

# Varga Balázs

## A rajzolók szerződése

Az elmúlt évek hazai animációs rövidfilmjei a Kecskeméti Animációs Filmfesztivál tükrében

Az elmúlt években Magyarországon megszorodtak az animációs fesztiválok: a Kiskakas és az Anifesz az európai fiatal animációra koncentrálnak; a Budapesti Animációs Filmklub (mely idén ősz óta már vidéki vetítésekkel is jelentkezik) kortárs csemegéket és filmtörténeti klasszikusokat mutat be; a Mediawave rendszeresen erős animációs versenyprogrammal áll elő; a Titanic Fesztivál pedig a japán anime varázsmeséiből állított össze izgalmas szekciót 2005 tavaszán. A Kecskeméti Animációs Filmfesztivál tehát már nem áll egyedül. Kitüntetett helyét hagyományai, a változatos nemzetközi versenyprogram és a gazdag panorámavetítések mellett annak a ténynek köszönheti, hogy a hazai animáció teljes mezőnyét továbbra is csak ezen a mustrán lehet áttekinteni. A számítógépes, digitális filmkészítés korában az animáció egyre komolyabb szerephez jut, divatos játékfilmek tucatjai alkalmazzák az animációs eszköztárat – akár úgy is tűnhet, hogy az ezredelőn az animáció új korszaka köszöntött be.

Sokszínű és telített piacon kell tehát a hazai animációs filmeknek helytállniuk, miközben a fesztiválok fent említett burjánzása egyben arra is élesen rámutat, hogy a tévékből és a mozikból lényegében kiszorult magyar animációs filmek szinte kizárólag ezeken a kiemelt rendezvényeken juthatnak el a közönséghez. Nem csoda, hogy a kecskeméti fesztivál szakmai vitanapját is a finanszírozás és a bemutatás kérdései uralták. Filmkészítők, producerek és műhelyek egyaránt a helyüket keresik a folyamatosan átrendeződő terepen. Kecskeméten szűk egy hét alatt a bőség zavarával szembesülhetnek a mozirajongók: három év magyar animációs filmjei vonultak fel a hazai versenyprogramban. Csábító kihívás lenne az összképet régiek és újak, nemzedékek és technikák csatájaként leírni, csakhogy az összkép ennek szerencsére ellentmond. A magyar animációs termés sokszínűbb és elevenebb annál, semhogy egyszerű skatulyákba legyen szorítható.

### Látképek és létképletek

A legjobb animációs filmekre jellemző hajlékony stílus, műfaji és technikai nyitottság érthetővé teszi, miért érdemes egyre tágabb és igen változékony kategóriaként tekinteni az animációra. Stílusok, formák, motívumok és gondolatok örök metamorfózisa különleges módon ível át a legváltozatosabb témák felett. Az átváltozás, a formateremtés, a kultúra és a civilizáció örök mítoszai mindig is középponti szerepet játszottak az animációban. Szerencsés és kitüntetett pillanatokban az animáció maga a tiszta gondolat és a tiszta forma. Az animációs filmtörténetben és a hazai animációs filmkészítés hagyományában is külön helyet foglalnak el azok a filozofikus, bölcséleti munkák, melyek anekdotikus tömörségük-

kel és markáns stílusvilágukkal a művészet, az alkotás és a gondolkodás alapkérdéseit, örök dilemmáit állítják új fénytörésbe. A művészi animációnak ez a hagyománya továbbra is erősen jelen van a hazai filmkészítésben. Ennek a vonulatnak igen erőteljes példája Orosz István legújabb alkotása. *Az idő látképei* idő és tér, férfi és nő, kint és bent kételyeit és kettősségét boncolgató filozofikus munka. „Az idő és a tér valóságos lény: hímnemű és nőnemű. Az idő a férfi, és a tér a nő.” William Blake mottója különleges (tér)képekben elevenedik meg. Egy kastélyban és annak parkjában járunk, ahol a Férfi és a Nő útjai és párhuzamos monológjai keresztezik egymást. A Férfi múlt időben beszél, a Nő a teremtés előtti jövő időt használja. Az előre- és visszatekintés kettősségét, a létélmény és a grammatika kalandjait a perspektíva játéka bonyolítja. Elágazó utak, feleselő párbeszéd, összefonódó és különváló tekintetek kertjében járunk, akárha képzeletbeli sakkparti szemtanúi lennénk. Idő és tér egymásba fonódó ördöglakatajának az aszinkronitás a kulcseleme. A Férfi és a Nő sosem találkoznak, erőteljes monológjaik is a szövegek folytonos ismétlésére, elcsúsztatására épülnek. A *Tavaly Marienbadban*, Alain Resnais és Alain Robbe-Grillet modernista remekelésének szelleme kísért ebben a különleges filmben, ebben a rendhagyó páros életjátékban, amelynek talán nincs is igazi győztese.

A létképletek megfejtése, de legalábbis felrajzolása minden időben kísérti a művészetet. Átváltozó, megragadhatatlan, kiismerhetetlen időkben különösen. A filmkészítés, az animáció fent jelzett, divatos és dinamikus, ám rengeteg csapdát rejtő kortárs világában érthető, hogy különös erővel merül fel az öndefiníció, az (ön)reflexió és a helykeresés kérdése. Vagy épp az adaptációé: Hegedűs 2 László számítógépes etűdjében Kosztolányi motívumait idézi, és igyekszik lefordítani a képpoeitika eszközeire (*Poézis*).

Az alkotás és a teremtés örök mitológiája a szervezőelve M. Tóth Éva *Lajka emlék* című filmjének is. Ahogy Kurtág György a lehetetlenre vállalkozott, amikor József Attila-töredékek alapján készített zeneművet, úgy a kísérleti animációs filmkészítő is a lehetetlent kísérti meg Kurtág zenéjének animációs variációival. Vagy mégsem? Lehet, hogy épp ez az absztrakt forma tud valamit megérezkíteni, a kortárs zenében kevésbé járatos néző-hallgató számára is közvetíthetővé tenni Kurtág világából? A *Lajka emlék* kompozíciós játéktere szabályos és szabálytalan alakzatokat, kalligrafikus és négyzethálós formákat mozgat. Egymásba láncoló mikro- és makrokozmoszában vissza-visszatér a Hold képe, és rendre visszakapcsolódunk a legapróbb, legelemibb formákhoz is. Minden mozgásban, minden folytonos átalakulásban van. A karcolt filmszalag a maga nyers, érzéki formájában a roncsolás és a teremtés szétválaszthatatlan dinamikáját hordozza – a *Lajka emlék* formakísérlete nem véletlenül a mozgókép kifejezési lehetőségeinek határait is tapogatja, ekképp is évtizedes avantgárd elődökre utalva.

M. Tóth Éva másik alkotása, *A mi ágyunk* egészen eltérő formai kísérlet. Játék inkább. Rajz és kollázstechnika, személyes és játékos stílus uralja – és nem kevés ironia. Szó és kép játéka kulcsolódnak egybe. A mi ágyunk – a mi agyunk, our bed – our bad: már a főcím-ben megjelenik a film magvát képező pajkos ötlet. Ami az ágyunkban játszódik, az egyben agytorna; és nem tudni persze, hogy mi csak az agyunk, a képzeletünk játéka, és mi történik meg valójában. Vetődések és kivételések, jó és ártó szellemek játszmája, angyalok és démonok csatája zajlik le pár percben. Ágyra terített képzelet és olykor elboruló, ám alapjában vidám képzeletvilág szabadul el. *A mi ágyunk* játékos szkeccs a hétköznapokról, a családi békéről és a békétlenségről. Az ágy a szerelem, a boldogság, a család fészke, a (zenei) harmónia (hangjegyek terítik az ágyat) és a diszharmónia kettős birodalma.

Sajátos státusú művész-alakmás a főszereplője Rofusz Kinga filmjének. Harlekin, az utolsó fellépésre készül, öreg artista emlékein keresztül az *Arlequin* is a művész(et) mozgásteréről kíván szólni. Rofusz Kinga műves, szép stílusú rajzanimációja készülhetett volna húsz évvel ezelőtt is, és ki tudja, talán húsz év múlva is érvényes lesz.

Tóth Pál *Rajzfilmje* viszont hamisítatlan kortárs munka. 3D-animáció az egyszerű filmkészítőről, aki új ötletekkel, figurákkal, történetekkel szöszmötöl, izzadtan görnyed a munkaasztal fölé, megpróbál életet lehelni teremtményeibe, majd sóhajtva félresöpri őket. A rajzoló vergődése, ez az ironikus és játékos ötletbörze tréfás 'útkereső' alkotás – talán a korszellemet is jelezve lett az ideji fesztivál közönségdíjas filmje.

Az alkotás, a létrehozás küzdelme és kifogyhatatlan energiája életet és művészetet forraszt össze, melyben maga a fizikai cselekvés is teremtő erővé válik. Péterffy Zsófia a kocsihajtó figurájáról készített erős, sodró és dinamikus rajztechnikájú filmet. *A kocsihajtó* egy állapot, egy hangulat erőteljes rajzolata. Állóképgrafikák és dinamikus mozgóképek váltják egymást. Fekete és fehér, tükröképbe, negatívba fordult képek. A kocsihajtó inas eres keze, az erős kéz – és a gyenge ember, amely segítséget kap a sebességhez. A fogatot egy fekete és egy fehér ló húzza: ellentétes erők, ahogy a kocsihajtó keze is fekete és fehér. Örök ellentétpárok bukkannak fel ebben a filmben is. Álló és mozgó, enervált és dinamikus – mint maga a mozgókép, és sűrítménye, az animáció.

Ulrich Gábor az ifjak közül a „hagyományos”, filozofikus animációs irány követője. *Hommage* című műve szuggesztív grafikai stílusával, áradó asszociációival ragadja meg a nézők figyelmét. Ulrich művei nem narratív filmek, hanem a grafikán, a formán és a motivikus asszociációkon alapuló, organikus alkotások. A művész és a művészet, az alkotás gyötrelmes filozófiája formálódik képein. Hasonlóan sötét tónusú, ám a formaelv mellett az elbeszélés logikáját is játékba hozó munka a *Mielőtt*. Érdekes megoldás, hogy a vége főcím után jön a „csattanó”: távolról egy társműfaj, az egysíntes rövidfilmek (Iványi Marcell: *Szél*, Kenyeres Bálint: *Before Dawn*) dramaturgiáját idézi, s ekképp a nézői figyelemmel és kombinációs lehetőségekkel játszik a *suspense* eszközeivel. Mégis kérdéses, hogy ebben az esetben mennyire szerves az ötlet, hiszen a film vészjósló atmoszférája (a zene, a hangok és zörejek, a sötét tónusú grafika) drámai akciót előlegeznek (nem pontosan ki- és felismerhetőek, folyton egymásba gabalyodó formákat látunk: csontvázak, testek és talán egy zenélő alak figurája rajzolódik ki a faágak-bogak sűrűjében); ehhez képest a hintázás poénja meglepő ugyan, de kicsit súlytalanná teszi a filmet – hacsak nem itt, ezen a ponton kapcsoljuk be az elemzésbe a címet („mielőtt”), hogy ezáltal a „vihár előtti csend” motívumát használva újra visszajussunk a végzet drámájához.

Miklós Árpád *Buborék* című műve Ulrich Gábor filmjeinek vonalához kapcsolható. A kaotikus buborék-tömegembereknek, a masszányi embertömegnek egy gölem-ember parancsol, képernyő(szemüveg)tekintetében a fogyasztói kultúra színes javai tükröződnek. Mindenféle földi jóval árasztja el az embereket, akik zabálnak, megrohanják a termékeket és egymást, fogyasztanak és egymást fogyasztják, üzekednek és vetekszenek, míg egy szűnyog arcon nem csípi a gölemet, az lecsapja magán a szűnyogot, de összeomlik. Kivonulás a mai fogyasztói kultúrából, bölcséleti és filozofikus tartalmak keresése, szimbolikus-metaforikus alaphelyzetek megmutatása – sajátos, sötét víziók formálódnak ezekben a művekben.

Kiss Iván *Átváltozása* is a filozofikus-bölcséleti animáció mintapéldája, annak problémáival egyetemben. Ovidius, Hamvas és Kafka motívumai alapján „emberképünk és embervoltunk átváltozása” a témája. A kultúrtörténeti túra azonban talán túlságosan gyors, és zavarbaejtően egyszerű az „üzenete” (persze van, aki ezért értékeli majd: hogy bonyolult dolgokat megvilágosító egyszerűséggel mutat meg). Az *Átváltozás* a széthullás, a formavesztés (kultúr)története. A töredékességükben is nagyszerű antik márványszobrok és a XX. századi, töredék-bogáremberek szembeállításai a magasztos értékektől és formáktól a sáskalétig, az első világháború pokláig és a falanszter-lakótelepig vezető utat, a tönkremenetel történetét igyekszik tükrözni az arc, a test és a szellem képeiben. Sajnos azonban sem a gondolatnak, sem a képeknek nincs dinamikájuk, erejük; sötét a grafika, a képváltások ritmusa döcög: a revelatív élmény a nemes erőfeszítés ellenére is elmarad.

## Intim pillanatok, megelevenedő gyermeki képzelet

Az erős kontrasztokra és kettősségekre épülő filmeknek, illetve a sötét látomásoknak akár ellenpólusa is lehetne az a néhány alkotás, amely inkább finom tónusokkal, tünékeny hangulatokkal, intim pillanatok megragadásával hívta fel magára a figyelmet. Hadházi Katától a *Holmik a kofferben* a gyermeki mese(filmes)világot teszi személyessé. Paál Zsuzsanna *Az úton* című munkája szintén pasztellszínekkel, egyszerű és tiszta formákkal dolgozó finom pillanatkép. Belső-külső (lélek)utazás, két ember találkozása a 'nagy folyón' (talán nevezhetjük az élet vizének vagy a sors tengerének is, ha épp emelkedett hangulatban vagyunk). Halk szavú alkotás Békés Rozi *Pénélope napja* című műve is, melyben Virginia Woolf szelleme idéztetik meg. „És hogy így látta a dolgokat, egyiket a másikon keresztül...” Ennek a Woolf-idézetnek a jegyében kel életre a kollázs, melyben a tárgyak-képek-kompozíciók különböző elemei, rétegei, síkjai válnak el, hogy egymást keresztezve és metszve éljenek új életet, alkossanak változatos kompozíciókat. Békési Rozi másik munkája, a *Kővéház* lekerekített formákkal dolgozó, egyszerű etűd, melyben szintén a keveredés, ám elsősorban a realisztikus és az absztrakt (hétköznapi élethelyzetek és geometrikus formák) találkozása a meghatározó kompozíciós elv. Pálfi Zsolt *Kicsiannája* pillanatképből, finom hangulatokból fenyegető vízióvá sötétedő etűd, melyben az eltűnt, elveszett leány keresése a felnövekedésről, az ártatlanság és az ártatlan tekintet elvesztéséről szóló látomássá alakul.

Keresztes Dóra két festményanimációs technikával készült filmjében is a gyermeki képzelet és a mesevilág motívumaival játszik. A *De profundis* sajátos teremtéstörténet. Ahogy a kígyó saját farkába harap, úgy ér minden körbe, úgy fonódnak egymásba a motívumok ebben a filmben. Mi van a körön belül és kívül? Minden formát maga a keret, a kapcsolódási pontok helye és rendszere határoz meg. A *De profundis* ismert ősi archaikus formákra épül (anyaméh, az első lélegzet, az élet születése), a vándormotívumok játéka egyszerű, szép, de talán nem elég originális. Keresztes másik munkája, a gyerekversmotívumokat idéző *Egyedem-begyedem* színesebb: a folklór és a mesevilág figurái dominánsabbak, és a motívumok játéka mellett történeteket, történettöredékeket is megidéznek.

Keresztes Dórához hasonlatosan Horváth Mária is az érzelmes, gyermeki-mesei képzeletvilágban barangol. A *Mesél a kő* Lázár Ervin írásai nyomán egy kő útját járja végig évmilliókon keresztül, tenyereken át a megnyugvásig, a tengerig. A kötőmb, mely régésrég talán piramisok alkotóeleme volt, most összemorzsolódva egy kertben, törpeként sóhajtozik, majd tovább töpörödve kavics lesz, amit egy gyerek a tengerbe dob.

A mese és a folklór hagyományosan édes otthona az animációs filmeknek. A tévék fogadóképtelensége miatt effajta sorozatok egyre ritkábban készülnek, a kecskeméti műhely egyik „zászlóshajója”, a *Magyar népmesék*-sorozat, ez a Szabó Gyula hangján megelevenedő, műves mesefolyam is ritkán jut képernyőre, a tévék pedig (a közszolgálati csatornák is) húzódoznak a finanszírozásától. A műfaj hagyományait a mostani fesztiválon többek között Richly Zsolt alkotásai, a hetvenkedő sünn megszügyenyülésének történetét, illetve az Árgyéus királyfi históriáját feldolgozó, klasszikus stílusú mesék idézték meg; míg Cakó Ferenc *A róka és a holló* gyurmaanimációjával, modernizált állatmeséjével igyekezett frissíteni, lazítani a tradíciók műfaji világát.

## Geget verő poénok, anekdoták és újramesélt műfajok

A fiatal animátorok többsége azért érezhetően más irányba (is) tájékozódik. A kortárs (klip)kultúrában nagyon jellemző az abszurd és a pop meghökkentő, humoros vegyítése. Pár éve a kis tehén figurája körül alakult ki sajátos kultusz – sokakat a lelkesedésbe,

másokat az örületbe kergetett a bumfordi sárga jószág fura, gyermeki, dadaista humora. Az abszurd, rövid animáció közönségbarát műfaj, egyike a legdivatosabbaknak, és ebben a feszes, kötött formában különösen erősen méretik meg a szellem, a stílus és az ötlet.

A gegfilmek és animációs anekdoták idén külön blokkot tölthettek volna ki. Alapötleteik a tanítómesétől a dadaista poénokig igen széles spektrumot öleltek fel. Akadt közöttük játékos tantörténet a megvilágosodás szerzetesi útjáról (Szilágyi Varga Zoltán: *Koan – Ne beszélj!*); japán tanítómeze a pénzről, a gazdagodásról és a félelemről (Magyar Ábel Ágnes: *Ha kellek, vigyél el!*); szatirikus példázat a mindent, még egy lakatlan szigetet is elérő fogyasztói világról (Ternovszky Béla: *Hüje Robinson*); feszes és szellemes flashanimáció (Divinyi Gábor: *Bossa Astoria*); játékos-morbid történet az állatkereskedő ördögi tervéről (Riedl Katalin: *Tündérekék*); mókás etűd egy gyurmafigura randevújáról (Cakó Ferenc: *Randevú*) vagy épp kevésbé mókás példázat a szolidaritás paradoxonjáról (Cakó Ferenc: *Pszichoparádé*).

Kis tehenek és emberből szabott rovarok után idén még tovább gazdagodott a hazai animáció sajátos, antro-po-zoológiai kertje. Pál Balázs szívesen dolgozik a popkultúra kifordított kliséivel (első sikerét is egy ilyen film, a *Rambo 13* hozta meg a számára). Mostani története, a *Csigaember* kissé egyenetlen munka, sok benne az öncélú ötlet, a dramaturgiai zökkenő. Hálás, szellemes a grafika, nagyon jók és karikatúrisztikusak a figurák; a Gnóm bolygó ellustult lakói közé került turista-földlakók története azonban a sztori következetlensége miatt mégis felemás élményt jelentett.

Igor Lazin, a *Kistehén* egyik alkotója ezúttal fekete humorú, morbid alkotással jelentkezett, melynek gyurmaember hőse furcsa, idegen bolygón próbálja feltalálni magát. A *Morb* a tehetetlenség, a kozmikus úr és a magány nagy motívumait gyilkos kacajjal helyezi csúfondáros idézőjelek közé. Klingl Béla szintén a művészi animációk által is gyakran használt témát dolgozott fel és át. A *Deja vu* hűvös példázat az elidegenedő, gépies civilizációról. A technika hátulütőiről beszél, és a technika segítségével variálja az örök körforgás és a falanszter-világ jól ismert, közkeletű motívumait. Hiszen a technika ebben az esetben (mint néhány éve Tóth Pál *Egy újabb nap* című művében) a 3D számítógépes művilág önkritikája is.

M. Tóth Géza 3D animációs gegfilmjének (*Maestro*) poénra épülő története óramű-pontosságú kellene hogy legyen, olykor mégis megdöccen kicsit – talán azért, mert a 3D-világ nem olyan eredeti és változatos, nem köti le annyira a figyelmünket? A csattanó-filmek örök kihívása ez: ha az ötlet nem elég átütő, netán előre kitalálható, akkor nem szól akkorát – mondhatni visszaüt magára a filmre. Nem árt, ha egy-két csavar, formai ötlet kiegészíti, variálja, megbolondítja a sztori feszes ívét. Gyulai Líviusz például mindig is szívesen játszott ismert történetekkel és műfajokkal. *Könny nem marad szárazon* című filmje a tőle megszokott, eredeti, játékos, megejtően derűs grafikai világgal dolgozik, és ezt a világot keresztezi Leacock humorával, valamint a szentimentális irodalom groteszk módon kiforgatott paneljeivel. A *Könny nem marad szárazon* kissé sűrű és egyenetlen, elég ötletszerűen ölti egymásba a különböző epizódokat, mégis igen szórakoztató darab.

Hegedűs Márton *Zzaj* című filmjében egyszerű, de erős karakterek, tiszta figurák tűnnek fel. Az árnyékmotívum ebben az esetben a zzaj, azaz a jazz tükörjátéka, ahogy a „sztori” is tükörjáték: mese arról, miként ragadja magával a zene a közönséget.

Csáki László útkereső fiatal animátor azon kevesek közé tartozik, aki a műfajok felé fordul ihletésért, mégpedig a legerősebb játékfilmes műfajokhoz (thriller, noir). A *Darazsak, ludak, körtefa* és a *Napok, melyeknek értelmet adott a félelem* (erős cím, akár egy Fassbinder-melodrámaé is lehetne) krétarajzai egyszerűséget sugallnak, mögöttük mégis rengeteg ötlet és játék rejlik. A kortárs animációban mintha a háttérbe szorulna a narrátorszöveg, egyáltalán, a filmek hangkulisszájának kimunkálása (ellenpélda persze

mindig akad: ilyen volt pár éve Bánóczki Tibor *Holtág* című munkája). Csáki filmjeiben a szöveg új játékkeret, izgalmas belső dimenziót kölcsönöz a képeknek. A bevett fordulatok és műfaji sémák egy új formával (jelen esetben a krétarajzokkal) találkozva érdekes-izgalmas feszültséget keltenek.

Pálfi Szabolcs groteszk falusi történetében szintén a sajátos szöveg és szövegmondás (talált, kocsmai és „útszéli” monológtrövedékek); a dokumentarizmus és az egyszerű, játékos animáció keverésével hökkent meg és szórakoztat. A busz sokak szerint a *Hukkle* fejtetőre állított, természetfilmmel és krimivel beoltott falusi életképeinek a kistestvére.

Macskássy Kati hosszú évek óta különleges, izgalmas műfaji és stíluskeverékekkel dolgozik. Új filmje, a *Sosemvolt cigányország* is ebbe a sorba illeszkedik. Ugyanaz az önálló stílus és témavilág: doku és animáció elegyítése, gyermeki képzelet, romafolklor és történelem egymásba oltása. Kicsit önméltó azonban, nem tud újat hozni, és a szentimentalizmus, a folklorizálás felé mozdul el.

Szoboszlay Péter *100 éve történt* című filmje újabb variáció a dokumentarizmus és az animáció ötletes ötvözésére. Szórakoztató ismeretterjesztő sorozat, az elmúlt századforduló képeit idézi fel, s azok alapján mesél hétköznapi montázstörténeteket. Anzixok és üdvözlőkártyák, sport és katonaelet – játékos tudósítás a múltból, és búcsú az akkori boldog békeidőktől.

2005 nyarán a világ egyik legrangosabb animációs fesztiválján, Annecyban, Gauder Áron és Novák Erik pimasz-provokatív filmje, a *Nyócker!* nyerte az egész estés kategória fődíját, Szilágyi Varga Zoltán filmterve, *A jókedvű örmény temetése* pedig a fesztivál mellett megrendezett projektverseny nagydíjában részesült. Rövidfilmjeink is rendre sikerrel szerepelnek a világ fesztiváljain. Erős jele ez annak, hogy a hazai animációt továbbra is jegyzik a nemzetközi szinten. Az egyedi filmek („első fecskék”) díjai és a szakma infrastrukturális, finansziális nehézségei, a forgalmazás és a bemutatás csapdái egyszerre jellemzik a kortárs magyar animáció helyzetét. A művészi animáció elefántcsonttornya és a divattermelés konfekciója ugyanígy a végletek szélsőértékeit jelképezhetik az alkotói fantázia számára. A spektrum igazán széles – hogy a következő években a mozgástér szabadsága vagy a kényszerpálya vonzása lesz erősebb, azt majd csak visszatekintve, talán egy újabb kecskeméti szemlén szemlélődve tudjuk eldönteni.

Folyóiratunk megjelentetését a  
Nemzeti Kulturális Örökség Minisztériuma,  
a Nemzeti Kulturális Alapprogram



**nka**  
Nemzeti Kulturális Alapprogram

és a

József Attila Kulturális és Szociális Alapítvány  
támogatja.