

Oroszlánkirály

A Disney-titok nyomában

Gyakran és többnyire joggal beszélünk az amerikai kommersz kultúra nyomasztó jelenlétéről Európában és Magyarországon, anélkül azonban, hogy legalább megpróbálnánk értelmes rendet teremteni a „piacon”. A legkategorikusabban s legdurvábban kultúrmocsokként emlegetett – máris szűkítsünk! – sikerfilmek között ugyanis föld-ég különbségek vannak a bennük foglalt érték szempontjából. S a néző ezt ösztönösen megérzi; várja a Colombo újabb epizódjait – bár korábban az etüd-változatokat jobban várta –, miközben alkalmi, kedélytelen szemlélője például a Baywatch című giccsnek.

A kommersznek hazánkban nincs mértékadó nyilvános kritikája, az értelmező elit tekintélyén alulinak ítéli a dömpingtermékekkel való bíbelődést – mintha összekoszolná velük a magasabb régiókban billegő ujjait. De valójában nyilvánossága sincs ezeknek a latens cikkeknek; a kommerszre szakosodott lapok magából a kommerszből élnek, a többi pedig ha befogadja, az eseti figyelemmel inkább csak a posztmodern magatartás nyitottságát reprezentálja.

Különösen így van ez a gyerekekkel. Rájuk aztán végképp semmi *agyfény* nem vetül, bizonyítván a kortárs magyar „esztétika” tökéletes érzéketlenségét a legnagyobb kisebbség iránt (nem állhatom meg szó nélkül a gyermekirodalom recepciójának több évtizedes nyomorúságát). Holott a giccs, ha rombol, hát a leghatásosabban itt rombol. És az érték, ha a káoszban egyáltalán hatni képes, itt hat igazán. Némi túlzással állítom: semmi készség sem látszik arra, hogy a magyar médiabirtokló értelmiség a szülőket valóságos és létező értékek mentén, egyszerűen a nyilvánvaló ártalmak ellenében orientálni, válogatni készítené, s ebben segítené. A felnőtség, aki értelmiségi rétegműsorokban kedvvel lázít általában a tévé és a video ellen, otthon titokban villanypásztoroként alkalmazza ugyanezeket a *háztartási eszközöket*.

Magam itt a folyóiratban, ezen dupla oldalon néhány írás erejéig velük: a gyerekekkel, s azon belül a rajzfilmekkel fo-

gok bíbelődni. Tanároknak-tanítóknak szólván, úgy hiszem, jó helyen. És bár tudom, hogy az iskola nem az első, „csupán” a második otthon, erősen bízom benne, hogy a nevelők – nézeteimtől függetlenül – fölmérik a kommersz filmek jelentőségét, s rendre-másra beiktatnak a foglalkozásokba egy-egy beszélgetést a soros vagy éppen a klasszikus sikerfilmekről.

Oroszlánkirály

A Walt Disney szuperprodukcója, ma már nyilvánvaló, besorakozott a Stúdió maradandó, klasszikus értékei közé. Oda, ahol a *Hőfehérke* (az első, minden ízében kidolgozott, harmonikus mesefilm) és a *101 kiskutya* (ez az otthonosságot és fenyegetettséget egyaránt megjeleníteni képes mű) örök időkig élni fog. S tehette ezt *elsősorban nem* a mese minősége okán.

Látni való, hogy maga a mese a Walt Disney-produkciókban másodlagos. Legnívósabb s -hatásosabb filmjeikben a szüzés az elérhető minimumra szűkítik le; arra a konfliktus-igényre, amit – ezt sugallják – a gyermekvilág időben és térben legszélesebb rétege a maga életében fölismerni és átélni képes. Kitűnő, s képileg is tökéletesen kidolgozott filmjeik (hogy csak az *Alice Csodaországban* említsem) lettek kvázi sikertelenné azáltal, hogy a rajzfilm-dramaturgia nem tudott megbirkózni a történet végsőkéig való leegyszerűsítésének gondjával.

A redukált mesében – mintegy az üresen hagyott térben – két *járuelő* elem

uralkodik: a rajz és a zene. *Kis-dráma*, felnőttes *gyerekrajz*, és a rigmusokat-ritmusokat idéző *zene*: az ösztönvilág teljes szentháromsága. Ez a Disney-titok. A gyermekben bontakozó felnőtt, és a felnőttben élő gyerek.

Elfogultsággal határos tévedés volna azt állítani, hogy a Walt Disney-filmek kozmopolitizmusa valamiféle uralmi szándék primitív kivetülése. *Maguk a mesék* kozmopoliták, s a nemzetek (kultúrák) fölötti általános értékek közvetítésének szándéka sokkal inkább az egység ígészetében élő európai romantika újjáéledése, semmint a külön-valóság megsemmisítésének infantilis vágya. Korántsem véletlen ugyanis, hogy mind a mai napig – de a rajzfilm kezdeteinél igazán jól láthatóan – a 19. századi mesehagyomány, s annak is az északi változata (*Grimm, Andersen*) alkotja a *mozgó mese* tematikai bázisát. Hiszen ez a világ volt az, ahol az archaikus és a modern – az őseredeti táj és mentalitás, valamint a modern *léte-vettség* – a mese révén mítoszi karaktert tudott ölteni. Itt lelhető föl az a kulturális és szemléleti sűrűség, rétegzettség, ami eleve alkalmassá teszi a korabeli meseirodalmat a mindenkori használatra. Keresetlenül fogalmazva: ebből az éléskamrából lehet kockázat nélkül rabolni, vagy éppen élni vele (mint a mannával és az információval, melyek közös lényege, hogy fogyasztván sem fogynak).

Az *Oroszlánkirály* ebből a szempontból második generációs mű. Ez a frenetikus siker magyarázata: hogy bár volt már klasszikus Walt Disney, ami eltért az északi romantika hagyományától (a már említett *101 kiskutya*), de nem volt még, ami új korszakot nyitott volna. Az *Oroszlánkirály* ugyanis markáns korszakhatár. *Lényegileg* nincs köze az őt megelőző mesevilághoz; nem abból él. Nem importál értékvilágot, és nem aktualizál. Határozottan azt állítja: a modern kor fölhalmozott már annyi civilizációs problémát, hogy ideje új mítoszt teremteni.

Ennek az új mítosznak két alapeleme van: a *hatalom* és a *természet*. A modern és az ősi. A kreált és az örökölt. Ezek harmóniája: az ellenőrzött folytonosság, il-

letőleg a harmóniát fenyegető veszély. Ami egyszersmind pusztít: rombolja az ellenőrző-fenntartó rendet és magát a vegetációt is. Túlzás nélkül állíthatjuk: a *demokrácia-mítosz* az, ami a mese belső univerzumát alkotja. Király ide vagy oda: a modern demokrácia mítosza ez. Ahol a lényeg már nem a népuralom, a közvetlen hatalomgyakorlás, hanem az elfogadott, megerősített és ellenőrzött hatalom. A tudatosan fenntartott, bomlékony egyensúly Fönt és Lent, harmónia és káosz között. Emel teljességen belül jelenik meg a Rossz: a diktatúra, ami nem pusztán a lakható-természetes rendet semmisíti meg, de magát a biológiai egységet (ökoszisztémát) is szétzúzza.

A fejlemények kiváltója és igazi kárvalottja, *Nagy Vesztese* Szimba, aki korárett „uralkodóként” mintegy színvallásra kényszeríti a világhatalomra törő Gonoszt, miközben az őt magát próbálja fizikailag, s nagyobb sikerrel erkölcsileg megsemmisíteni. „Tette” következményeként lelkiileg is, térben is aláhull, kizuhan a Nagy Harmóniából, hogy cserébe megtapasztalhasssa a *tét*-len s gondtalan, vegetatív létezés mámorát. Ő kerül végül a legnyomasztóbb döntéshelyzetbe is: vállalja-e az erkölcsi felemelkedés minden kockázatát? Ez – valahogy egyéb elemtől függetlenül – a modern polgári-fogyasztói világ mentális és morális kritikája.

Ám ahhoz, hogy ebből a preconcepcióból valódi, elementáris és szinte bárki által átélhető mítosz születhessen; hogy tehát alkalmas legyen egy rajz-mese-film bázisául szolgálni, nos, ahhoz kellett még néhány járulék. Elsőül a bináris rendszer adaptálása a dramaturgiába. A klasszikus hármasság egységen belül szükség volt a kettősség mint probléma beépítésére is. Arra a döntéskényszerre, ami lépésről-lépésre drámai. A fent és lent, világos és sötét, élet vagy halál, természetes vagy oktrojált rend, vegetatív vagy tudatos élet: mind-mind egy olyan élet-játékba kényszerítenek, amelyben a film szereplői vannak. Nincs az *Oroszlánkirálynak* egyetlenegy hőse sem, aki akarva-akaratlanul nem kényszerülne folyvást dönteni.

Ennek látszólag – és a klasszikus dramaturgia szerint – a film szerkezete látja kárát; Szimba „fönti” és „lenti” élete között nincs semmiféle szervesnek mondható kapcsolat. *Maché* – valóban. Olyan szándékos hamisítás, ami ráadásul már-már cinikus is: mintha a film készítői a szemünkbe nevetnének. És mégis zseniális! Pontosan ettől a kvázi-cinizmustól az. Ugyanis egyetlenegyszer megengedik maguknak, hogy egy magasabb rendű igazság megjelenítése érdekében a maguk fölállította ok-oksági rendszer fölborítsák, s általa megidézik azt a múltat, aminek éppen séggel ellene dolgoztak.

A ráció misztériumjátékába átemelik a misztika racionalitását. A mű így, ezzel a „hamisítással” lesz, és csak így lehet gondolatilag teljes.

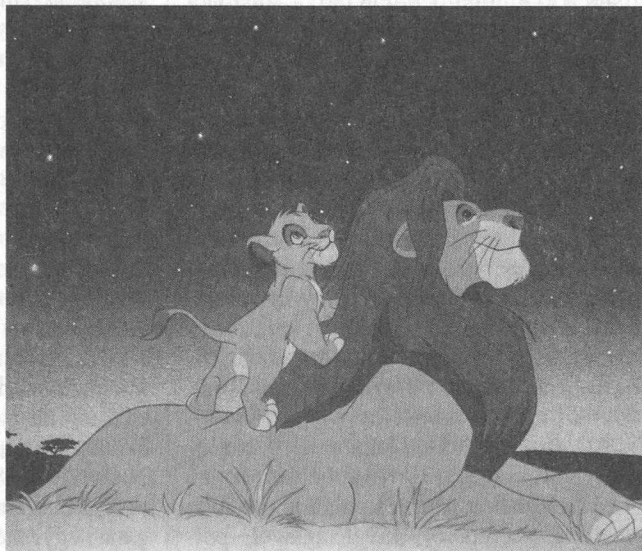
Végezetül a hagyományról. Az *Oroszlánkirályt* nézve – igaz – nem ez a fogalom jut először az eszünkbe. A filmnek vajmi kevés köze van Walt Disney korábbi, emblematis mus műveivel. Hacsak nem éppen az elválás-leválás pontos gesztusaiban. Meg abban a szakszerűségben, ahogyan művelik a rajzfilmet.

Más hagyományokhoz ellenben van. Kivált magának a filmnek a tradícióihoz. Az *Oroszlánkirály* korszakhatár abban a tekintetben is, hogy először itt láthatni mozgóképes plánokat, plánváltásokat, sveneket, átmenő totálokat – animációs gyerekfilmben. És nem csupán jelzés-, hanem jelentésértéken.

Fontos a film tradicionalizmusa az egyik legkarakteresebb filmnyelvi elem: a grafika szempontjából is. Éspedig éppen azért, mert a korábbi hagyományt festészeti (kiváltképp a tradicionális amerikai táj- és emberábrázolási) technikákkal elegyíti. A Nagy- és a Kis- harmóniát, tehát a még ép és funkcionális *Birodalom* ma-

gasztos, valamint a *carpe diem* világának intim otthonosságát ez a festői karakter hangsúlyozza ki.

De a hagyomány mint átértékelt tradíció magában az *állatmesében* is tetten érhető. Hiszen a Stúdió határozottan visszatért az *ezopuszi-La Fontaine*-i fabulához, ahol is az állatszereplők emberi jellemeket, a konfliktusok pedig emberi-társadalmi helyzeteket jelképeztek, sőt – és ez a fontos – emeltek ki a valóság szublimációra kevésbé alkalmas közegéből. Az *Oroszlánkirály* új mesefilozófiájának éppen erre a hagyományra volt szüksége ahhoz, hogy



a demokrácia-mítoszt animációs filmi közegben életre tudja kelteni. (Zordon és a hiénák nagyjelenetében mind a három új-tradíció egyszerre jelenik meg, s alkotja a rajzfilmtörténelem talán legdöbbenetesebb, legmeggrázóbb képsorát.)

Végezetül egy mélyen emberi, szemérmes gesztusra is szeretném fölhívni a figyelmet: ebben a filmben ugyanis a Walt Disney Stúdió az alapítónak is méltó emlékművet állított. Az antilopcsorda félelmetes vonulását a mai animátorok pontosan azzal a beállítással nyitják, amivel Disney anno elhűsült; akkor maga az operatőr állt egy száguldó bölénycsorda útjában...

Mányoki Endre