* c. folyóirat 2001. 1–2. számában közzölték.

bizonyos alkalmazására, és pedig arra a területre, ahol létrejön a színház és az animáció szintézise, pontosabban akkor, amikor dramatikusan szövegeket, intrikát, drámai helyzeteket stb. használnak a színpadon. Vagyis létezik *bábszínház*, ahogyan létezik *bábbalett*, *bábopera*, *báboperett*, stb. is. A bábelőadásból ugyanis hiányozhat az intrika, a drámai helyzet, stb., mint például a bábtáncoltatás esetében.

Maga a *bábu* (*baba*) kifejezés is zavart keltő, nem csupán a közönség körében, hanem néha azokban is, akik gyakorolják az animációs művészetet. Egyik oldalról restriktív, korlátozó hatású, ugyanis a plasztikai reprezentáció csupán egyik részére vonatkozik, amelyet az animációs előadás során használunk, és bábuként határozható meg. Ezért született meg a *mozgatott formák* kifejezés, amelyet még csak kevesen használnak. Ugyanakkor a *bábu*, *baba* elnevezés nagyon sok emberben azt az érzést kelti, hogy az animációs előadás művészete egy olyan művészet, amely kizárólag a gyerekekhez szól.

Egyébként már a gyerek is (9-10 éves kortól számítva) megtagadja a bábszínházba járást, mert ez az az életkor, amikor kezd megválni a játékeitől, és azt kívánja, hogy felnőtt legyen. Másrészt pedig ki kell mondani, hogy ugyanez a félreértéseket szülői kifejezés, hogy *bábu*, *baba*, nagyon jótékony hatással is volt erre az általunk tárgyalt művészetre. Mert bizonyos értelemben biztosította a szabadságunkat és a túlélésünket is, hiszen a hatóságok mégsem vehettek komolyan egy olyan intézményt, amelynek *Bábszínház* volt a neve, és amely sokak számára most is pejoratívnak tűnik. Az a marginalizáció, mellékesség, amelyet az elnevezése biztosított számunkra, akik ebben a műfajban dolgozunk, szerényebbé tett bennünket. És nem utolsósorban megadta nekünk azt az előjogot, hogy egy olyan magasztos közönséghez szóljunk, mint a gyerek. Másrészt hangsúlyoznunk kell azt a tényt, hogy nagyon gyakran – vagy a közönség óhajának eleget téve, vagy művészetünk fejlődése következtében – az animációs művészet eszközeit asszociálták a drámai színház eszközeivel, ami mind a tradicionális formákra (Punch-, Vasilache), mind

az 1955 után született előadásokra jellemző. Ha példaként hozunk fel egy sor előadást, amelyek az elmúlt évtizedekben készültek, megfigyelhetjük, hogy olyan előadásokról van szó, amelyek kombinált eszközöket használnak.

Az animációs előadás alaphelyzete feltételezi egy *tárgy* jelenlétét (amelyet egy személy készített, aki – tudatosan, vagy nem tudatosan – vállalja a képzőművész szerepét), a *tárgy*, amelyet *animál* (mozgat, lelket kölcsönöz neki) egy személy, akinek a tevékenységén keresztül a tárgy képessé válik arra, *hogy időben haladjon*<sup>2</sup>.

Ez az első meghatározás kiemeli azt a tényt, hogy a *bábszínház szereplője* egy képzőművész, egy képalkotó által megalkotott lény (formai megvalósítása egy olyan koncepció következménye, amely a plasztikai üzenet hordozója), és a tárgy animátora, mozgatója az előadás során felhasználja azt, olyan üzenetekkel ruházva fel, amelyek annak mozgásán keresztül mutatkoznak meg, és ez a helyzet egy olyan, másfajta üzenet létrehozója, amely mind a képzőművészettől, mind a színészek által játszott előadásoktól különbözik.

Ki kell emelnünk azt a tényt is, hogy ez a művészeti forma, amelyet eddig leírtunk, nem tartalmazza kötelező módon a színház lényeges összetevőit (intrika, dialógus, drámai helyzet, stb.), ez által lehetségessé válik, hogy fejlődjön (ami legtöbb esetben meg is történik) és egyfajta *animált formák balettjévé* alakuljon, amelybe lényeges összetevőként kerül be a *zene*. Akár azt is mondhatnánk, hogy ez tulajdonképpen a bábelőadás ideális képlete, gazdagon illusztrálhatóan hosszú története során, és hogy más előadásformákkal való keveredése tulajdonképpen más műfajokat teremt meg az animációs művészetben belül (színház, opera, varieté, film).

A képzőművészetek 20. századi fejlődése nyomán nyilvánvalóvá vált, hogy akár egy stilizált forma, akár egy feldolgozatlan anyag is megfelelően szuggesztíven tud közölni valamit, és ez a tény azonnali hatást gyakorolt az animációs művészetre is. Az 1960–70 közötti időszakban sokan (nálunk Petru

2 Másként: *fejlődjön*

Valter<sup>3)</sup> adtak hangot annak a meggyőződésnek, mely szerint szükségessé vált a bábszínház terminust *animációs színházra* cserélni, annak a megállapításnak következtében, hogy a *bábu* elnevezés már nem tudja meghatározni a teljesség igényével az előadásban mozgatott tárgy mibenlétét, sem annak mozgatási metódusát. A *bábu* (*baba*) a szó szoros értelmében vagy egy játék, amely egy embert vagy egy állatot, vagy egy mozgatott tárgy, amely egy olyan elkészített szereplőt képvisel, amelyet mozgatásra szántak a bábéledés keretén belül.

A bábu elnevezés kiküszöbölése és az animáció fogalmának a bevezetése egy másfajta kortárs „bábszínházi” realitásnak felel meg. Egyfelől megjelentek olyan nagyméretű szereplők, amelyekre nem is létezik egyöntetűen elfogadott elnevezés, amely mindenhol érvényes lenne.

Ezeket nevezhetjük *óriásbáboknak*, vagy *belülről mozgatott báboknak*, vagy *maszk-kosztümnek*, de ugyanakkor bennük van az a lehetőség is, hogy az *emberi testet egy bizonyos anyaggal kombinálva* új formai megfogalmazást eredményezzenek, amire még nincs elnevezés; és olyan játékot követeljenek, amely színészi játékot/jelenléteket és mozgatást is igényel, vagy táncot és mozgatást, ahogyan Philippe Genty legfrissebb előadásaiban is látható. Másrészt megjelentek az *összetett (komponált) bábok*, amelyekből nagyon változatos formákat lehet létrehozni, és amelyek azt feltételezik, hogy több elemből hozzuk létre a színpadi figurát, amelyből összetevődik, majd szétbomlik a szereplő a néző szeme előtt. Sőt, nagyon sok olyan előadás születik, amelyben a bábéledés szereplője(i) tulajdonképpen a színész keze (esetleg egy kis kiegészítővel, mint Obrazcov esetében a gömb, amely a fejet jelképezi, vagy még kevesebb, mint Claudio Cinelli esetében). Ilyen szélsőséges esetekben a bábu megszűnik egy előre elkészített

tárgy lenni, amelyet egy képalkotó művész hoz létre, és egy olyan plasztikai reprezentációvá válik, amelyet egy mozgató hoz létre a nézők szeme előtt.

## 2. Az animációs előadás plasztikai alkotási folyamata

A humor, a fenséges, a groteszk, a karikatúra gyakran találják meg a hangjukat ennek a művészetnek a nyelvén, amely mintha éppen azért teremtdött volna, hogy bátorítsa az ilyesfajta reprezentálásokat. Miért nyúlunk az animációs színház eszközeihez? Ezt a kérdést gyakran teszem fel diákjaimnak. Egyik vagy másik szereplőt miért nem reprezentáljuk egyszerűen csak egy színésszel? Innen kell, hogy kezdődjön ennek a különleges művészetnek a választása. Az egyik ok a szélsőségek kifejezése: a magasztos, groteszk, karikírozott figura reprezentálása. Itt, a kifejezés síkján több művészet is találkozhat. A drámai színház vagy az opera és a film is eljut a plasztikai eszközök használatáig – az arcfestéstől a maszkig és onnan az emberi testtel kombinált bábuig.

Az automaták előadása, amelyet a bábosok sokszor elutasítanak, hogy semmi kapcsolata a bábművészettel, és amely sok esetben megegyezik a bábéledéssel, és csupán annál a tulajdonságánál fogva különbözik tőle, hogy a mozgások nagyobb mértékben előre tervezettek és a megvalósítás módja is „automatizáltabb” (erre a problémára még visszatérünk), ideálisan megfelelni látszik annak a bergsoni humor-meghatározásnak, amely a burleszk komédia és az ipari társadalom fejlődésének időszakából származik.

Bergson szerint a komédia célja az, hogy elérje az élet *mechanizálását, gépiesítését*<sup>4</sup>. Az életet úgy kezeli, mint „egy ismétlődő mechanizmust, amelynek visszafordítható hatása és egymás között felcserélhető alkotóelemei vannak”<sup>5</sup>. És a bábszínház

3 (1930–1980) bábművész, rendező, a bákói Állami Bábszínház (később *Licurici* (Szentjánosbogár) Animációs Színház) volt igazgatója

4 Bergson, Henri: *A nevetésről* (ford. Szabó Nándor). Budapest, 1968. Gondolat Kiadó; Bukarest, 1982. Kriterion Könyvkiadó.

5 (Bergson, 1982, 117) Fordításunk nem azonos a nyomtatásban megjelent magyar nyelvű fordítással, ahol a következő formában fogalmazódik meg a gondolat: úgy tekinti az életet mintha „gép volna, megismétlődő vagy akár visszajára fordítható működéssel és cserélhető alkatrészekkel.”

tulajdonképpen pontosan ezt a lehetőséget kínálja fel. Természetesen, ami a bábszínház sajátossága, az nem a mechanikusság, hanem a „mechanikusság illúziója”, a szereplők korlátozott számú mozdulata. A komédia egy másik feltétele Bergson szerint a *merevség*<sup>6</sup>. Ebből a szempontból is nagyszámú példát találhatunk a bábelőadásokban. Éppen ezért nem helyettesítették a hagyományos animációs rendszereket új, tökéletesített rendszerekkel, csupán a filmművészetben, ahol a realitás illúziója sokkal fontosabb. A kesztyűsbáb a maga esetlen mozgulataival mindig kívívja valamennyi korosztálybeli néző érdeklődését, és örömmel követik. Akárcsak a kezdetleges marionett, amely sután ugrándozik a fejéből kiálló mozgatórúddal. Pontosán a mozgatói rendszerek tökéletlensége adja meg ennek a művészetnek a báját, sőt teszi azt művészetté.

Visszatérve az animációs művészet alaphelyzetéhez, szükségét érzem, hogy felhozzak még néhány példát, amely hangsúlyoz néhány extrém helyzetet. Ismert az a tánc, amely során Martha Graham egy cső alakú kötött textilben mozog, és amelyet belülről mozgat és alakít. Ez az alkotás két problémát vet fel: 1. Egyrészt azt mondhatjuk, hogy az animációs színházhoz tartozik, és egyébként ezt a módszert alkalmazták is sok „bábszínházi” előadásban, például Philippe Genty előadásaiban (*Desire Parade*, 1987). Ebből a perspektívából talán ki kellene terjeszteni a bábszínházi kutatások határait, hogy foglalják magukba azokat az előadásokat is, amelyeket eddig más művészetekhez soroltak. Ez a dolog fontos lenne az animációs színház fejlődése szempontjából.

2. Másrészt a bemutatott példában megállapítjuk az animációs színház egy másik fontos sajátosságát: a mozgatott tárgy vagy anyag változásnak van kitéve, olyan tény, amely kihangsúlyozza az animáció művészetének a plasztikai alkotással való rokonságát, de nem a korábban tárgyalt értelemben, nem olyan értelemben, hogy a tárgy egy plasztikai alkotófolyamat

eredménye, hanem úgy, hogy maga a plasztikai alkotás, az alkotás folyamata, a plasztikai technológiai folyamat az animációs előadás része.

A mozgató (animátor) *képeket teremt*, megváltoztatva az előadás alatt az animált tárgy eredeti külalakját, és ez a helyzet evidens a tiszta bábszínház korlátozott esetében is, amelyben a bábu alkotóelemei megengedik bizonyos *expresszív konfigurációk* létrehozását. A bábu plasztikai külalakjának módosulása bizonyos archaikus bábszínházi formákban is jelen van. Még akkor is, ha a bábu olyan alkotóelemekből áll, amelyek nem módosulnak az előadás során (fej, kéz), bizonyos részei, mint például egy sál vagy ruha állandóan változtatják az alakjukat, ahogyan a bábos mozgatja őket. Még az árny vagy a szobrocška is módosul a mozgatás során, ha arra gondolunk, hogy fokozatosan vagy részlegesen, vagy csak különböző részeit mutatjuk meg, amelyek különböző reprezentáláshoz vezetnek.

A *mozgás*, a *mozdulat* alapvetően megváltoztatja a formát. Maga a mozgathatatlanságról való áttérés a mozgathatóra egy olyan tény, amelynek rendkívül fontos következményei vannak. A szent, mágiikus, titokzatos, félelmetes mozdulatlanság, mozdíthatatlanság megsemmisül a mozdulat által, ami tulajdonképpen a forma profanizálása, egyfajta szent térből való áthelyezése, a profán térbe való lealacsonyítása. Képzeljék csak el Rodin *Gondolkodóját*, milyen lenne, ha leszállítanák a piederasztól és ugrándoztatnák. Egy szobrot általában olyan koncepció alapján alkotnak, hogy több nézőpontból is látható, nézhető legyen. A szobrászok szem előtt tartják azt, hogy a néző megkerülheti a szobrot és azt is kiszámítják, hogy ebből a helyzetből mi következhet. Brâncuși<sup>7</sup> úgy mutatta meg munkáit a barátainak, hogy forgatható állványra helyezte. Ha megforgatunk egy szobrot, észrevehetjük, hogy a forma „megvastagodik” vagy „elvékonyodik”, és a szobor bizonyos „oldalai” közötti különbség néha nagyon megnő. Az egyik méretről

6 (Bergson, 1982, 49.)

7 Constantin Brâncuși (1876–1957) Franciaországban letelepedett román származású szobrász, festőművész, fotóművész, pályáját Rodin tanítványaként kezdte, a modern szobrászművészet megalapozója.

8 Átváltozó.

a másira való áttérés néha nagyon „édes”, nagyon fokozatos, máskor pedig nagyon hirtelen, meredek, meglepő. Létezik a tárgynak egy függőleges dinamikus struktúrája is, amelyet úgy hangsúlyozunk, hogy a csúcstól az alap fele bontjuk ki, vagy fordítva).

A tárgy animált bemutatása megnövelheti vagy csökkentheti annak plasztikai sajátosságait. Vannak kezdetleges előadási formák, amelyekben a képzőművész alkotása primitív formában kerül mozgásra, mint például a 19. századi papírszínház vagy az indonéziai *képmotogató tekerics*, ahol a papírtekerics rajzolt képeket fokozatosan mutatják meg a nézőknek, olyan formákat, amelyekben a kompozíciós szerkezetnek nagy jelentősége van. De az árnyjátékban tisztábban látszik az a tény, hogy az árnyalakot a mozgató plasztikai változásnak teszi ki: az *anamorfotikus<sup>8</sup> módosulásoknak*, amelyek mind az ázsiai hagyományos árnyjátékban (különösen a harci jelenetekben, a táncjelenetekben, vagy azokban, amelyek víz alatt történnek), mind a modern árnyjáték-előadásokban jelen vannak (Gioco Vita, Olaszország).

Általában a figura kompozíciós sajátosságait a mozgató alakítja, azokat húzza alá, kiemeli vagy lekicsinyíti, enyhítve azokat a különböző szemszögekben való megmutatással, egy bizonyos scenográfiai kontextusban, vagy részleges vagy fokozatos megjelenítésükkel.

Egy másik szélsőséges példa, amely szintén kiemeli ezt az aspektust, egy ESNAM<sup>9</sup> vizsgaelőadás, amelyet Felicia Negomireanu egyetemi hallgató készített el 1993-ban (*Öregedés nélküli fiatalság*), amelyben a szereplők agyagból voltak formázva az előadás ideje alatt, állandóan változtatva a alakjukat és kifejezésüket. Joan Baixas barcelonai bábos és rendező, akit az animációs előadásnak ez az oldala érdekel, készített egy olyan előadást, amelyben a szereplők arcát a reprezentáció ideje alatt festették és változtatták meg egy olyan, sok animációs jelenetre jellemző tipikus struktúra alapján, amelyet *alkotásnak* és *pusztításnak* neveznék. A színen megjelent egy

arctalan szereplő, egy szem nélküli fehér forma, egy olyan báb, amely egy egyszerű polisztrén golyóból és a mozgató kezéből állt. A paraván szélét tapogatva haladt előre addig, amíg egy fekete festékkel tele dobozra akadt, amiben egy ecset volt. Az ecset hagyott egy fekete nyomot az arcán és a szereplő látni kezdett. Bejött a színpadra egy másik szereplő is, és lassan elkezdtek egymásnak új és új vonásokat, szemeket, bajuszokat rajzolni. Az egymás megrajzolása után átcsapott csúfolódásba, addig amíg az arcuk teljesen feketévé nem lett. Így mindkét szereplő újra „megvakult”, és a paraván szélét tapogatva hagyták el a színpadot.

Egy műhelymunka keretén belül, amelyet Baixas 1984-ben a *Nemzetközi Marionett Intézetben*<sup>10</sup> tartott, elméletileg megalapozott egy új nézőpontot, amellyel értelmezni és gyakorolni lehet az animációs művészetet, azt a sajátosságot hangsúlyozva: hogy az animációs előadás az előadás *ideje* alatt teremt képeket, így az animátor képzőművészé lényegül, és amelyben a néző egy plasztikai alkotó folyamatnak a tanújává válik. Ki kell emelnünk egy fontos sajátosságot, amelyet Baixas előtt is sok teoretikus felvetett. Ebből a perspektívából tehát megkülönböztetünk néhány, az animációs előadásra jellemző specifikus helyzetet:

**A** – a plasztikai tárgy az előadás előtt készül el és az alakja nem szenved semmilyen anyagi természetű változást az előadás alatt (árnyalak), de még ebben a legalapvetőbb helyzetben is szükség van a bábos vagy animátor plasztikai érzékére, mert rendkívül fontos a plasztikai elemek kontextusba helyezése (díszlet, más szereplők).

**B** – a plasztikai tárgy az előadás előtt készül el, és úgy mozgatják, hogy azok az oldalai, amelyek különböző aspektusúak, fokozatokban kerülnek bemutatásra a reprezentáció során (a *kétarcú árnyalak*, az olyan sziluett, amelyet fokozatosan mutatnak meg, és vagy kontraszt elemeket tartalmaz, vagy az egész kap új értelmezést általa, mint például egy olyan totem, amelyben több egymásra helyezett

9 École Nationale Supérieure des Arts de la Marionnette, Charleville-Mézières, France

10 Institut International de la Marionnette, Charleville-Mézières, France



szereplő van, vagy hasonló tulajdonságokkal rendelkező kis szobor található).

**C** – a plasztikai tárgy az előadás előtt készül el és mozgatható szegmensekből tevődik össze, amelyek lehetővé teszik *jelentős konfigurációk* egymás után való következését, relatív korlátozott számban (wayang bábu, marionett, mozgatható végtaggokkal rendelkező árnyfigura, stb.), amelyeket az animátor az előadás ideje alatt hoz létre, olyan helyzet, amelyben az alkotása ezeknek a konfigurációknak a létrehozásán alapszik és amelyet *attitűdnek* (*viszonyoknak*) neveznek a művészetünkben. Az attitűd a bábos alkotása. És a kisszámú szegmensekből megteremtett szereplők megengedik nagyszámú attitűd megvalósítását.

**D** – a plasztikai tárgy az előadás előtt készül el, akár az előző esetben, de a konstrukciós rendszere megengedi, hogy előadás közben egyes alkotóelemei módosuljanak (például a kemény alapanyagból készült fej és kéz, és a puha anyagból készült test vagy ruha). A wayang bábusnál például lehetséges egy *fő mozgás*, a bábu testéé, amelyet a *fej mellékes mozgása* követhet, amely a gapit segítségével történik, valamint a kezek mozdulatai, amelyeket a tenyérbe helyezett mozgatópálcákkal, *csempuritokkal* hoznak mozgásba. Ezek a mozgások egyidejűleg félig-meddig kontrollálhatóak, részben esetleges mozgásokat eredményeznek, pl. a kosztümét, a kiegészítőket, a köpenyét, stb. A bábu mozgatás általi alakítása egy olyan komplex mozdulategyüttest alkot, amely fejleszti a szereplő plasztikáját addig a pontig, amíg a kezdeti plasztikai rendszere, vagyis az, amelyet a díszlettervező létrehozott, majdnem hogy érvényét veszti.

**E** – a plasztikai tárgy az előadás alatt történő *modulok* egymáshoz közelítéséből alakul ki, vagy esetleg olyan tárgyakból, amelyek az előadás előtt készültek el (például geometriai formák egymáshoz közelítéséből kialakított bábuk); a rendszer megengedi (mivel az összetevők nem rendelkeznek artikulációval)

a kezdeti kép radikális újraszerkesztését. Meg kell jegyeznünk, hogy a bábos ebben az esetben is képzőművészként kell hogy működjön, ugyanis sok esetben egyedüli alkotója a képi konfigurációknak. Vagyis ebben a konstrukciós rendszerben lényeges a bábos plasztikai érzéke.

**F** – a plasztikai tárgy egy olyan anyagból készül, amely az előadás során változik (olyan szereplők, amelyek agyagból vagy plasztilinből készülnek a nézők szeme előtt, vagy egy vászondarab vagy más anyag, amely állandó változásnak van alávetve a reprezentáció során, ahogyan Felicia Negomireanu előadásának esetében is történt.

Néhány példa még jobban megvilágíthatja a leírt helyzeteket.

A 70-es években Petru Valter a bákói Animációs Színházban a *Varietäji* (*Szórakoztató előadás*) előadás keretén belül egy olyan jelenetet rendezett, amelyben a szereplők megjelenését a sötét térben gyorsan mozgatott fényekből alkották meg. A fénypontok és csíkok, amelyek a retinán megmaradtak, alkotóelemei voltak a nézők szeme előtt megteremtett szereplőknek. Ugyanannak a rendezőnek egy másik előadásában *A kiskakas két krajcárjában*<sup>11</sup>, a díszlet egy sötét háttér előtt mozgatott kötélből készült, amely azt az illúziót keltette, hogy a szereplő a dombok között halad el. Egy előadásomban, *A madarak találkozásában*<sup>12</sup> pedig úgy mozgatták a háttérrel, hogy egy kitörő vulkán képét sugallta, amint a láva előnti a bolygót.

A bábu vagy anyag mozgatásának plasztikai alkotás jellege magától értetődő akkor is, ha arra gondolunk, hogy ilyen módon épül fel a színpadi kép ebben a művészetben. Ha a díszlettervező meg is tervezi a színpadi kompozíciót, még akkor sem tudja teljes mértékben kontrollálni azt, mert egy előadás során lehet több ezer ilyen kompozíció. Az előadás elemeinek a színpadi térbe való helyezése a rendező, a díszlettervező és a bábművész (animátor) közötti komplex együttműködési folyamatnak az eredménye. És még ha a viszonyítási pontok fel is vannak

11 Ion Creanga nyomán

12 Farid Uddin Attar perzsa költő filozófikus költeménye és Mihaela Tonitza Lordache ötlete, Cristina Pepino kosztümtervei alapján, Cristian Pepino rendezésében

állítva, az előadás mégis eltéréseket mutathat az előre megtervezett helyzetektől a színpadi kompozíciókban. Ha a bábművész nem érti meg maradéktalanul a kompozíció okait, és nincs neki magának is plasztikai érzéke, nincs ilyen irányú nevelése, a színpadi kompozíció mindig veszélyben lesz. A plasztikai érzék tehát lényeges a bábos esetében. Képzeli el, mi történne, ha egy kép összetevői szétbomlanának, szétszerveződnenek. Nem csupán a kompozíciók struktúra sérülne meg, de a befogadás, az alkotóelemek láthatósága, sőt a mű érthetősége is veszélybe kerülne.

Egy animációs előadás minden pillanata egy elmúló-változó színpadi kompozíció, amelynek egy tiszta plasztikai struktúrája, szerkezete kell legyen. És ez a tény a bábművész részéről nem ügyességet, nem feltétlenül „rajz tehetséget”, de képzőművészeti kultúrát feltételez. Ugyanaz történik a bábu alkotóelemeivel, a bábót alkotó szegmensek konfigurációival, mind a mozgatható elemekből álló zárt rendszerű bábuk (wayang, bi-ba-bo, marionett), mind a szétszórt elemekből álló komponált (nyitott vagy összetett rendszerű) bábuk esetében.

A bábu kifejezési attitűdjei nem csak a színészhöz hasonló folyamat eredményei, de feltételezik a bábu plasztikai alakítását is. A formához hasonlóan, az *attitűdök* (tulajdonképpen a forma megjelenései, állapotai) egy alkotási folyamatnak az eredményei, amely nem annyira a realitás tanulmányozásán, mint a vizuális kultúrán alapszanak. A bábu attitűdjei stilisztikailag bele kell illeszkedjenek azokba a keretekbe, amelyeket a bábu plasztikus reprezentálásának stílusa diktál. Egy bizánci ihlettségű, hieratikus plasztikai reprezentálás egy bizonyos típusú attitűdöt követel, és minden eltérés, minden stílusbeli, mozgásbeli összeférhetlenség vagy komikussá, vagy egyszerűen ízléstelenné teszi azt. A díszlet és a mozgás plasztikai stílusa egységes kell legyen.

### 3. Az anyag metaforája

A képi, plasztikai kifejezésnek vannak olyan alkotóelemei, amelyek csak a plasztikai alkotáshoz sorolhatók és itt érdekes lenne, ha aláhúznánk néhány animációs előadásra jellemző sajátosságot. Az anyag kiválasztása, amelyből a bábuk készülnek olyan jelentőséggel bír, ami a metaforához vezet. Yves Joly<sup>13</sup> egyik előadásának *Papírtágédia* volt a címe. A papírból készített szereplők – végül vágás és elégetés által pusztultak el.

Válahányszor az anyag reális tulajdonságait használjuk, vagy az előadás során felhívják figyelmünket a bábu reális anyagszerűségére, egy olyan típusú sajtóságot üzenettel találkozzunk, amely talán csak az animációs színházra jellemző. Ez nem egy modern eljárás, találkozzunk vele a tradicionális, hagyományos báb-színházban is. A verekedés, vagy azok a momentumok, amikor a bábu a paraván szélébe üti a fejét (mint a Punch és Judy, vagy a Vasilache előadásokban), arra hívják fel a figyelmünket, hogy a szóbanforgó hősök feje fából van. Egy zágrábi társulat előadásában (Kvak, 1981) a lopótökből készített fejű szereplők úgy verték fejbe egymást, hogy közben száraz hangot adott ki a fejük, ami nem csupán az olcsó komikum forrása volt, hanem az intelligens színpadraállítás következtében döntő szerepe volt az előadás költői megfogalmazásában és abszurd humorának megteremtésében. Az egyik szereplő (mondjuk, hogy a férfi) csábítgatott egy másik szereplőt (mondjuk, hogy nő) és közeledett hozzá. Mindkettejük feje lopótökből volt. Amikor alkalmat adott, a férfi fejbevágta a lányt. A lány megsértődött és megpróbált elmenni, de a férfi odatartotta neki a fejét, hogy üsse meg ő is. A lány huzakodott, végül pedig ráállt, ő is ráütött a férfi fejére, majd boldogan mentek el együtt, miközben ütögették egymás fejét. Ez a bizarr idill is arra hívja fel a figyelmet, hogy a bábu nem ember, mint ahogy egy felületes pillantás alapján annak tűnhetne.

13 Francia bábművész, díszlettervező, rendező és színész (1908–2013)



A bábu egy bábut képvisel, vagy jobban mondván a bábu egy bábu, és ez az állapota a legérdekesebb, a hagyományos előadástól a modernig. Mihail Sadoveanu éppen ezt vallotta lenyűgözőnek, és a bábu különleges *pszichológiájára* hívta fel a figyelmet, amely éppen a *mesterségességéből* ered. Mihai Eminescu az *Infamia, cruzimea și desperarea sau Peștera neagră și cătuile proaste sau Elvira în desperarea amorului*<sup>14</sup> (...) című szövegtörredékében, amelyet bábszínpadra készített, a következőképpen ír:

„(Később az egyik szereplő azt mondja):

nincs hazámban eszes ember,  
s hogy nincs, én büszke is vagyok rá,  
megengedném, ha egyet is találnál,  
hogy orromat füstölőbe tedd.”

Egy olyan dolog, amelyik úgy néz ki, mintha a fából, rongyból készített bábuk építési sajátosságaival kapcsolatos lenne. Eminescu<sup>15</sup>, művészetünkkel való rövid találkozása során zseniális megérzéssel fogalmazta meg a bábszínház esszenciáját, lényegét.

Az anyag szemantikai töltete néha tudatlanul működik, és sok esetben látunk olyan előadásokat, ahol a dolgok ebből a szempontból nincsenek következetesen végigvezetve, sőt – amikor az anyagság nem működik – fölösleges problémákat okoznak, konfúziót, nemkívánatos gondolatasszociációkat szülnek, ami a nézőben amúgy is történik: pl. *fafej, száraz fej, vasember, fényes szereplő, szalma ember, rongyember, fényességed*, csak néhány példa a szereplő anyagszerűségének lehetséges szemantikai töltetéről. Amikor az anyag sugallta tulajdonság meghosszabításként a szövegben vagy a színpadi játékban is jelen van, akkor egy érdekes színpadi esemény történik. Nemrégén láttam egy előadást, amelyben az egyik szereplő egy másik, több tárgyból összekomponált szereplővel beszélt. *Kezét csókolom*, mondta, miközben kereste, hogy a sok közül melyik tárgy lehet színpadi partnerének a keze. Sajnos ez volt az egyetlen színpadi pillanat, amelyben a szereplő plasztikai sajátosságainak megfelelően gondolkodtak.

Érdekes – mint művészetpszichológiai jelenség –, hogy nagyon sok fiatal rendező, aki közeledik az animációs művészethez, hajlik arra, hogy a szereplőket tárgyakkal reprezentálja, ami természetesen nem lenne baj, ha ez a dolog arra vezetné őket, hogy eljuttassanak a helyzetből adódó kettősséggel. Csak-hogy abban a pillanatban, ahogy azt a dolog minden fajta irodalom esetében alkalmazni akarjuk, akkor nagy galibába is kerülhetünk, mint például előfordult egy olyan esetben, amikor egy hallgató tárgyakkal szeretett volna megrendezni egy előadást és Árgyélus királyfit egyfajta bicskaként képzelte el. Mondtam neki, hogy nem biztos, hogy segíteni fogja őt a dolog, sőt azt hiszem, hogy konfúziót is kelthet, különösen, hogy Tündérszép Ilona egy törülőkendő lett volna, és a kettejük (bicska és törülőkendő) közötti szerelmi jelenet csak tragikusan végződhetett volna. Joly is kitalált magának egy esernyő-szereplőkből kiinduló történetet, nem használt drámai szöveget vagy egy olyan témát, amelyet megnyomított volna a dramaturgiával össze nem illő díszlettervezés Prokruosztész-ágyán. Természetesen itt nem a paródiákra gondolok, hanem bizonyos szövegek színpadra alkalmazására. A tárgyjáték nagy mértékben ezeken a gondolat-asszociációkon alapszik. Az anyag minősége is megteremtheti ezeket az asszociációkat (durva ember, faragatlan, stb.). Egy fontos dolog a *megvalósítás technológiája* is – természetesen abban az értelemben, ha a nyomai felfoghatóak, láthatóak a bábu arcán. Pontosítok: ebben az esetben arra gondolok, hogy a festés esetében milyen a szín és ecsetkezelés, vagy hogy a faragás nyomán milyen vésőnyomokat hagyunk. A nagy, erőteljes ecsetvonások, a lespiccolás nyomán maradt foltok, az anyagon ejtett durva vágások, a csiszolt felületek erőteljes hatásokat válthatnak ki és nem csupán egy értelmet nyerhetnek, hanem erőteljes érzelmeket is kiválthatnak, nyugtalanságot vagy tragikumot közvetíthetnek. Giacometti törékeny kimaratott alakjai, vagy Peter Schumann *Fire*<sup>16</sup> című előadásának duzzadt arcú szereplői egy

14 Az *alávalóság, a kegyetlenség és a kétségbeesés* vagy a *Fekete Barlang* meg a *Rossz Arcok* avagy *Elvira* a szerelmi kétségbeesésben

15 Eminescu, Mihai (1850–1889) költő, prózaíró és újságíró, a román irodalom kimagasló egyénisége.

olyan tragikumot közvetítenek, amelyek nem csupán formai természetűek, és ami még hozzá kapcsolódik, hogy a felület megdolgozásából eredő plasztikai üzenet részeként érzékelhetőek. Jackson Pollock egy olyan képzőművész, aki az alkotásnak éppen ezzel az oldalával foglalkozott, ő indította el az *action painting* áramlatot. Számára akkor volt érdekes egy kép, ha felidézte azt az akciót, amelyből megszületett. Az ő vásznain, amelyekre színek vannak felöntve, a festék tubusokat biciklivel taposták el, és amelyeken a testekre, kezekre, lábakra ráfolyt festék nyomai láthatóak, éppen azt az akciót sejtetik, amely során létrejöttek. Ugyanilyen töltettel rendelkezhetnek az animációs színház szereplői is. Természetesen nem mindig ezek az összetevők elevenítik fel a kidolgozási folyamatot, a szereplők fölötti elmúló időt, a lelki vívdásaikat, stb.

#### 4. A beszélő tárgy

Sok animációs előadásban jelenik meg a narrátor, legyen szó mind a hagyományos, mind a modern előadásokról. Természetesen megjelenik egyes drámai szövegekben is (az antik görög kórus, a prologus, Brecht egyes szövegei), de az animációs színháznak ez a jellegzetessége abból az alapvető sajátosságból ered, hogy a szereplő egy tárgy, amelynek a színész „kölcsonadja” a saját hangját. Ebből kiindulva a következő helyzeteink adódhatnak:

- a./ egy hasbeszélő színész a közönség előtt mozgatja a bábút és „párbeszédbe elegyedik” vele
- b./ egy paraván előtt játszó színész párbeszédet folytat a paraván mögött mozgatott bábuval (Spreh, Komper, Leatherhead)
- c./ egy színész adja elő az összes szerepet (bunraku)
- d./ egy bábos alakítja az összes szerepet (a dalang, a hagyományos indonéziai árnyjáték mestere)
- e./ egy beszélő magyarázza el, hogy mit lát éppen a közönség (mint például a vásári képmutatás esetében, vagy az európai hagyományos színházban megjelenő Komper, az optikai színház, vagy automaták színházában megjelenő beszé-

lő). Megállapíthatjuk, hogy minden esetben előfordulhat ellentmondás a vizuális és auditív információ között. A bábuhoz *hozzárendelnek* egy hangot, és ez a komikum első forrása. Az animációs előadás kétpólusú, és ebben a műfajban a legjobb előadásokban a kontraszt mutatkozik meg, az ember és báb közötti ellentmondás, a született és teremtett között, a reális és képzeletbeli szereplő között, amely a bábú. A bipolaritás természetesen létezik a drámai színházban is, de ott a színész lényé és a reprezentált szereplő mítoszáról van szó. A bábszínház bipolaritása a tematika és megvalósítás szintjén is megmutatkozik. Megcsinálni egy báboperát, talán ez a legtisztább helyzet, amely illusztrálhatja ezt az ellentmondást. Az ellentmondás megjelenik a látvány és a hang között is. Az animációs előadás lehet egy olyan látványsor, amelyet valaki kommentál, ami paródiát gerjeszthet, vagyis kiválthatja az általában vett komikus hatást. Az animációs színházból hiányozhat tehát a dialógus, és egy fontos dolog, jelentős következményekkel ennek művészetnek a történetében, olyan szöveget is lehet használni, amelyben nincsenek dialógusok, nem beszélve arról, hogy egy dalt vagy verset stb. is használni lehet. Az egyik, a bábelőadásról legteljesebb leírást tartalmazó könyvben, ami fennmaradt, és ami nem más, mint Cervantes zseniális alkotása, a *Don Quijote* [1614] (a Pedro mester marionettszínházának leírását tartalmazó fejezetben), azt látjuk, hogy a narrátor, aki a közönség előtt van, mesél, kommentálja a marionettekkel reprezentált történeteket, és néha-néha dallal kíséri a színpadi cselekményt.

Megállapíthatjuk, hogy a bábszínház az alkotóelemei közötti ellentétben alapszik, ezért ebből a szempontból kétpólusú. A bipolaritása pedig az *alany* és *reprezentálás*, a *forma* és *mozgás*, a *kép* és *hang*, a *konvenció* és *reprezentálás* közötti feszültségben nyilvánul meg.

## 5. Az animáció elmélete

### Maeterlincktől Argheziig

Az első elméletíró az [animáció] szakterületén Kleist, aki, habár egy marionetről szóló rendkívül fontos esszének a szerzője, írásában tulajdonképpen nem a marionetről beszél, hanem a drámai színházról és a táncról. Természetesen a romantika az, amikor a modern művészetek elméleteit megalapozzák, de az animációs színházzal kapcsolatos elméletek csupán a 19. század végén jelentek meg.

A 19. század végén sztárszínészek által gyakorolt színjátszás elutasítása (ami a rendezés kialakulásához és fejlődéséhez vezetett) sokaknak az érdeklődését irányította az animációs művészet felé, de nem csupán ez volt az egyetlen kiváló ok. Arra kezdtek rákérdezni, hogy hogyan reprezentálnak egy szereplőt egy élő lény által. Az első Maeterlinck volt, aki egy 1890-ben írott esszéjében kijelenti: *„Még lehet, hogy kénytelenek leszünk az élő embert eltávolítani a színpadról. Nem tagadom, hogy ilyen módon visszatérünk azokba a régmúlt időkbe, amelyeknek az utolsó nyomai a görög tragédiáirók maszkjai. Lehet, hogy egy szép napon majd szobrot használnak fel azok iránti tiszteletből, akik furcsa kérdéseket tesznek fel a szobrokról. Vagy lehet, hogy az emberi lényt egy árnyékkal helyettesítik majd, egy ernyőre kivetített reflexióval.”*<sup>17</sup>

Craig ugyanolyan határozott volt a színpadi szereplő reprezentálását illetően: *„A maszk az egyetlen közvetítő, amely révén hűen vissza tudjuk adni a lélek kifejezését a vonásokon keresztül.”* És *„A színésznek tehát el kell tűnnie, s helyét az élettelen alak foglalja el, akit – amíg jobb nevet nem vív ki magának – Übermarionettnak hívhatunk. A bábról vagy marionetről sok mindent leírtak már. (...) Manapság (...) sokkal inkább valami felsőbbrendű babát látnak benne, és azt képzelik, valóban a játékbabából fejlődött ki. Ez tévedés. A báb a régi templomok kőszobrainak leszármazottja; mára pedig valamilyen elfajzott istenség lett belőle.”*<sup>18</sup> Craig

saját korszakának a bábszínházát egy ősrégi szent művészet elkorcsosult formájának tartotta. Ebből a nézőpontból eltérte a korabeli bábosoknak az emberi mozdulatok hű másolására irányuló törekvéseit, a színházi színész utánzását. Craig tökéletesen érti ennek a művészetnek a lehetőségeit. Észrevételei a művészetről való mélyreható meditáció eredményei, és kétségtelenül nagy hatást gyakoroltak a 19. századi animációs művészetre. Úgy tartotta (ahogyan Kleist is), hogy van egy alapvető ellentmondás az emberi lét, a színész élettana, az ő élő lény és a szerep között, amelyet el kell játszania egy olyan színház perspektívájából, amely *meg kellett alkossa* annak minden összetevőjét. Érdekes, hogy esztétikai eljárása az animációs színház felé közelített, de nem a groteszk vagy karikarisztikus reprezentálás keresésének perspektívájából, hanem, mert a *fenséges* reprezentálására kívánt megfelelőbb formát keresni. Tud-e az „élő ember”, akinek a jelmezen és a festéken áttűnő biológiai léte van, a néző befogadásában Shakespeare-i hős lenni? Groteszknak tűnt számára az élő embernek az az igénye, hogy hőst reprezentáljon. Az emberfeletti ábrázolásához, reprezentálásához egy Übermarionettre volt szüksége. A fenséges reprezentálása a képzőművészetekhez vezette. És nem véletlenül. A szent színház általában maszkos színház vagy éppenséggel bábszínház. A középkori misztériumjátékokban Jézust nem ember, hanem festett kép reprezentálta. A színpadon vajon reprezentálhatja Jézust egy ember? Szent Szűz Máriát mozgatható bábuval reprezentálták (ez olyannyira elterjedt volt, hogy maga a *marionett* elnevezés is abból ered).

Ez volt Craig problémája is. Felmehet-e a színpadra Feri vagy Zoli, és állíthatja-e magáról, hogy ő Hamlet, a Craig által szentnek tekintett hős? Ennél az oknál fogva fordult az animációs színház felé, ahogyan ma már a virtuális színház vagy a számítógépes animáció felé fordulna. Az ellentmondás, amit Craig szóvá tett, sok esetben kiváltja a nevetést, és olyan erőteljesen, hogy sok

17 Maurice Maeterlinck: Menus propos. In: *La Jeune Belgique* nr. 9/1890.

18 Edward Gordon Craig: *La Mascara* vol. 1-2, Firenze, 1908. április. (Magyarul: A színész és az Übermarionett. *Színház* 1994/9. A Pepino által idézett román fordítás nem egyezik pontosan a magyar, Szántó Judit által készített fordítással.

komikus hatás alapjának tekinthetjük. Tulajdonképpen ugyanazon ellentmondás, amelyet Hegel és más szerzők is meghatározónak tartanak a komikus műfaj esetében. Mind Maeterlinck, mind Craig írásai különleges hatást gyakoroltak a 20. század eleji színházra. Először Alfred Jarry készített olyan előadásokat, amelyben a marionett felépítése már nem az élő emberi test utánzásának eredménye volt, hanem egy alkotó folyamaté, amelynek célja, hogy megtalálja a legmegfelelőbb kifejezést a sűrített mozdulat által. Az ilyenfajta struktúra érdekelt a Bauhaus alkotóit is, akik animációs előadásokat hoztak létre és nagyban befolyásolták ennek a művészetnek a plasztikai nyelvezetét. De nem csupán Schlemmer vonzódott ehhez a művészethez, hanem a modern művészet más képviselői is. Egyesek, mint Fernand Leger vagy Sophie Taeuber-Arp is bábukat készítettek, érdekes gondolatokat fogalmaztak meg és hagytak hátra erről a művészetről. Huszár Vilmos, a Hollandiában letelepedett magyar származású festőművész, akit mind Piet Mondrian neoplaszticizmusa, mind a dadaizmus befolyásolt, maga is több előadást készített, amelyek közül néhányat az 1923-as dadaista kampány alkalmával is bemutattak. Az előadáscímeik is (*Gestaltendes Schauspiel* – formaalkotó előadás, *Mechanikus táncoló figura* vagy *Mechano-táncosok*) nagyon tisztán meghatározzák az akkori művészek esztétikai érdeklődését. Az ő céljuk egy újfajta művészet, a képzőművészetek, az animációs színház és a balett találkozásának megvalósítása volt, kiiktatva a látható emberi létezését, akár a bábuk használatával, akár a szilárd anyagokból készített maszkokkal és jelmezekkel, amelyek belülről mozgatott bábuként is meghatározhatóak. Ezek a belülről mozgatott bábuk egyre sűrűbben jelentek meg a balett-előadásokban, mint például a Picasso díszletterveivel készült *Parade* című előadás.

Gyagilev *Orosz Balettje* számára készít hasonló bábukat a futurista Fortunato Depero, aki úgy kerül az animációs színház közelébe, hogy plasztikai alkotásaihoz hangot és mozgást társít. Más futurista művészek plasztikai előadásokat vetítettek ki, amelyekben elektronikusan vezérelték a mechanikus marionettek mozgását (El Liszickij *Nap fölötti*

*győzelem* című futurista opera-tervezete). Mindezek az ötletek Craig elméletében gyökereznek, amely ismert volt a kor művészei körében. Az animációs színháznak ez az újjászületése felhívta az esztéták figyelmét, akik nagyon komolyan felvetették a bábszínháznak a többi művészet rendszerébe való integrálását. Az egyik közülük Lothar Buschmeyer, aki a *Die Kunst des Puppenspiels*<sup>19</sup> című könyvében azt írja: „Ez a műalkotás, amelyet emberi lény teremtett, a tapasztalat emóciójának közvetítésével születik; olyan termék, amely megtestesíti az emóciót, de egyidőben közvetíti is.”

A bábszínház helyét keresve a művészetek rendszerében Buschmeyer felteszi magának a kérdést, hogy a bábszínház vajon *mozgó szobor* vagy *játék* (Spiel). Felfigyel arra a tényre, hogy a bábunak, mint a drámai kifejezés közvetítő eszközének a határai, művészi értékének bizonyítékául szolgálnak. Szerinte a művészet a valóság transzformációja, és az ilyen átváltozásnak a két lehetséges irány egyikében meg kell nyilvánulnia: *vagy kiküszöbölnie kell, vagy felerősítenie a realitás elemeit*. Craighez hasonlóan ő is megállapítja a bábú alapvető előnyét: az általa reprezentált szereplővel való teljes azonosulását. Bushmeyer arra a tényre is felhívja a figyelmet, hogy a bábú konstrukciós rendszere meghatározó fontosságú a színpadi nyelvezet kialakításában. Először fordul elő, hogy egy esztéta elemzi az építési technikának az irodalmi stílussal vagy esztétikai kategóriával való megfeleltetését. Úgy véli, hogy a *fenséges* és a *satíra* csak az árnyzínház számára hozzáférhető, míg a többi műnem és kategória, amelyet felsorol (tragikum, komikum, a paródia, a humoros, a fantasztikus történetek, az epikus saga), más mozgatási rendszerek számára (kesztyűsbáb, wayang, marionett) érhető el.

Ez a kutatási irány, amelyet Bushmeyer jelöl ki, felhívja a figyelmet ennek a művészetnek egyik alapelemére, az animációra. Mindegyik animációs rendszer kifejleszt egy saját színpadi nyelvezetet, amely abban a kulturális hagyományban gyökerezik, amelyben megjelent, olyan sajátos *stílus*ként, amelyet erőteljesen befolyásolnak a bármelyik technikában rejlő lehetőségek és korlátok.

19 Erfurt, Selbstverlag, 1931.

Egy másik jelentős esztéta Hoger Sandig, aki *A bábszínház expresszív potenciálja és annak drámai következményei* c. tanulmány szerzője, amely 1958-ban jelent meg Münchenben. Úgy tartja, hogy minden bábusnak archetipikus szerkezete van és a bábu plasztikus reprezentálását a *tipikus* és az *egyéni* határai közé helyezi. Azt tartja, hogy a bábu mesterségessége jól társul az eltávolítási effektussal (*Verfremdung*), amelyet Brecht leírt színházelméletében, és aláhúzza, hogy a bábuk repertoárja összhangban kell legyen kifejezési lehetőségeikkel. A mű igényességének meg kell egyeznie azzal, amit a báb valójában képes megcsinálni.

Sandig említett művében Georges Polti *Les Trente-six Situations Dramatiques* (1895) c. munkájából inspirálódik, amely Gozzi műveit elemzi. Sandig azt állítja, hogy ebből a 36 drámai helyzetből a bábszínház tizenkettőt hatékonyan ábrázol: azokat, ahol tiszták a szándékok, amelyek a stilizációhoz, a szimbólumok bevezetéséhez tudnak vezetni, amelyek a tiszta cselekmény és a kifejező gesztus rendszerén alapulnak. Elemzése a bábu kifejezési képességének határait bizonyítja az élő színésszel szemben, és ebből a perspektívából jelenti ki, hogy a bábuk repertoárjának nagyban kell különböznie az élő színházétól, és hangsúlyozza, hogy a marionett sajátossága a *színpadí* cselekvés, ami inkább közelíti a pantomimhez, mint az írott drámához. Ez a kijelentés szerintem különleges jelentőségű, és szükséges ahhoz, hogy megértsük az animációs művészetet. Nagyon sokszor fordul elő, hogy a dramaturgok és más bábszínházi alkotók nem tartják tiszteltben ennek a művészetnek a korlátait, ami abból adódik, hogy a szereplője egy plasztikai alkotás és nem egy élő ember. Nem tudja megváltoztatni ezt az alaphelyzetet az olyan technika kifejlesztése sem, amely lehetővé teszi a bábu esetében a mimika használatát (mozgatható száj, mozgatható szemhéjak stb.). Egy bábszínházi szöveggönyv vagy forgatókönyv kidolgozásának meg kell adnia a lehetőséget arra, hogy az előadás

feljelődjön a kompozíció és a plasztikai kifejezés szintjén. Ha a drámai színházban lehetséges a szereplők lélektani fejlődése, és a konfliktus fokozása elegendő ahhoz, hogy a nézők figyelmét ébren tartsa, az animációs színház esetében a kép egyfajta erőzítője következik be, amennyiben nem történik jelentős vizuális módosulás, olyan vizuális újdonságok megteremtése, amelyek a plasztikai eszközök segítségével fejezzék ki a drámai feszültség növekedését. Fritz Eichler *A kesztyűsbáb és a marionettszínház lényege* c. munkájában<sup>20</sup> érdekes megállapítást tesz, amely szóba hozza az egyes mozgatótechnikák sajátosságait, és amelynek olyan jelentős hatása van az esztétikai nyelvezetre, hogy akár arra is feljogosíthatna, hogy a két technikát, a kesztyűsbábot és a marionettet két különböző művészethez tartozónak gondoljuk.

A kesztyűsbábot a kéz egyszerű meghosszabbításának tekinthetjük<sup>21</sup>, vagy egyes esetekben csak egyszerű alkotóelemnek, amely hozzá van rendelve a bábos kezéhez (pl. egy gömb, amely a fejet jelképezi) vagy a szereplőt egyszerűen csak a bábos kezével reprezentálják. Hasonló helyzettel találkozhatunk az új keletű előadásokban, ahol a bábos lába egy egyszerű elemmel kombinálva reprezentálja a szereplőt. Ezt az eljárást nem kell összetéveszteni a *pars pro toto*-val (rész az egészért), egy olyan helyzet, amely azt feltételezi, hogy az egészet annak egy részével reprezentáljuk, és egy olyan eljárást jelent, amely szintén meghatározza egy különleges nyelvezet kifejlesztését. A legkülönlegesebb a kesztyűsbáb esetében az üzenet többértelműsége és komplexitása, amely abból fakad, hogy szimultán módon érzékeljük a bábos kezét, mint kezét és mint a szereplőt reprezentálót. De erről a jelenségről csak abban a különleges esetben beszélhetünk, amikor a bábos keze nincs elrejtve (nem beszélhetünk például a hagyományos kesztyűsbáb esetéről, ahol ez a kettősség nem áll fenn). Hasonló helyzetet eredményezett az emberi testnek plasztikai elemekkel való kombinálása *A madarak találkozása* c. előadásom esetében.

<sup>20</sup> *Das Wesen des Handpuppen und Marionettenspiels*, Emsdetten, 1937.

<sup>21</sup> *Handpuppe, pupusa pe mana* – nyersfordításban kézbáb, a kesztyűsbáb megfelelője, a német és a román kifejezés tartalmazza a bábos kezének fizikai jelenlétét.

Ez a művészet vajon különbözik a bábszínház művészetétől? Határozottan igen, ha a plasztikai alkotást Eichler 1937-ben kiadott munkájának szemszögéből nézzük. Határozottan nem, ha a jelen szemszögéből tekintünk rá, mert a plasztikai tárgy megszűnt kötelezően mesterséges lenni. A modern művészeti kiállításokon egy sor reális vagy természetes dolgot mutatnak be plasztikai alkotás gyanánt, lisztkupacoktól elkezdve reális személyekig. Ebből a szemszögéből nézve azt mondhatjuk, hogy a reális kéz úgy működik, mint a bábu összetevője, és az összes poétikus, metaforikus és szemantikai vonatkozásával nem más, mint *anyag*, amely egy új formát alkot, amelyet bábunak nevezhetünk (a kifejezés tágabb értelmében, amely a színház számára készült szereplő plasztikai reprezentációja), vagy egész egyszerűen *plasztikai reprezentáció*nak, mivel a modern esztétika megengedi, hogy *anyagnak* vagy *összetevőnek* tekintsük a reális kezét. Természetesen az *élő* anyagnak az élettellel való társítása rendkívül komplex üzenetet eredményez, és ebből a szempontból a jövőben lehetségessé válik, ha ez a nyelvezet majd fejlődik, hogy *külön művészetként* kezeljék. De Eichler idejében nem ez volt a helyzet.

Eichlernek érdekes észrevételei vannak a marionett kapcsolatban. Szerinte a marionett *Objektum* (eltérően a kesztyűsbábtól, amely csak akkor létezik, ha mozgatják, és a bábos keze tölti meg élettel, formát, tömörséget ad neki). A marionett el van választva mozgatója testétől, és megvannak a saját mechanikus törvényei. A fizikai elválasztás lelki elválasztást eredményez, és ez a kijelentés érdekes következtetésekhez vezethet, amelyek Kleistéhoz hasonlóak. Eichler azt rója fel a marionettnek, hogy nem más, mint a drámai színház utánzására tett kísérlet, és lehetséges, hogy kora előadásainak realitása jogossá tette ezt a kritikát. Mégis furcsának találom, hogy Eichler nem ismerte kortársai, mint például Podrecca, Schlemmer vagy Sophie Taueber-Arp-előadásait, amelyek éppen egy

realizmus-ellenes tendenciát követtek. Az ő munkája vezet be egy olyan fogalmat, amely sokáig nagyon elterjedt volt a bábosok között, habár sokan közülük nem ismerik az eredetét, és pedig a *Puppenhaft*<sup>22</sup> kifejezést (bábszerű), és amely főleg a groteszk, a fantázia és költészet segítségével nyilvánul meg.

Úgy tűnik, hogy Szergej Obrazcov viszont ismerte Eichler munkáját, hiszen írásaiban hasonló gondolatokat fogalmaz meg. „A bábszínház ott kezdődik, ahol a színész lehetőségei véget érnek.” És tovább: „Szükség van rá (a bábszínházra), mint az előadóművészeteknek egyetlen és pótolhatatlan műfajára. Egyetlen színész sem képes, hogy megalkossa egy emberi lény általánosan érvényes reprezentálását, mert ő maga is egy egyed. Csak a bábu képes arra, mert ő nem egy élőlény”<sup>23</sup>. Nyilvánvaló, hogy ezek a kijelentések a Kleist által megjelölt irányba sorakoznak fel, amelyet Craig és még sok szerző követ, mint például Ulrich Rauscher, aki még 1914-ben elkezdte írni a díszlettervezők katalógusát, amely a legjelentősebb művészek terveit mutatta be, többek között Appia és Craig munkáit. „A marionett esetében másként van. Már a merevsége is, ami sajátossága, egy önkényes stílus alapját ajánlja neki. De hasonlóképpen a mozdulatainak száma is korlátozott, és ezek a mozdulatok meg vannak határozva.(...) Mi nem látjuk, hogy hogyan cselekszik Untel úr királya, ő a király fogalma, amely egy koronás bábu által kel életre, mindenik kimért mozdulata a királyi jóindulatot, a királyi haragot, a királyi megdöbbenést fejezi ki...”<sup>24</sup>

A színház fontos személyiségei közül sokan írtak a bábszínházról lelkesült hangnemben, akik tulajdonképpen Kleist és Craig kijelentéseit öntötték új formába, mint: Etienne Decroux, J. P. Sartre, G. B. Shaw, Max Frisch, Antoin Vitez, Dario Fo, stb.

A bábszínház különleges fejlődésnek örvendett 1950 után, főleg Kelet-Európában, ahol nagy számban létesítettek ebben a műfajban állandó bábszínházakat, újfajta előadások születnek, a báb-

22 Az eredeti szövegben elírásaként a PUPPENHALF kifejezés szerepel

23 Obrazcov: *Hivatásom*. Budapest, 1954. Művelt Nép Könyvkiadó

24 Rauscher, Ulrich, Zürich, Iparművészeti Múzeum, 1914



színház eszközei megújulnak, következőképpen ez a művészet igényli az újradefiniálását. Az előadásokban a bábút a néző szeme előtt kezdik mozgatni, a színész kezd megjelenni a báb mellett egy új formájú előadásban, amelyet a híres esztéta, Henryk Jurkowski „harmadik műfaj”-ként nevez meg.<sup>25</sup> Jurkowski azt jelentette ki akkor: „A harmadik műfaj a bábszínház és az élő színház kifejezési eszközeinek keveredéséből áll. Megtöri a konvenciót vagy a bábú mágikus életének princípiumát, és mégsem képes megszüntetni a színész biológiai életének konvencióját. Ilyenformán, a bábú mágiájának az elpusztítását nem követi egy hasonló pusztítása a színésszel való bánásmódnak, és a harmadik műfaj nem az esztétikai forma kiegyensúlyozásához vezet el. A kifejezési eszközök keverése csak a színész számára előnyös. Ilyenformán a bábú és a színészi elemek színpadon való együttélése megteremti egy új metaforikus színházi nyelv lehetőségét”. Mi határozta meg ennek az összetett formának, a bábszínház és a drámai színház keveredéséből kialakult formának a kialakulását? (lobban mondván, az újra megjelenését, mert a kezdetekben már megtörtént). Elsősorban az egyik életképes megoldás egy repertoár kialakításában, ahol a hangsúly a kimondott szóra esik. Másrészt a síkban kialakított díszletek plasztikai lehetőségei, mint kép vagy rajz kimerültek, és érezhetővé vált az igény a színpadi tér mélységének megnyerésére. A bábuk egyre nagyobb s nagyobb mérete elvezetett a *belülről mozgatott bábukhoz* vagy *maszk-kosztümökhöz*. A színház általában sokkoló, látványos effektusokat keresett és az utcára való kivonulása vagy nagyobb számú néző megnyerése teremtette meg azt a gyakorlati szükségletet, amit a román hagyományos bábszínházban „spreh”-nek hívtak, hogy valaki megnövelje a bábú hatását, hogy felhívja a figyelmet rá, hogy „lefordítsa” a szöveget, hogyha nem volt tisztán hallható, hogy ösztönözze és közvetítse a közönséggel való kapcsolatot.

Másrészt a közönséggel való kapcsolat realitása is efelé vezetett. Ez volt az a pillanat, amikor egy sor ellenmondás kiobbant a bábszínházakban. Másrészt az a felfogás, hogy a bábszínház a gyermekeknek szól, nem bizonyult életképesnek a 8-9 évesek körében, akik úgy érzik, hogy számukra lealacsonyító dolog „kisgyermek” számára készült előadásokon résztvenniük. A kisgyermekből álló közönség (4-5 évesek) nem volt ideális sok alkotó számára, akiknek annál nagyobb ambícióik voltak, mint hogy alacsony színvonalú üzenetet tartalmazó előadásokat hozzanak létre.

A „bábú” terminus nem tudta már meghatározni pontosan az eszközeit, és ezen felül eltávolította a fiatalok vagy felnőtt közönséget, akik felé irányult azon alkotók érdeklődése, akik eljutottak egy elég magas esztétikai színvonalra, mind a használt nyelvezet terén, mind az egyre ambiciózusabb repertoár iránt is. Ebben az időszakban a román bábszínházakban is olyan jelenségek következtek be, amelyek miatt a jászvásári Bábszínház elnevezését, sőt a profilját is megváltoztatták egy időre, vagy a bákói Bábszínházat *Bákói Animációs Színházra* cserélték át Petru Valter rendező kezdeményezésére, azzal a szándékkal, hogy pontosabban meghatározzák a színház irányvonalát, mert sokat kísérleteztek a vizuális kifejezés területén. A bekövetkezett új helyzetek érdekes esztétikai kommentárokat és következtetéseket eredményeztek az olyan elkötelezett kutatók és esztéták részéről, mint Henryk Jurkowski, vagy olyan teoretikusnál, mint Annie Gilles<sup>26</sup>. Az utóbbi szerző egy sor, a bábszínházra vonatkozó mélyreható megfigyelését teszi közzé számos kortárs előadás példájából kiindulva (Joly, DRAK, Bradshaw) és igazán új szemzőgekből elemzi ezt a jelenséget. Ami a néző szeme előtti mozgatást illeti, például megállapítja, hogy az előadásnak kétfajta percepciója létezik, az egyik, amelyet *felölttnek* nevez és amely nem tekint el az előadás (reprezentáció) objektív körülményeitől, és a *gyerek*, amely ezeket a körülmé-

25 Henryk Jurkowski: *Perspektywy rozwoju teatru lalek (A bábszínház fejlődésének perspektívái)*. Teatr Lalek, Varsó, 1966.

26 *Le jeu de la marionette. L'objet intermediaire et son metatheatre*, Université Nancy II., 1976

nyeket elhanyagolja vagy nem vesz tudomást róluk. Lehetséges viszont az is, hogy egy felnőtt gyerekként nézzen egy előadást, és olyan is, hogy egy gyerek nézi azt úgy, hogy eltávolodik tőle. A DRÁK Színház előadásában a néző előtti mozgatásról a következőt mondja: *„A manipuláció fitogtatása, annak jelként való használata nem csökkentette azt az élvezetet, amit egy olyan magastechnika okoz, amelyet az ember utánzásának szolgálatába állítottak. Ez ellenkezőképpen éppen azt engedte meg, hogy egy tetszést társítsunk ebben az esetben az előadástól való objektív eltávolodáshoz. Ilyenformán az öröm megszülethet egy kötelezően humoros, egyfajta dialektikus mozgásból, ami egy vonzó illuzionizmus és egy erőltetett objektívizmus.”* Megállapítván a bábu lényegi antinaturalizmusát, arra a következtetésre jut, hogy a konvenció hangsúlyozása nem tesz mást, mint hogy növeli a marionett hatását. Ugyanazt a jelenséget azonosítja a bábu lecsupaszítása, plasztikai kifejezésének egyszerűsítése esetében: *„amikor egy marionettjátékos minimálisra csökkenti az ikonikus viszonyításokat, amelyek lehetővé teszik a jelek olvasását, a marionett egyfajta ikonikus poémát mutat, amely a váratlannak a jelentőshöz való fordulásából ered, fontos, legtöbbször banális jelentés miatt egy minimális analógia alapján.”* Érdekes megállapításokat tesz a marionettek méretét illetően is. A kis méret felkelti a nézők szimpátiáját vagy gyöngédségét, de abban az esetben, ha a hősképet jelképező szereplőket kis méretben ábrázoljuk, akkor jelentéktelenné, nevetségessé tesszük azokat. Más szerzőkhöz hasonlóan megállapítja, hogy a néző szeme előtti mozgató metafizikai vagy politikai értelmet kaphat a mozgató identitásától függően. *„Ellenkezőleg, az alulról fenn tartott és mozgató bábuk pozitív szimbolizmusnak és feltörekvő vertikálisnak örvendenek.”* Annie Gilles ragyogóan elemzi a bábszínház tiszta formáját is: *„A vizuális kifejezésre lecsökkentve, megfosztva a fizionómiai és gesztikus kifejezés teljességétől, és a szótól is, a marionett egy rövid és sztereotipikus*

*diskurzusra van kényszerítve. Ha itt egy univerzális nyelvről van szó, az csak a korlátozott jelentéseket használja, nagymértékben banálisat, ezért a nyelvezet terminus jobban talál rá, mint a nyelv, ami szinte határtalan szemantikus lehetőséggel társított. A marionett látható nyelvezetének univerzalitása az üzenet egységével marad ellentétesen arányos. De ez a banalitás és ez a rövidség, ami nélkülözhetetlen az egyhangú megértéshez, cserében felhatalmazza a jelek eredetiségét, amiben egy előadás fő érdekessége állhat. Ha van egy olyan pont, ahol a marionett egy igazi univerzalitást ér el, nem olyan mint a nyelv, hanem mint a kettősség művésze. Ha a marionett eredete egybeesik a maszkéval és akármelyik szimbolikus megkettőzéssel, akkor elfogadható, hogy a tudatos és tudattalan találkozásánál elsődleges archetipális emóciókat ébresszen.*

*Egy marionettjátékos, aki ismeri a művészetében rejlő lehetőségeket, előnyben részesíthet vagy egy dekódolást vagy egy elágazó percepciót (rayonnante), vagy akár egy komplex emóciót (amelyet majdnem kizárólagosan a pszichoanalízisből kiindulva lehet elemezni). A pontos megértés nem tűnik minden előadás közös célkitűzésének, sem kötelezően egyetlen előadás kizárólagos célkitűzésének.”<sup>27</sup>* A szerző a szó komplementer (kiegészítő-mellérendelő) használatáért emel szót, és megtalálja a legboldogabb helyzetet, amelyben a marionett és a szó komplementaritását ki lehet használni, amelyben a sajátossági elemekre tesznek utalást (mint az anyag, amiből készült, az építési sajátosságok). Más érdekes építkezések abból a helyzetelemzésből születnek, amelyben a bábos párbeszédet folytat a nézőtérrel, kontrollált improvizációs pillanatokat teremtve meg. Mellékesen szólva ez az eljárás nem csupán az animációs színház sajátossága. Találkozhatunk ezzel sok előadásformában, amikor a kapcsolat erősítése a cél, az előadás nézőkre való hatásának fokozása, és nem szükséges happeningekre gondolni, hanem a rock és popkoncertekre. Sajnos kevés előadás használja a teremmel

27 (Gilles, 1976, 33) A fordítás a Pepino által idézett szöveg alapján készült.

való direkt dialógust, még akkor sem, ha megtehetné alkotó és művészi módon, természetesen. A bábu bevonja a bábost egy kommunikációs folyamatba, amely egyidőben zárt (a bábu és bábos között), de „alkotó” is és nyitott (a bábos és az őt nézők között), következésképpen „újra-alkotó” folyamat.

## 6. Egy új osztályozás felé

Az animációs előadások megjelenési formáinak kategorizálását, besorolását Henryk Jurkowski elmélete alapján készítettem el, és abból kiindulva arra törekedtem, hogy kiemeljem a különböző nyelvezeteket és technikákat:

**A** – a mozgató el van rejtve valamilyen formában – fekete doboz, paraván, süllyesztő, marionethíd –, ami a bábészínház „tisztá” formáját jelenti, az egyetlen, amely az eszközök egységességét és az előadás homogenitását lehetővé teszi

**B** – a bábót a néző szeme előtt mozgatja a bábos, aki nem egy szerepet játszik a cselekmény során, de a jelenlétének kétféle hatása van: hangsúlyozza a reprezentáció konvencionálisát, és felhívja a figyelmet a bábos virtuozitására.

**C** – a bábút a néző szeme előtt mozgatja egy bábos, aki kifejezetten a „bábos” szerepét játssza. Ez a dolog kihangsúlyozza a bábos virtuozitását. Még a hagyományos, illúzió alapuló előadások is tartalmazhatnak ilyen feltáró zárójeleneteket. A hasbeszélő esetében, aki a nézők előtt mozgatja a bábút, az illúzió nem foszlik szét, hanem ellenkezőleg, megerősödik a bábos ügyes mozgatási képességének köszönhetően, amikor nem vehető észre a mozgatás trükkje, sem az, hogy két hangon beszél.

**D** – a bábút a néző előtt mozgatja egy bábos, aki a darabban egy szereplő szerepét játssza, olyan tény, amely egy jellegzetes helyzethez vezet, amelyből kiderül az ember vagy a báb mivolta, mint a szereplő jellemzésének eleme. Például: a császárt a tanácsosa vezeti. Meschke *Übü királyában* csupán Übü és feleségét testesítették meg élő emberek, akik terrorizálták a papírsziluettekkel reprezentált népsüket.

**E** – az elrejtőzött színész által mozgatott bábok több szerepet játszanak olyan szereplők mellett,

akik más szerepeket játszanak, ez olyan tény, amely hangsúlyossá teszi a szereplők közötti kontrasztot, és amely szereplő csoportokat strukturál, amilyenek például a reális és allegorikus szereplők, mint Peter Schumann *A húsért kiáltó nép* című előadásában, vagy az ember és a báb (Leatherhead vagy a Spreh (Beszélő), és Punch vagy Vasilache) a hagyományos európai kesztyűsbáb esetében.

**F** – a bábu és a színész ugyanannak a szereplőnek két szimultán megjelenítése (vagy egy kettős megjelenítés), és kölcsönösen kiegészítik egymást, mint a DRÁK Színház *Hamupipőke* előadásában Josef Krofta rendezésében, vagy mint a maszkosok által mozgatott bábok a moldvai népi színjátékban. Az első esetben a színésznek kettős szerepe van: ő a narrátor és a színész, aki egy szerepet játszik. A második esetben csupán egy megkettőzéssel van dolgunk.

**G** – a bábu és a színész egy egészet képeznek, amely lehetővé teszi a szereplő átváltozását és a színpadi metafora fejlesztését (mint *A madarak találkozásában*, Tjandäricä – BSZFE, 1993).

**H** – a szereplőket a reális emberi testrészeknek (fej, kéz, láb) idegen elemekkel való kombinálásával hozzák létre, mint a *humanette* báb típusok esetében, vagy Philippe Genty egyes előadásaiban, vagy a Tjandäricä *Csizmás kandúr* c. előadásában (1996), stb. Ez a technika szükségessé teszi a színészmesterség és a bábmozgatás kombinálását, mint a G esetben, csak hogy ebben az esetben a kép nem kettős, hanem egységes képről beszélünk.

**I** – az a helyzet, amikor azt a bábút, amelyet egy ideig a néző szeme előtt mozgatnak, egyszerre csak egy „láthatatlan” mozgató kezdi el mozgatni, aki egy elrejtőzött bábos, és ez a dolog azt az illúziót kelti, hogy a bábu egyedül mozog, saját élete van (Triangle, olyan marionettek, amelyek fel-lázadnak a mozgatójuk ellen)

Ezek a helyzetek a mozgató *látható* jelenlétében vagy annak hiányában különböznek egymástól, de különböző esztétikai hangnemet jelentenek; egyes esetekben akár különböző művészetekről is beszélhetnénk. Másrészt ez a besorolás a *konvenció és illúzió* közötti ingadozást hangsúlyozza ki, vagy esetleg az egy előadás belüli együttlétezésüket.

A művészetek osztályozására való törekvésnek egyik legkomolyabb próbálkozása M.S.Kagan *A művészet morfológiája* c. munkája. A Kagan által javasolt rendszerrel való egybevetés nyomán az animációs előadás esetében sokszor nagy meglepetésekkel találkozhatjuk szemben magunkat, mert a szerző által javasolt alapdichotómiák látszólag nem működnek az animációs művészetek esetében. Az első felosztás a folyamat-dinamikus jellegű művészet vagy az olyan művészet, amelyben az alkotás eredménye statikus, mozdíthatatlan. Másszóval beszélhetünk olyan művészetekről, amelyek megteremtik a tárgyat (atemporalis), és olyan művészetekről, amelyek kitermelik a játékot (temporalis). Az animációs művészet paradoxona, hogy a játékot tárgyakon keresztül valósítja meg, és sok esetben (ahogyan az előző fejezetben is láthattuk), *a játék éppen a tárgy megteremtése által valósul meg.* Másrészt pedig a szerző a színész-bábos alkotását a színészi alkotástól különböző műfajnak tartja, ami nem csupán a hangyi interpretáció vagy azon animációs eljárások esetén érvényes, amelyek a bábtest és emberfej kombinációt használják. Az animációs művészetnek, amint láttuk, több köze van a képzőművészethez, mint a színművészethez. Sőt azt is kijelenthetnénk, hogy a színművészettel gyökeresen ellentétes, mert egy eszközművészet, amely egy teljesen más princípiumon alapszik, ahogyan Kleist is észrevételezte. Egyes elméletek, amelyek az animációs film elméletével kapcsolatban születtek – az animációs előadásnak egy ága – érdekes megfigyeléseket tartalmaznak, és vonatkozhatnak az ilyen jellegű színházra is. Alexandre Alexeieff a *Reflections on Motion Picture Animation*<sup>28</sup> című munkájában például azt mondja: *„Az animációs film alapanyaga a mozgás. A plasztikai forma csak azért szükséges, mert mi nem tudjuk felfogni a forma nélküli mozgást. A mozdulat hogyanja az animáció igazi célja...”* Ez a kijelentés rendkívül érdekesnek és az animációs színházra is tökéletesen alkalmazhatónak tűnik számomra, még akkor is, ha kissé túlzásnak tűnik az a kijelentés,

hogy a forma kevésbé fontos. Az animációs előadás mégiscsak a díszlettervező által javasolt formákból indul ki, még abban az esetben is, ha ezek a formák a mozgáson keresztül a mozgató által fejlődnek. Egy jó díszletterv mind a rendezőt, mind a bábost inspirálhatja.

Más véleményeket is találhatunk még, például amelyet John Halas és Joy Batchelor fogalmaztak meg. Ők kijelentik, hogy: *„Ha a színészekkel játszott filmeknek feladata a fizikai realitás bemutatása, addig az animációs film a metafizikai realitással van elfoglalva – nem azzal, hogy miként néznek ki a dolgok, hanem hogy milyen jelentésük van...”*<sup>29</sup>

Itt viszont ki kell emelnem egy olyan törekvést, ami a művészeteket egyfajta hierarchia szerint szeretné rangsorolni, egyik művészetet a másik fölé helyezve, ami sehova sem vezet. A fenn említett cikk viszont fokozott érdeklődést fogalmaz meg az animációs művészet iránt, sőt a lehetőségeinek túlértékelésére való törekvést is, amely megközelítően tíz éven belül az animációs előadás újjáéledéséhez vezet.

Sok hazai elméletíró, művész- vagy kultúrsemélyiség írt az animációs előadás művészetéről. Horia Deleanu, Letitia Gâțză, Margareta Bărbușă, Valentin Silvestru, Valeria Ducea, Mihai Crișan, Mihnea Gheorghiu, Iordan Chimet, Victor Ion Popa, George Banu, Andrei Băleanu, Ileana Berlogea, Marcel Breslașu, Dinu Chivu, Ion Cazaban, Paul Cornel Chitic, Marina Constantinescu, Sanda Diaconescu, Alice Georgescu, Stefan Iureș, Ioana Mărgineanu, Virgil Munteanu, Margareta Niculescu, Victor Parhon, Ludmila Patlanjoglu, csupán néhányan azokból a jeles személyiségekből, akik emlékezetes oldalakat írtak le, és amelyek megérdemelnék, hogy beemeljék egy olyan antológiába, amely az enő a művészetéről szóló elméleti írásokat tartalmazná. De az is lehet, hogy művészetünkéről a legszebb sorokat Tudor Argehei írta. Örömmre szolgál időnként újraolvasni azokat:

*„Igaz, a kislányok által követelt és elkényeztetett és előnyben részesített bábu (baba), a még bölcsőben levő jövődöbéli nő anyai ösztönét mutatja meg. Igaz, lehet, hogy az ajándékos üveges szekrény ba-*

28 Robert Russett and Cecile Starr, eds., *Experimental Animation* (New York: Van Nostrand Reinhold, 1972), p. 93.

29 *European Cartoon: A Survey of the Animated Film*, Penguin Film Review, no. 8 (January 1949): 9. cikk

bája a felmenők fétiséből ered. Igaz, hogy ő is – a báb, a baba – egy játék. Sok minden igaz.

De másvalami is igaz lehet, hogy ideiglenesen az ember, lemondva végtagjainak múmiában való megőrzéséről, megteremtett magának egy ellenálló és halhatatlan, törekeny, tiszta és megvesztegethetetlen szomszédot. Lehet, hogy kellett neki, a naivnak, egy vigasz, egy olyan ikon, ami az övé, amit a saját kezével szabott ki, annak a közreműködése nélkül, aki őt a dagasztott sár szövetéből teremtette meg. Az ember babázása pedig eljutott a rongytól a szoborig is – hallj oda –, a márványig, a bronzig is! A húsfantom örökkévalósodik! Ne csinálj magadnak faragott képet, az ortodox Bizánc tréfája volt, az ember megcsinálta magának, faragva és vésővel is, és ecsettel is, és kézírással, a szavak relatívák lévén, és kifaragni azt is jelentheti, hogy gondolkodni: az igéket kölcsönzik.

Valóban, igaz, hogy a hústól és kegyelemtől meleg világ, amely intimen összekeveredett vele, mester-séges bábuk-babák világában él, a szerelem szép babái régóta kellemesek lévén neki, odaragadván a szegény ember lelkéhez és érzéseihöz.

Az e jegyzetbeli bábuk-babák csak posztóból, se-lyemből, bársonyból és kócból vannak, kínzóak, megsokasodottak és problémává lényegültek.

Az ő jellemző tulajdonságuk, hogy hallgatnak, mint a föld, mint a virág, mint a madarak és a kutyák. Sohasem hallhatta senki a plüsstigrist, amint a szó-szátyár ember hülyeségeit szajkózza. Az ember éppen a bábuhoz közeledett, a hallgatáshoz, mikor a nyomdagép segítségével írni kezdett és elveszítette az egyetlen megfelelő pillanatot, amikor lemondhat a hitszónoklatról és az ékesszólásról, és visszahúzódo marad. A bábuk-babák, amelyekkel a házban találkozol, amelyeket a fiatalkori megvetés érettségéhez érkezett gyermekek által ott feledtek, felkavarnak, a mozdulatlan tekintetük ártatlansága követ, tanulmányoz. Ők néznek, és tudják a szégyeneidet, amelyeket titkolsz, eltakarsz, csodálat nélkül vizsgálnak, megtagadják azt is, hogy megértsenek, hogy magyarázkodjanak, hogy véde-kezzenek vagy hogy vádoljanak, úgy mint a csillagok, mint a vizek, mint a fény. Nincs nyáluk, nem izzadnak, és alig érződik rajtuk egy kevés ragasztó, egy kis bazsalikom illata...<sup>30</sup>

Ezek a csodálatos sorok szintetizálják a legmélyebb kérdéseket és a legfelkavaróbb válaszokat, amelyeket az animációs művészet elméletírói az elmúlt év-századok során megfogalmaztak.

Fordította és a lábjegyzeteket kiegészítette:  
Novák Ildikó

30 Argezi, Tudor, *Cu păpușile lui Obrazțov (Obrazcov bábuival)*, Bukarest, Teatrul, 1956/6, 12.-14.o.

## Felhasznált irodalom

1. Arghezi, Tudor: *Cu păpușile lui Obraztov*. (Obrazcov bábuival). Revista Teatrul (Színház folyóirat), nr. 6/1956.
2. Buschmeyer, Lothar: *Die Kunst des Puppenspiels*. (A bábjáték dolgairól). Erfurt, 1931.
3. Craig, Gordon: *La Mascara*. (A maszk). vol. 1-2, Firenze, aprillie 1908.
4. Gilles, Annie: *Le jeu de la marionnette. L'Objet intermédiaire et son metatheatre*. (A marionette játék. Az átmeneti<sup>31</sup> tárgy és annak metasínháza). Université Nancy II, 1976.
5. Jurkowski, Henryk: *MÉTAMORPHOSES La Marionnette au XX Siècle*. (Metamorfózis. A 20. századi bábjáték). Éditions Institut International de la Marionnette, Charleville-Mézières, 2000.
6. Maeterlinck, Maurice: *Menus propos*. in „La Jeune Belgique” nr 9/1890.

## FROM MAETERLINCK TO ARGHEZI

This article by the renowned Romanian director, Cristian Pepino, discusses a theoretical basis for the distinction between the art called ‘puppetry’ and that called ‘animation’. In his opinion, the name “puppet theater” often gives rise to misunderstandings. “For some, even for the majority of the audience, it means an art branch intended for children. Even if youth was not the target audience at all until the 19<sup>th</sup> century. Even if the purpose was not to entertain, and there was no educational aim involved. Instead, it was a sacred art, a magical rite or a form of satirical theater which was expressly forbidden to children because of the slightly crude humor used by the puppeteers.

“First of all, I think it should be called *animation performance art* or a type of art which is based on the movement or animation of one person. This one person assumes the role of puppeteer or the role of someone who moves an object prepared by another person (which is the role assumed by the visual artist). “The term in use today which defines this art, *puppet theater*, is a label which a large number of artists think is unsuitable since it is limited to only one artistic discipline. The art of animation can be found equally in film, in television and it can also occur when the object being moved is not a puppet.”

Pepino’s article then continues to discuss in detail the characteristics and differences between puppet theater and animation performance.

31 Köztes tárgy