

VILÁGOK HATÁRÁN

VARRÓ ATTILA

A KORTÁRS KOREAI RAJZJÁTÉKFILM SZERZŐI SAJÁT HELYÜKET KERESIK KELET ÉS NYUGAT, PIAC ÉS MŰVÉSZET HATÁRÁN.

Noha Dél-Korea a stúdiók számát és természetességét tekintve a világ harmadik legnagyobb animáció-gyártójának számít, mai napig egyetlen rajzfilmfigurájával sem találkozunk gyorséttermi papíropoharinkon, hazai forgalmazásig csupán egy mozifilmjük jutott (*Wonderful Days*), de még a *cosplay*-bemutatók színpadára is legfeljebb a tetemes *manhwa*-termés képregényalakjai révén kerülhet mifelénk. Ennek az ismeretlenségnek legfőbb oka minden bizonnyal abban rejlik, hogy a mintegy 160 stúdió a 80-as évek derekától szinte kizárólag amerikai és japán rajzfilmek kivitelezéséből tartotta fenn magát. Az 1967-ben bemutatott első egészestés koreai animációs film, a *Hong Gil Dong* óta három évtizednek kellett eltelnie ahhoz, hogy a századvégen megcsappanó külföldi bedolgozások és a példátlan méretű állami támogatás (húsz százalékos adókedvezménytől nemzeti kvótarendszeren át a fesztiválok és oktatási programok létrehozásáig) hátszelével lendületbe kerüljön a saját közönségének, saját történeteket kínáló *aeni* – és nem csupán a kedvezményeket leginkább élvező televízióban, de a mozivásznakon is. Koreában a mai napig nem jött létre olyan animációs stúdióóriás, mint a Disney vagy a Ghibli, nagyrészt épp az egészestés animációs filmek kis száma miatt, amelyek siker esetén meghozhatták volna a bővüléshez szükséges extraprofitokat. A nagy halaknak számító cégek jórészt csak

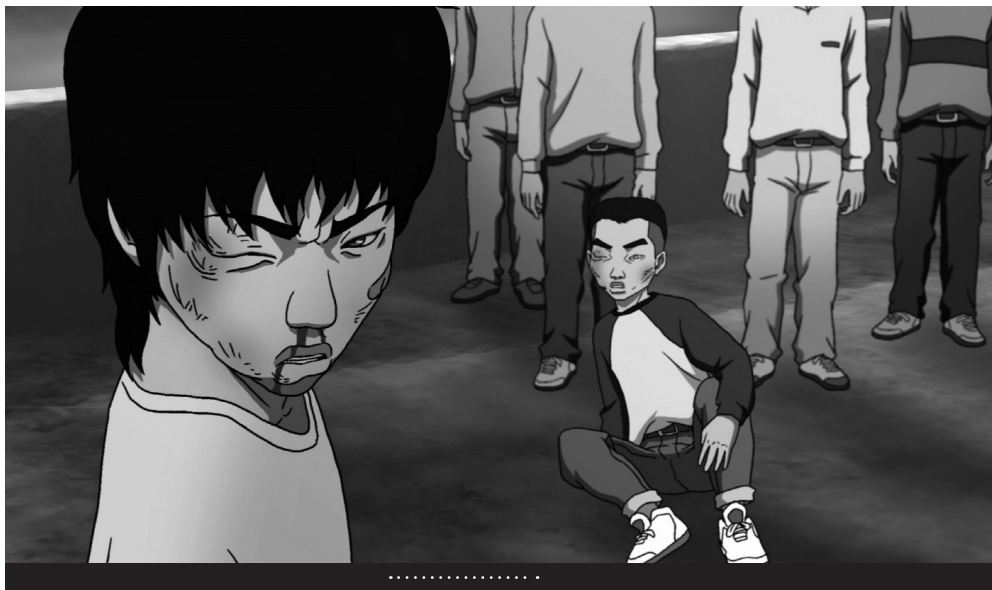
a 2000-es évek elején debütáltak a mozikban: a *Simpson-család*, az *Én kicsi pónim* és *Batman*-rajzfilmek négerét jelentő AKOM a *Chung*

császárnő látványos népmese-adaptációjával indított (az első olyan mozifilmként, amit az ország déli és északi felén párhuzamosan bemutattak), a japán piacra dolgozó Tin House (*Macross Zero*) és a főként tévéreklámokra szakosodott Independence Studio elkészítette a *Wonderful Days* ökológiai akció/scifijét, a Sunwoo Entertainment pedig székérdéknyi *Csipet csapat*-, *Fecsegő tipegők*-és *Family Guy*-epizód után a *Mari története* című nosztalgikus kiskamasz-drámával próbált szerencsét. Bár mindhárom film csúfosan megbukott hazájában, a nemzetközi (fesztivál)közönség végre képet kaphatott arról, mit várhat az önállósuló koreai rajzfilmtől – majd az elmúlt tíz évben (a létezés bizonyításán túl) egyre színesebbé és árnyaltabbá vált ez a kép.

A továbbra sem túl bőséges nagyjátékfilm-kínálat alapján (amelyet tovább szűr a nemzetközi forgalmazás) határozottan úgy tűnik, hogy az *aeni* egyik legmarkánsabb jellemzője egy olyasfajta stiláris/tematikai sokszínűség, amely egyformán távol áll a hollywoodi piacot domináló Disney/Pixar mesekomédiáktól és a mainstream anime jóval egységesebb univerzumától – részben abból kifolyólag, hogy eltérő mértékben mindkettőt használja, ötvözi, sőt parodizálja műveiben. Az ezerféle amerikai és japán alkotásban pályára került alkotók hol megpróbálják precízen követni a külföldi sikerrecepteket (lásd az *Oseam* és az *Azok a csodálatos napok* (*Green Days*) jellegzetes *slice-of-life* anime-történetét a vidéki környezetben első önálló lépéseit megtevő félénk kamaszhősökről), hol tovább gondolva és saját képre formálva koreai verziókat teremtenek belőlük (ennek legszebb példája Lee Seong-gang eddi-

gi életműve, amelynek minden opusza Ghibli-filmekre épül: a *Mari története* a *Totoro*-t, a *Yobi* a *Vadon hercegnőjét*, a *Kai* pedig a *Nauszikát* és a *Laputát* ötvözi eredeti történeteivel). Ez a határpozíció a két animációs nagyhatalom között különösen akkor szül látványos eredményt, amikor a koreai alkotók kíméletlenül gúnyt űznek kenyéradóikból. A Studio Flying formabontó vulgárdisztópiája, az *Aachi és Ssipak* például egyfajta *Beavis & Butthead*-optikán keresztül ábrázolt *Akira*-persziflázs: stílusában már-már fásztót intenzitással keveredik a hiperrealisztikus *mecha*-ábrázolás és a párvonalas *Rugrats*-karakterdizájn, a lenyűgöző tempójú/térhatású akció és a *South Park*-féle börtölszekerőszak. Maga a történet is kajánul reflektál milderre, miközben ötpercenként megidéz egy kultikus hollywoodi vagy japán filmet (köztük a *Tiszta románc* híres „mindenki-mindenki-ellen” tűzharcát a szállodai lakosztályban): a közeli jövőben, ahol az emberi ürről vált a gazdaság alapjává, két motoros vagány és egy pornószár próbál gengszterkarriert építeni két elnyomó hatalom között lavírozva – egyik oldalon egy szuper-*kawaii* anime-kislány és ádáz Robotzsaruja által irányított véreskezű diktatúra, másik oldalon a sivatagi nomádok *Mad Max*-seregét vezető *Casshern*-gonosztevő, világhatalmi tervekkel. Az *Aachi és Ssipak* totális tagadásával és amorális antihőseivel vérbeli punk-kiáltvány, a „nincs múlt/nincs jövő” filozófia animációs székfoglalója, amelyben minden a székre épül: az író-rendező Jo Beum-jin pontos láttelepet ad a koreai animáció kaotikus rabszolgasorsáról, a bedolgozás rémuralmából az anarchia menekülőútjára szavazva.





bánásmódját, mígnem felbukkan az osztályban egy nála is hátrányosabb helyzetben élő fiú, Chul, aki az első pillanattól brutális kegyetlenséggel reagál

a zaklatásokra és egyfajta mentora, „királya” lesz az elnyomottaknak – mígnem a feltartóztathatatlanul dübörgő események előbb egy véres leszámolásba torkolnak (ahol Chul bosszút áll az iskolai önkormányzat szuperhelyes főszadistáján), majd egy váratlan gyilkossággal érnek véget. A Yeon-rajzfilmek visszatérő férfihősei nem csupán erőszakos, de egyben visszataszító ösztönlények: rútságuk és agresszivitásuk egyfajta fegyver a hatalom túlkapásai ellen, amelyet jólfélt-jól öltözött elitszeméltádák képviselnek (a *Hamis* című filmben például egy primitív, mucsai bűnöző száll szembe egy sármőr szélhámos és egy angyali szépségű pap párosával, akik egy vallási mozgalom keretében zsákmányolják ki a hiszékeny falusiakat) – nem véletlenül táborozott le az elmúlt években a zombifilmnél, amelynek rothadó élőhalottjai ocsmány igazságosztó/bosszúálló figurák, megérdemelt büntetesként a lealjasult emberiség számára (lásd a *Szöuli pályaudvar* duplacsavaros és hiperkeserű apa-lány fináléját). Egyszerű, ám igen expresszív karaktereivel, színtelen, kiüresített tereivel Yeon egy olyan világ ábrázolására használja fel az

„Rútságuk fegyver”

(Yeon Sang-ho: A disznók királya)

animáció eszköztárát, ahol mindenkit primér motivációk, félelem, harag és vágy mozgatnak, lakói nyomorult „disznók” vagy kegyetlen „kutyák” (ahogy a *Disznók királyában* elhangzik) – és ahol az indulatoktól eltorzult vonások a lázadás kitörési pontjait jelentik a külsőben bújtatott elnyomás ellen.

A Szépség iránt érzett ambivalencia mellett az *aeni* a Valósággal is elég ellentmondásos kapcsolatot ápol: a népszerű meseadaptációktól eltekintve (élen a tyúkanyó-kiskacsa párosról szóló *Leafie* gyermekrajzfilm első nagy hazai sikerdarabjával) az alkotók jobban vonzódnak a történelmi eseményekhez, bűnügyekhez és emberi drámákhoz, miközben alig akad olyan mű ezek között, amelyet ne festenek át a szürrealitás, az álomszerűség árnyalataival. Nincs általánosabb motívum a koreai mozi-rajzfilmekben a vízió/álmajelenetnél: túl azon, hogy kiváló lehetőséget kínál a vizuális stílusbravúrokra (egyben erősítve a filmek formai sokszínűségét), szépen szemlélteti, hogy a szerzők egyszerre tekintenek az animációs fantáziákra menekülésként és a valóság szerves részeként. Miközben mind tartalmilag, mind képileg igen eltérő világnak ábrázolják a szubjektív víziókat (a *Green Days* szivárványszínű dinóseregétől az *Aachi* és *Ssipak* hollywoodi filmfantáziálásain át a *Disznók királyában* sorakozó hátborzongató lidércnyo-

másokig), szívesen mossák össze a hétköznapi jelenségekkel, bizonytalanná téve a határokat. A *Mari történetében* a nyolcadikos főhős alkalmi kiruccanásai egy különös mesevilágba például éppúgy lehetnek valódi utazások, mint a képzeletnek teremtményei, hatásuk azonban egyre konkrétabb és nyilvánvalóbb lesz hétköznapi életében, egészen addig a pontig, míg az érzelmi traumák feldolgozásán túl már egy sikeres mentőakció részévé válnak – a *Disznók királya* felnőttkori flashback-szekvenciákban felépülő kamasztörténete pedig előszerttel helyez egy-egy jele-

netet az emlékezés és a képzelet közötti homályzónába. Különösen szép és összetett példája ennek a jellegzetes *aeni*-vonásnak a *Bocsánat úr története* című egyórás fantáziafilm, amelynek disztópikus közeljövőbe helyezett hőse (egy nyomorult fültisztító szakmunkás) bizarr irracionális fordulat során csipetnyivé zsugorodik, majd munkája során rábukkan egy titkos helyiségre kliensei fejében, ahol beléphet álmaik szülőhelyére. A karkai hangulatú rajzfilm hagymaszerkezetének külső rétege egy fekete-fehérben megrajzolt televíziós show-műsor, a színesben megelevenedő flashback-történeten belül pedig külön szintet jelentenek a szürreális látványvilágú álomszobák és a főhős múltbeli emlékei az imádott nővérről – mígnem a sokkoló fináléban a kétféle szubjektív szint egybeolvad, miután az egyik ügyfél fejében a címszereplő szembetalálkozik saját elfojtott emlékeivel és a szépség sötét oldalának megismerése szörnyet teremt belőle. Legyen szó ilyesféle avantgarde művészfilmről vagy nagyközönséget célzó, konvencionális műfaji darabról, az *aeni* kortárs élvonala csupa elszánt szerzői kísérlet az öndefiníálásra, a saját felségterület, mozgástér meghatározására egy többszörös határsávban: ezek az alkotók legalább annyira keresik saját helyüket keleti és nyugati piac, kommersz és művészet között, mint műveik a Szépség esztétikuma és a Rútság őszintesége, az Álomok revelatív hatalma és a Valósággal történő kíméletlen szembesítés átmeneti zónájában. •

