

Olga Blackledge

Erőszak, hajsza és a test konstrukciója az amerikai és szovjet animációs sorozatokban

Absztrakt

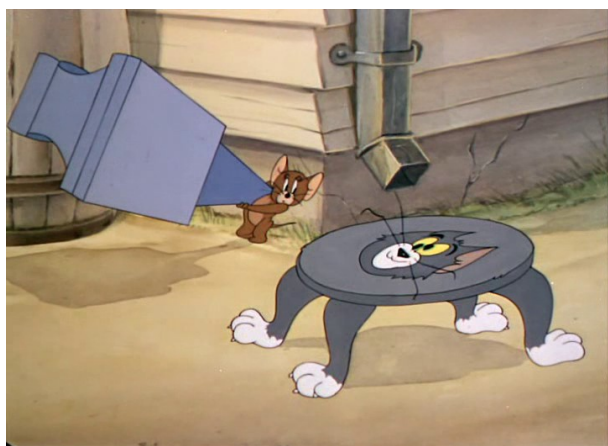
Jelen tanulmány a rajzfilmekben megjelenő erőszakot vizsgálja. A rajzfilmek gyártásának társadalmi és gazdasági háttere (az USA-ban és a Szovjetunióban) összefüggésben áll a karakterek testfelépítésével és dinamikájával. A szerző a rajzfilmes hajszasorozatok elemzésén keresztül arra hívja fel a figyelmet, hogy az animált karakterek testének folyékonyágát és megváltoztathatóságát eredményező erőszak az animációs film olyan lényegi vonásaként értelmezhető, ami funkciójában hasonló a Szergej Eisenstein által megalkotott „plasztikusság” fogalmához. A karakterek humanizálásával ez a vonás eltűnik a rajzfilmekből.

Szerző

Olga Blackledge a vilniusi European Humanities University társadalomtudományi tanársegédje, illetve UNESCO-elnök a filozófiával és emberi kommunikációval kapcsolatos ügyekért, valamint a Petro Vaszilenko Kharkiv National Technical University of Agriculture adjunktusa. [email: olga.blackledge@gmail.com]

Erőszak, hajsza és a test konstrukciója az amerikai és szovjet animációs sorozatokban

Az animációs hajszasorozatok általában egyazon formulára épülnek – adott két karakter, akik közül az egyik üldözi a másikat. Mindazonáltal ezek a sorozatok drámai mértékben különbözhetnek egymástól, kiváltképp, ha más-más országban gyártják őket. Az Egyesült Államokban készült *Tom és Jerry*, valamint a Szovjetunióból származó *No, megállj csak! (Nu, Pogodi)* című hajzás rajzfilmsorozat sok tekintetben hasonlít egymásra. ^[1] Először is mindkettő a hajsza műfajába tartozik, és a bennük szereplő állatok mindkét esetben egymás „természetes” ellenségei – a *Tom és Jerry*-ben a macska üldözi az egeret, míg a *No, megállj csak!*-ban a farkas hajszolja a nyulat. Az üldözés ezen „naturalizációja” miatt az alaphelyzet mindkét esetben magától értetődőnek és jogosnak látszik. Másodsorban e sorozatok mindkét országban az animációs filmipar kialakulóban lévő tendenciájára, a narratív rajzfilmek készítésére adott alternatívaként születtek meg: a *No, megállj csak!*-ot a történetmesélő animáció szinte kizárólagos dominanciájának korában alkották meg, ami több évtizedre nyúlt vissza a Szovjetunióban, míg a *Tom és Jerry* az Egyesült Államokban egyre népszerűbbé váló, kivált a Disney stúdió által gyártott narratív rajzfilmek idején jelent meg. ^[2] Harmadrészt mindkét sorozat hatalmas népszerűségnek örvendett eredeti gyártási országán belül és azon kívül is: a *No, megállj csak!* a legnézettebb rajzfilmek közé tartozott a szovjet blokk országaiban, míg a *Tom és Jerry* világszerte kedvelt sorozat ^[3], melynek köszönhetően karakterei a popkultúra fontos és nagyhatású alakjaivá váltak. Negyedrészt mindkét rajzfilm megjelenését – aligha véletlenül – igen komoly, ám hatásuk mértékét tekintve eltérő katonai konfliktusok előzték meg: míg 1939 a második világháború kitörésének éve volt, 1968-ban szovjet csapatok szállták meg Csehszlovákiát.



Képkocka a A testőr című Tom és Jerry-epizódból. Tom asztallá alakul, miután Jerry megüti őt.



Képkocka a No, megállj csak! második részéből. A Farkas támadását a Nyúl léggömbje háritotta el, amit a Farkas lenyelt.

A két sorozat mindazonáltal alapvetően eltér egymástól az erőszakosság mértékében: míg a *Tom és Jerry* erőszakos, a *No, megállj csak!* nem az. ^[4] Tom és Jerry folyamatosan fizikai sérüléseket okoznak egymásnak; testüket – vagyis leginkább Tom testét, hiszen szinte mindig ő az áldozat – „felnýársalják, kifacsarják, kilapítják, s jóformán minden elképzelhető alakot fölvesz a püfölések eredményeképp” (Bendazzi, 1995: 99). *A testőr* (*The Bodyguard*, 1944) című epizód egyik képkockáján láthatjuk, ahogyan Tom teste teljesen átalakul és egy asztal formáját ölti, amikor kudarcba fullad egy kísérlete, hogy elkapja Jerryt, aki túljár az eszén. A *No, megállj csak!* esetében sohasem találkozunk ilyen gegekkel – a Farkas és a Nyúl teste mindig megőrzi eredeti alakját, még azokban a szituációkban is, amelyek a valóságban komoly sérülésekkel járnának. Mi több, a *No, megállj csak!* hasonló helyzeteit úgy tervezték meg, hogy vagy ne legyen látható az erőszak pillanata, vagy az üldözés feszültségét egy erőszakmentes geg oldja fel. Példaként szolgál egy képkocka a második részből: a Farkast láthatjuk, amint gyomrában egy léggömbbel repül a levegőben, amit önvédelemből a Nyúl nyeletett le vele, megakadályozva ezzel, hogy a Farkas tovább üldözhesse.

A válasz arra a kérdésre, hogy miért a testi erőszak az egyik legalapvetőbb eszköz az amerikai sorozatban, míg a szovjet szériában kerülnek a hasonló jelenségeket, nyilvánvalónak tűnhet a kapitalista, valamint a szovjet szocialista rendszerek működési elveiből kiindulva. Míg a kapitalista termelés – különösen a szórakoztatóiparban – elsődlegesen profitorientált, a korszak szovjet tervgazdálkodása sokkal inkább a kulturális termelés ideologikus kérdéseire összpontosított. Az erőszak az animációs filmekben már sokkal korábban létezett, de mindig az adott elbeszélés részeként jelent meg (vö. például a Disney-filmekben), és csak a *Tom és Jerry* óta vált a sorozatok alapvető témájává. A *Tom és Jerry* első epizódja volt az első olyan rajzfilm, amelyben az egyik szereplő tudatos testi erőszakot alkalmaz a másikkal szemben. A karakterek szánt szándékkal bántották egymást kizárólag abból a célból, hogy végre elkapják a másikat, vagy éppen megmeneküljenek. A rajzfilm központi elemeként az efféle erőszak újításnak számított. Erős

személyiségjegyekkel felruházott karakterekkel párosítva ez az innováció olyan új rajzfilmtípus megalkotására tett kísérletet, ami vonzza a nézőket, s ebből következően nyereséges. Ahogyan a *Tom és Jerry* sikere is mutatja, az „erőszak az erőszakért” jó marketingtechnikának bizonyult, s Tom és Jerry széles körben ismert karakterekké váltak. A *Tom és Jerry*-vel ellentétben a *No, megállj csak!*-ra egyáltalán nem jellemző a karakterek között olyan erőszak, aminek következtében testük deformálódna és/vagy más alakot venne föl. A szovjet rajzfilmekben általában véve sem igen találhatunk testi erőszakot, hiszen a szovjet animáció elsődlegesen gyermekorientált volt, s azt célozta, hogy hozzájáruljon az ideológiailag öntudatos polgárok neveléséhez. Mindazonáltal a *Tom és Jerry*-ben megjelenő testi erőszakot, illetve a *No, megállj csak!* erőszakmentességét magyarázó tényezőket nem egyszerűsíthetjük le mindössze a rajzfilmgyártás körülményeire. Az érv, miszerint az amerikai rajzfilmet gazdasági okok motiválták az erőszak alkalmazására, míg a szovjet animáció ideologikus és morális megfontolásból nem tette ugyanezt, nem helytálló: a szovjet rajzfilmeket a Disney-animáció is befolyásolta, amely – a *Tom és Jerry*-hez hasonlóan – egy amerikai stúdió terméke volt, ám ennek ellenére soha nem mutatott be hasonló mértékű vagy jellegű erőszakot. Ennek fényében tehát a sorozatok történetének és gyártásának elemzésén keresztül fogom górcső alá venni az erőszak funkcióját az amerikai és a szovjet rajzfilmekben. Mivel mindkét sorozat köthető a Disney-animációhoz – a *Tom és Jerry* annak tagadásával, a *No, megállj csak!* pedig annak átvételével -, közelebbről fogom megvizsgálni magát a Disney-animációt is.

A szovjet rajzanimáció az 1917-es forradalom után indult fejlődésnek, kezdetben az ideológiai propaganda nyílt eszközeként. Például Dziga Vertov, az első szovjet rajzfilmkészítők egyike sziluett-animációs technikával rendezett ideologikus töltetű filmeket, köztük a *Szovjet játékokat* (*Sovietskie igrushki*, 1924). A helyzet azonban drámai fordulatot vett az első Moszkvai Nemzetközi Filmfesztivált (1935) követően, ahol a Szovjetunió történetében először egy Disney-rajzfilmet is bemutattak: a *Bolondos szimfóniák*-sorozat 1933-ban készült részét, *A három kismalacot*. Ezt követően a szovjet rajzfilmgyártás a Disney-animáció stilisztikai elemein túl elkezdte átvenni a Disney-féle gyártási módszert is. A szovjet rajzfilmek követték Disney „realisztikus” megközelítését a rajzolt karakterek megjelenítésében, ami a következő három évtizedben megtartotta irányadó szerepét a szovjet rajzfilm stílusában. ^[5] A szovjet animáció ezen korszakát több kritikus is „a Disney-varázslat” időszakának írja le (Asenin, 1995: 298-9). Bár könnyedén bocsátkozhatnánk fejtegetésekbe azzal kapcsolatban, hogy miért is tetszhetett annyira a művészeknek a Disney-esztétika, talán fontosabb arról beszélni, hogy mindez miért volt elfogadható a szovjet hatóságok számára. Mint minden más művészeti ágat, az animációt is a kormány szponzorálta, irányította és ellenőrizte, így az animációnak is a hivatalos esztétikai normához, vagyis a szocialista realizmus eszméjéhez kellett igazodnia, amely 1932-ben nyerte el hivatalos státuszát, egy időben a Szovjet Írók Szövetségének megalapításával. Ahogy MacFadyen fogalmazott: a szocialista realizmus „a politika és a művészet kidolgozott összhangjának terméke volt” (2005: 32). A szocialista realizmus hivatalos meghatározása meglehetősen tág volt: olyan művészetfelfogást jelentett, ami „a művészekről a valóság igaz és történelmileg pontos leírását várja annak forradalmi fejlődésén keresztül... a munkások ideológiai átformálásának és tanításának feladatával kombinálva a

szocializmus szellemében.” (idézi Efimova, 1997: 77). Más szavakkal tehát a szocialista realizmus számára fontos volt az új szovjet polgárok ideológiai nevelése, s ennek módszereként egyszerre jelenítette meg életszerűen és idealizáltan a szereplőket és azok kapcsolatait. A kimeríthetetlen kreatív erőforrásokkal rendelkező animációnak mindebben fontos szerep jutott. A Disney-rajzfilmek stílusa illeszkedett a leginkább az új szovjet esztétika ezen irányához, s ennek megfelelően teljesen fel is váltotta a korai szovjet experimentális animációt.

A Disney-animáció egyik leglelkesebb népszerűsítője a Szovjetunióban Szergej Eisenstein volt, aki csodálta Disney korai munkáit, és a mozgókép egyik legnagyobb alakjának tartotta őt. Eisenstein számára a korai Disney-karakterek legfontosabb és legvonzóbb tulajdonsága „plasztikusságuk” [*plasmaticness*] volt, vagyis az, ahogyan „elutasítják az egyszer és mindenkorra megalkotott formát, ahogyan testüket nem köti a csontszerkezet merevsége, s képesek dinamikusan felvenni bármilyen formát” (1988: 21), valamint „ahogyan felszabadítják a formákat a logika törvényei és az örökké érvényes stabilitás kényszere alól” (1988: 22). A következőképp érvel:

„Egy olyan országban és társadalmi rendben, ahol a lét ennyire kegyetlenül szabványosított és mechanikusan mérhető – s ekként nem is igen hívhatjuk életnek – az ehhez hasonló »mindenhatóság« látványa (vagyis a képességé, hogy »azzá válj, amivé akarsz«) mindenképpen igen vonzónak fog hatni.” (1988: 21)

Eisenstein kétféle plasztikusságot különböztetett meg: 1.) a változó kontúrt – megnyúló nyakak és lábak, mint például Disney *Alice Csodaországban*-sorozatában, mikor Alice megnő és összemegy; valamint 2.) a fajok átalakulását, például a *Merbabies*ben (1938), amelyben egy polip elefánttá, egy csíkos hal pedig tigrissé változik (metamorfózis) (1988: 64). Eisenstein valamennyi példája, amit a plasztikusság szemléltetésére használt, tündérmese-rajzfilmekből származik; mind egy fantasztikus, álomszerű, nem realisztikus világhoz tartoznak és/vagy a szórakoztatáshoz kapcsolhatók: mindaz, ami megeshet Alice-szel, az álmában történik, a *Merbabies* eseményei és mutatóváltásai pedig egy víz alatti cirkuszi parádén játszódnak, s aligha mondhatóak mindennapinak. Így tehát a plasztikusságnak köszönhetően ezekben a rajzfilmekben egy tündérmesei világ elevenedik meg előttünk, ami tele van varázslatos (át)változásokkal.

Bár Eisenstein példái zömét tündérmese-rajzfilmekből kölcsönözte, a legérdekesebbnek mégis Miki egér karakterét találta, akinek első tényleges, dinamikus megjelenésében Eisenstein „eme plasztikusság *par excellence* megvalósulását” vélte felfedezni (1988: 69). Ez az észrevétel különösen igaznak bizonyul a korai Miki-rajzfilmek esetében, ahol az állatok teste folyamatosan változik. Ha például az 1929-es *The Karnival Kid* állatait nézzük, láthatjuk, hogy testük számos különböző átalakuláson megy keresztül – felfúvódnak, összezsugorodnak, részekre válnak szét (Minnie köszöntésére például Miki saját fejének tetejét emeli meg), testrészeik deformálódnak, kinyúlnak és aránytalanul megnőnek, formájukat különböző tárgyakká alakítják át (egy majom nyaka például pár másodperc erejéig rugóvá változik), míg Miki kontúrjai folyamatosan pulzálnak és lebegnek. Eisenstein a képek ilyen szerkesztését úgy jellemezte, hogy „csodálatos, rugalmas játék a kontúrokkal Disney képein” (1988: 57). Fontos felhívni a figyelmet arra, hogy a test változásait nem

az animációban felbukkanó egyéb tárgyak hatása váltja ki, hanem a test „természetes” létezéséhez tartoznak: kontúrjainak remegése tehát része Miki mozgásának. Mindazonáltal ez csupán a korai Disney-rajzfilmekre igaz. Ha későbbi – például 1933-ban készült – animációkat vizsgálunk, láthatjuk, hogy Mikit drasztikus eltérésekkel rajzolták meg: a teste tömör, gyakorlatilag merev; alig zsugorodik és nyúlik; mindig megtartja eredeti formáját. Ez a változás Miki egyre növekvő népszerűségével magyarázható. A filmkritikus és -történész Leonard Maltin így ír a Miki egerrel történt változásokról népszerűségének fényében:

„Amikor Ub Iwerks megteremtette, ugyanolyan »vicces állatrajz« volt, mint a többi; nem voltak olyan tulajdonságai, amelyek megkülönböztették volna a többi rajzfilmszereplőtől. Iwerks és Disney soha nem tekintette saját tulajdonságokkal és véleménnyel rendelkező teljes, önálló egyéniségnek. Most azonban Miki már sztár volt...” (1987: 37 – magyarul 44.)

A sztárság számos szabályt és kötelezettséget rótt Mikire: ezek egyike volt a kényszer, hogy megfeleljen a közönség elvárásainak. Maltin Ramsaytól idéz, aki 1931-ben, a *Motion Picture Herald*-ban így írt Mikiről:

„Miki eger, Walt Disney művészi sarja – főként nagy sikere miatt – a cenzorok prédája lett. A papák és mamák, főleg a mamák hevesen nekitámadtak a cenzor-testületeknek, és másoknak is, amiért Mikiből ilyen ördögi, rossz kisegér lett. Kiderült, hogy Miki nem ihat, nem cigarettázhat, nem bosszanthatja az állatokat a baromfióiban. Mikit jól elfenekelték.

Mindig ugyanaz a régesrég történet. Ha senki nem ismer, azt csinálsz, amit akarsz, ha mindenki ismer, nem csinálhatsz semmit – kivéve azt, amit mindenki helyesel, az pedig a semminél is kevesebb.” (37 – magyarul 44)

Miki sztárrá válása, ami előfeltételezte a „sztárok törvényeinek” követését, nemcsak Miki viselkedését változtatta meg, hanem mozgására és testének átalakulásaira is hatást gyakorolt. Megjelenése többé nem tükrözte a változás, az átalakulás, a hullámozás, a bármi mássá alakulás képességének alapvető emberi ismérvét – csontfelépítése immár emberivé vált, s alávetett az emberi szabályoknak. Ekként az animált forma rugalmassága, ami a korai Disney-rajzfilmekben az állatok plasztikusságát megteremtette – és amire Eisenstein a gúzsba kötő szociális rend alóli felszabadulás lehetőségeként tekintett, melyet a természet hasznosságára alapozott az ember számára – a későbbi rajzfilmekben átadta a helyét egy sokkal humanizáltabb, realiztikusabb karakterépítésnek.

Eisenstein úgy hitte, hogy a társadalmi rend – az „amerikai élet időzített zármechanizmusa” (1988: 22) – elrejtje a néző azon potenciáljának igazságát, hogy „bármilyen alakot felvehet”, és ez a rejtett igazság az animáció segítségével újra felfedezhető. Ez a gondolat közel áll Heidegger nézőpontjához a művészetről és a technikáról. ^[6] E két fogalom ontológiai vizsgálata során Heidegger a „technika” szó görög etimológiájára hivatkozik, valamint arra, hogy az ókori Görögországban művészet és technika elválaszthatatlannak számítottak, lévén hogy mindkettő azt

célozta, hogy az igazságot teremtesen keresztül fedje fel – ez a *poiesis*. Így tehát Heidegger számára a technika a művészettel együtt egy eszköz, az igazság, a lényeg „felfedésének egy módja”. Ahogy rá is mutat: „A technika azon a területen hat, ahol feltárás és el nem rejtettség, *aletheia*, ahol igazság történik” (1992: 13 – magyarul 117). Heidegger gondolatmenetét követve az animáció – a technika művészi gyermekeként – egyesíti a művészet és a technika tulajdonságait, s ezáltal képessé válik arra, hogy felfedje az igazságot, a lényeget. Ugyanakkor míg Eisenstein kizárólag az animáció pozitív oldalát látja – a poétikus alkotást, az emberi létezés esszenciális minőségének megnyilatkozását, vagyis a változás képességét, a keretek közé szorított forma felszabadulását és a test kitörését a racionalizált társadalmi rendszerből –, addig Heidegger sokkal kevésbé optimistán vélekedik a technika befolyásáról, s annak veszélyeivel is számol. Figyelmeztet annak veszélyére, hogy az ember a technika parancsára váró tárgyá ^[7] („állvánnyá”) válik. Ugyancsak foglalkozik azzal a fenyegetéssel, hogy a technika által az ember erősebbnek érezheti magát, mint amilyen valójában, s a technikára való túlzott támaszkodás következtében az ember elveszíti képességét, hogy felfedje az igazságot. Így ír:

„...éppen az ily módon fenyegetett ember terpeszkedik el a földön annak uraként. Ezáltal úrhodik el annak a látszata, hogy minden, ami föllelhető, annyiban áll csak fenn, amennyiben emberi csinálmány. Ez a látszat érlel meg egy utolsó csalfa látományt. Úgy látszik eszerint, mintha az ember már mindenütt csak önmagával találkozna ... *Csakhogya mai ember valójában éppenhogy sehol sem találkozik már önmagával, azaz önnön lényegével.*” (27 – magyarul 126. kiemelés az eredetiben)

Pontosan ez történik Miki egérrel: a nézők saját tükörképüket látták benne, s követelték tőle, hogy emberré váljon. Ugyanakkor azáltal, hogy emberré válik, Miki elveszíti azt a valódi emberi minőséget, amit az animáció képes felfedni nézői számára – a plasztikusságot. Heidegger szavaival élve, egy állvány-karakterré válik, aki kész is a parancsok teljesítésére. A közönség tekintetének súlya alatt Miki a nézők konstruktumává válik, s ennek következtében a publikum önmagát láthatja Mikiben, miközben önmaguk valódi lényegével mégsem találkozhatnak. Miki állatbőrbe bújít, parancsra váró emberré alakult, aki a társadalmi rendszer által kikényszerített emberi tulajdonságokat kapott: megcsontosodottá és változásra képtelenné vált. Immár megőrzi testének eredeti formáját, éppen úgy, ahogy az emberi test is, sőt, tökéletesebb annál, hiszen nem árthatnak neki az emberi testre veszélyes sérülések, s ezáltal még ideálisabb és egységesebb. Az állatok humanizálása megfelel annak is, ahogyan a szocialista realizmus hozzáállt a szovjet néphez, amennyiben azt oktatásra és nevelésre váró nyersanyagként fogta föl. A folyamatban, melynek során az embereket szovjet polgárokká formálták át, az ideológia egységes képekre hagyatkozott, s ezekbe beletartozott az animáció is. ^[8] Ennek ellenére a szovjet rajzfilmek által teremtett világ nem mindig illeszkedett a homogenitás és az ideológiai korrektség szabályaihoz – még a Disney-stílust követő alkotók esetében sem. Hogy ezt illusztráljam, a *No, megállj csak!* hajszasorozatot fogom vizsgálni. ^[9]



Képkocka a No, megállj csak! tizenegyedik részéből. Bár a cirkusz gömbje eltalálta a Farkast, teste megőrzi eredeti formáját.

Képkocka a No, megállj csak! második részéből. A Farkas egy vidámparki játékrepülőgépbe zuhan, de testének formája nem változik.

A sorozat főszereplőit, a Farkast és a Nyulat Disney-stílusban alkották meg: kidolgozott személyiséggel rendelkeznek, bizonyos embertípusokat képviselnek, és valóságként néznek ki. Testük sosem változik meg: ezt példázzák a képkockák a második (1970) és a tizenegyedik (1977) részéből; a Farkast olyan balesetek után láthatjuk, melyekben valószínűleg megsérült – megüti egy cirkuszi sátor tetejéről lógó labda, illetve nagy magasságból zuhan egy vidámparki játékrepülőgépbe. Teste mindkét esetben megőrzi formáját, tömör és egységes marad. Míg az üldözés ebben az esetben is „naturalizált”, vagyis a farkas és a nyúl természetes ellentétén alapszik, az itt megjelenő oppozíció egyúttal társadalmi kontextust is kap. A Nyúl képviseli a normális polgárt, aki tevékenységeivel megfelelően illeszkedett be a társadalomba: különféle közösségi eseményeken vesz részt, egyszer ő öltözik be Mikulásnak, máskor előadást konferál fel és így tovább. Általában zöld színű ruhákat visel, ami tovább nyomatékosítja normalitását; a Nyúl a lehető legtermészetesebben és a legkevésbé feltűnően öltözködik.^[10] A Nyúlnak emellett soha nincs problémája a hatalom képviselőivel, például a rendőrséggel vagy a biztonsági őrökkel.

Ezzel szemben a Farkas tipikus társadalmi bajkeverő, kívülálló, aki a szovjet ideológia szerint az antiszociális elemek kategóriájába sorolható. Ez a karakter különféle társadalmi referenciákat egyesít. Amennyiben öltözködéséből indulunk ki, egy tipikus bohémról beszélhetünk – rikító rózsaszín inget visel, néha egy világossárga nyakkendővel és fekete trapéznadrággal -, s a Farkas sohasem dolgozik, kényelmesen, lazán éli az életét. Mindez jól passzol ahhoz a képhez, amit a szovjet média alaposan kidolgozott a „parazitáról” (*tunejadet*): olyan személyről van szó, akinek nincs állandó állása és antiszociális életet él – ezt az életstílust a média főleg paródiákkal és szatírákkal keményen kritizálta.^[11] Valójában a sorozat egyetlen olyan részében, amelyben a Farkas dolgozik, egy építkezésen vállal munkát, ismételten láthatóvá téve a társadalmi és hatalmi különbséget a Farkas és a Nyúl között – a Nyúl ugyanis egy működő gépet figyelve álldogál, míg a Farkas nehéz súlyokat cipel. Más szempontból a Farkas részeges huligán, akinek állandó problémája van a rendőrséggel – ezt gyakorlatilag már az első epizód körvonalazza, amikor a

Farkas először bólintással köszönti az elhaladó rendőröket, majd amint elmentek, felrúg egy kukát. Akkoriban ezek a tulajdonságok a Farkast a munkásosztály tagjainak szemében tették szimpatikussá, akik azonosulni tudtak a karakterrel. A sorozat rajzolója, Szvetozar Ruszakov több interjúban is megosztott egy anekdotát, miszerint hallotta egyszer két munkás beszélgetését, ami így hangzott: „A Farkas a testvérünk, egy munkás fickó, mint te meg én, a Nyúl pedig egy besúgó ügynök.” [12]

Így tehát a szovjet rajzolóknak a klasszikus Disney-stílus megtartása mellett sikerült egy hivatalos álláspont szerint negatív karaktert „becsempészniük” a sorozatba, akit a nézők tömegei számára általánosan szerethetővé és vonzóvá tettek, s ezzel rámutattak az ellenállási stratégiák megalkotásának lehetőségére a totalitárius diskurzusban. Annak ellenére, hogy már a sorozat első része is az úgynevezett „olvadás”, vagyis a szovjet társadalom Sztálin halálát követő viszonylagos liberalizációjának időszakában jelent meg, egy efféle karakter feltűnése a vásznon ezzel együtt sem alábecsülendő. A sorozat integritása és idealista természete azonban nem hagy teret a karakterek testi változásainak vagy identitásuk átalakulásának. A test ideális formájának megtartása a képi világban a szovjet szocialista ideológia egységességét tükrözte.

A Metro-Goldwyn-Mayernél (MGM) készült *Tom és Jerry* esete ettől gyökeresen különbözik. A korai Disney-karakterekhez képest, akik számára a deformáció a mozgás természetes velejárója volt, valamint a későbbi, viszonylag merev szereplőkhöz mérve Tom és Jerry testének változásai és deformációi az erőszakos történetek következményei. Az MGM 1934-ben kezdett rajzfilmeket gyártani, nagyjából tíz évvel azután, hogy Walt Disney létrehozta kaliforniai stúdióját. A kezdeti időkben szerződéses külső munkatársakat alkalmaztak, majd később, 1937-ben a stúdió megnyitotta saját animációs részlegét. Disney sikerei megihlették őket, és „túl akartak tenni Disney díjnyertes sorozatain, a vonzó figurákon, szellemes történeteken és bonyolult kellékeken” (Maltin, 1987: 275). Az MGM azonban csak 1940-ben kezdte gyártani a *Tom és Jerry*-t, melynek címszereplői hosszú évekre a stúdió legnépszerűbb és leghíresebb termékei lettek. Megalkotásukat kifejezetten a Disney-karakterektől eltérő elvek szabályozták. Michael Barrier szerint a *Tom és Jerry* agresszíven komikus, alapvetően semmiféle mélyebb magyarázatot nem igénylő helyzetekre épít, tele van olyan gegekkel, amelyek „gyakran feltételezik, hogy a karakterek igen komoly és elképesztően fájdalmas sérüléseket szenvednek el” (Maltin, 1987: 275). A *Tom és Jerry* alkotói, Joe Hanna és Bill Barbera rajzfilmjeikkel megszegték azt a megállapodást („Tips to Remember When Submitting Gags” / *Tanácsok a benyújtandó gegekkel kapcsolatban*), amely a Disneynél 1937-re már meglehetősen elterjedtnek számított, s amelyben a következő állt: „Ha egy éles, hegyes fegyvert kellékként használunk, az sohase szúrjon meg élő szereplőt” (Maltin, 1987: 275). Ahogy Barrier is megjegyzi: „sok rajzfilmkészítő felismerte, hogy a testi integritás megőrzése kritikus pont az olyan animációs komédia sikerét tekintve, amiben Disney-típusú és Harman-Ising-féle karakterek szerepelnek” (Maltin, 1987: 275).



Képkocka a Tom és Jerry A vacsoravendég című epizódjából. Tom testének formája egy kalapácsütés hatására deformálódik.



Képkocka az Egy kis golf című Tom és Jerry-rajzfilmből. Tom feje leválik a testétől, mikor a nyakánál fogva két fa közé szorul.

A korai Disney-rajzfilmek szereplőivel szemben Tom és Jerry plasztikussága annak az eredménye, hogy folyamatosan sérüléseket okoznak egymásnak. Ugyanaz a gag például más-más hatással lehet a karakterek testére Miki egér, illetve Tom és Jerry esetében. Az 1933-as *Building the Building* című Miki egeres rajzfilmben például Minnie egér éppen Pete, a brigádvezető macska elől próbál úgy elmenekülni, hogy egy maréknyi forró szegecset dob a macska nadrágjába. A szegecsek kilyuggatják a macska nadrágjának fenekét, így mikor Pete vízzel akarja lehűteni magát, a lyukak szűrőként eresztik át a vizet. A *Tom és Jerry A repülő macska (The Flying Cat)* című, 1952-es epizódjában szintén egy szűrőre emlékeztető szökőkutat látunk, ám ezúttal a lyukak nem Tom nadrágjában, hanem saját fenekében vannak, így Tom teste veszi fel egy szökőkút alakját. Az erőszakos üldözésekben használt tárgyak hatására Tom teste számos különböző átalakuláson, deformáción és torzuláson megy keresztül a sorozat egészében. *A vacsoravendégben (The Mouse Comes to Dinner, 1945)* például Tom teste egy kalapácsütés következtében torzul el, míg az *Egy kis golf (Tee for Two, 1945)* című epizódban Tom feje különválik a testétől, miután a nyakánál fogva két fa közé szorul. Wells további példákat hoz Tom identitásváltozásaira az átalakulásain keresztül: *A városi rokonban (Jerry's Cousin, 1951)* bowling bábuk egy csoportjává alakul, a *Kopogj, ha baj van (Hatch Up Your Troubles, 1949)* című részben és *A farmer macskájában (Posse Cat, 1954)* kúttá, a *Vakációban (Cat-Napping, 1951)* pedig egy sor papírbábu formáját veszi fel. Ahogy Wells rámutat:

„Amellett érvelhetünk tehát, hogy amikor Tom egy adott tárggyá válik, elveszíti mind társadalmi nemét, mind pedig identitását – ilyenkor csupán a »geg« alanya és tárgya egyszerre. Ez úgy érhető el, ha Tomnak mint *karakternek* a konzisztenciáját megsértik azáltal, hogy áthelyezik egy végtelenül rugalmas, kétdimenziós *formába*. Mikor Tomot fejen találja egy üllő, a karakter felordít fájdalmában, ezzel együttérzést vált ki a nézőkből, míg a formája azon-nyomban egy üllő alakját veszi fel, ezzel pedig megnevetteti a közönséget.” (1998: 213)

Fontos felhívni rá a figyelmet, hogy az erőszakos tettek okozta testi változások nem a rajzfilmes erőszak természetéből kifolyóan váltanak ki együttérzést. Bár egyaránt találkozhatunk realizisztikus és teljesen valószínűtlen erőszakkal [*violence of the uncanny*] ^[13] is, a rajzfilmes erőszak gyakrabban gyökerezik a fantasztikusban, és a túlzással áll kapcsolatban. A rajzfilmes erőszak átlépi a fizika törvényeinek határait, s minden sérülés mintegy varázsütésre begyógyul. Mindezekon túl ez a „fantasztikus” természetű erőszak egyáltalán nem befolyásolja a karakterek további viselkedését – cselekedeteikkel továbbra is ugyanazokat a kockázatokat vállalják.

Egy másik eltérés Disney antropomorf karakterei, valamint Tom és Jerry között, hogy az utóbbiak eisensteini értelemben véve nem „humanizált” szereplők. Állatokként viselkednek, csak nagyon ritkán vesznek részt emberi tevékenységekben, idejük zömét – emberi szemszögből nézve – teljesen értelmetlen kergetőzéssel töltik, s a helyük a képkereten belül az embernél sokkal alacsonyabban van, gyakran szó szerint az emberi szereplők térdéig sem érnek fel. Egy macska és egy egér állati „funkcióját” töltik be házi kedvencként és egérként, s Mikivel ellentétben – aki saját háziállatához, Plútóhoz képest magasabb pozíciót birtokol –, az embereknek alávett helyzetben jelennek meg. A macska-egér kergetőzés a természet rendjében gyökerezik. Ezt azonban néhány epizód – alkalmasint képen kívüli – körülményekkel komplikálja, amelyek általában azzal kapcsolatosak, hogy Tom fél valamitől, s ez visszatartja őt Jerry üldözésétől. Az ilyen szituációkban Jerry válik a terrorizálóvá és agresszorrá, aki Tom kínzásával provokálja ki a macska erőszakos reakcióját. A *Macska a mennyben* (*Heavenly Puss*, 1949) című epizódban például Tom attól fél, hogy a pokolra jut, ha nem köt békét Jerryvel; A *milliót érő macskában* (*Million Dollar Cat*, 1944) Tom attól tart, hogy nem tud eleget tenni egy végredelet kikötésének, miszerint csak akkor lehet az övé az egymillió dolláros örökség, ha nem bánt senkit sem; a *Csendet kérünk* (*Quiet, Please*, 1945), a *Horgász cica* (*Cat Fishin'*, 1947) és számos egyéb rész esetében pedig Tom óvakodik attól, hogy felébressze az agresszív bulldogot, Spike-ot.

Összegzésként szeretnék Horkheimer és Adorno értelmezésére hivatkozni a rajzfilmes erőszakkal kapcsolatban, ami *A felvilágosodás dialektikájában* jelent meg. A rajzfilmekben megjelenő erőszakot kritizálva fenntartják, hogy minden hasonló gesztus a kapitalista termelés elvárásaihoz idomítja a közönséget, és a standardizált kapitalista társadalomban tapasztalható erőszakra kondicionálja a nézőket. Mint írják:

„A trükkfilmek valamikor a fantázia képviselői voltak a racionalizmussal szemben. A

technikájuk által árammal működő gépekké változtatott állatoknak és tárgyaknak ugyanakkor igazságot is szolgáltatottak azzal, hogy egy második étellel ajándékozták meg a megnyomorítottakat. Ma azonban a trükkfilmek már csak a technológiai észnek az igazság fölött aratott győzelmét illusztrálják. Néhány éve konzisztens cselekményük volt, amely csak az utolsó percekben oldódott föl az üldözés zűrzavarában... Most azonban eltolódtak az időarányok. Az első filmkockák éppen csak megadják a cselekmény motívumát, hogy legyen, ami a továbbiakban martalékkul essék a rombolásnak: a közönség hangos tetszésnyilvánítása közepette cibáltatik a főfigura ócska rongyként ide-oda... A mulatságosság megfojtja azt a mulatságot, melyet az ölelkezés látványa kínálna föltehetően, és a pogrom napjáig odázza el a kielégülést... Donald kacsa a rajzfilmekben – ahogy a szerencsétlenek a valóságban – azért kapja meg a maga verésadagját, hogy a nézők hozzászokjanak a magukéhoz. Az ábrázolt hős elszenvedte erőszak élvezete a néző elleni erőszakba csap át...” (Horkheimer és Adorno, 2002: 110 – magyarul: 173-174.)

Ezt a híres passzust értelmezve Leslie (2004) kiemeli, hogy a rajzfilmek a társadalmi konformizmusra nevelnek, valamint az „erőszak elkerülhetetlenségére, amennyiben az alany túl lassan nyugszik bele az alávetettségbe” (2004: 171). Az egyik oldalról ez a kritika egybevág Heidegger bírálatával a technikáról, és amennyiben továbbgondoljuk Horkheimer és Adorno hivatkozását Heidegger elméletére, miszerint a rajzfilmek megerősítik a „technikai józan ész győzelmét az igazság felett”, akkor elmondhatjuk, hogy a *Tom és Jerry*-hez hasonló rajzfilmek elősegítik a néző átalakítását parancsra váró tárggyá a technika számára, hogy a néző a gyártási rendszer része legyen. Másrészt viszont Horkheimer és Adorno nem fejtik ki az igazsággal kapcsolatos gondolataikat, amit az animációnak fel kellene fednie. Abból kiindulva, hogy egy olyan letűnt időt siratnak, amikor a rajzfilmek a „fantázia képviselői voltak a racionalizmussal szemben”, arra a következtetésre jutunk, hogy az igazság, amit véleményünk szerint az animációnak fel kell fednie, nem más, mint a „fantázia a racionalizmus ellenében” igazsága. Ugyanakkor azonban a természeti törvények áthágását és a karakterek testének alakíthatóságát továbbra sem hajlandóak a fantázia eredményének tekinteni, bármennyire is nehéz ezeket racionálisan megmagyarázni az olyan rajzfilmekben, mint amilyen a *Tom és Jerry*. Horkheimer és Adorno a kidolgozott cselekmény hiányát annak ellenére gyászolják a rajzfilmekben, hogy a ragaszkodás a cselekményalapú animációhoz gyakran jár a szereplők testének megcsontosodásával, valamint a fantázia lefokozásával a társadalmilag elfogadott moralitás jegyében.

Habár a természeti törvényeket megszegik, Tom és Jerry teste nem válik alaktalanná; eredeti alakjuk elvesztésével más és más formákat vesznek fel, amiket környezetük tárgyai határoznak meg. Mindezzel együtt az olyan hajszasorozatok, mint a *Tom és Jerry*, az identitás többszörös változásának lehetőségét mutatják be, annak a lehetőségét, hogy az egyszer s mindenkorra adott formához képest valami mássá váljunk. A karakterek teste itt alapvetően formálható, plasztikus. Ez pedig egyike azoknak a fő tulajdonságoknak, amelyek az animációs képet megkülönböztetik minden más mozgóképtől – ez az a minőség, ami Eisensteint annyira lenyűgözte, és amiben a felszabadulás lehetőségét látta az egyszer s mindenkorra meghatározott forma kötöttségei alól.

Ebből a szempontból Tom és Jerry, akik szakítottak a Disney *Tanácsok a benyújtandó gegekkel kapcsolatban* című jegyzékével, ironikus módon közelebb állnak a korai Disney-stílusban rajzolt karakterekhez, mint a Disney-hatást mutató Farkas és Nyúl szovjet karakterei. Jelen elemzés azt mutatta be, hogy ez a minőség csupán azokban az animációs filmsorozatokban maradt meg, amelyek plasztikus karakterei állati szerepkörben jelentek meg, s ez az erőszak jelenségén keresztül lett felfedve. Amint ezek az animált karakterek emberi szereplőkké „lépnek elő”, alá kell vetniük magukat a társadalmi szabályoknak, elveszítve ezzel testi alakíthatóságukat, és egységes, merev képekké alakulnak, ahogyan Miki egérrel is történt. Tom és Jerry lázadnak eme integritás ellen: állatok maradnak, kívül állnak a társadalmi kötöttségeken és megőrzik plasztikusságukat – szembehelyezkednek minden társadalmi rendszerrel, azok minden előregyártott szabályával és azok betartásának kényszerével együtt.

Ez az értelmezés újfent bizonyítja azokat a kötöttségeket, melyeket a társadalmi normák alá rendelt rajzfilm-karakterek hordoznak magukban a rajzfilm-forma számára. Az ilyen „előléptetett” állatkarakterekre mutatott jó példa a *No, megállj csak!* emberi tulajdonságokkal felruházott Farkasa és Nyula, akik a társadalom tagjai, s részt vesznek annak tevékenységeiben. Annak ellenére, hogy hajszasorozatról van szó, a rajzfilm nem kifejezetten erőszakos (amennyiben a rajzfilmes erőszak alatt a pusztítás különféle formáit, a karakterek testének, identitásának deformálását vagy a környezet rombolását értjük). Épp ellenkezőleg, a koherens és homogén képek konstruálásával a szovjet animáció az integritást volt hivatott támogatni. Ekként a rajzfilm, a fantázia és metamorfózis világa elveszíti az alakíthatóság varázsát, s a rajzfilm-kép stabilitásának, megváltoztathatatlanságának demonstrációjává válik. A változni képtelen, egyszerre realisztikus és idealisztikus rajzfilmek azt tanítják a nézőnek, hogy az ideológiailag megfelelő gondolkodás követésén kívül aligha van más választása. Vajon ez az erőszak új típusa lenne?

Köszönetnyilvánítás

Jelen tanulmány egy előadás alapján készült, amely Tulsában, 2006. március 25-én, az oklahomai Film and Video Studies Society konferenciáján hangzott el. Szeretnék köszönetet mondani Brian Price-nak értékes hozzászólásaiért és segítségéért.

[A fordítás alapjául szolgáló kiadás: Blackledge, Olga: Violence, Chases and the Costruction of Bodies in American and Soviet Animated Series. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 2010/1. 41-56.]

Fordította: Nagy Ambrus

A fordítást ellenőrizte: Varga Zoltán

Jegyzetek

1. A *Tom és Jerry* című sorozatot az MGM stúdió gyártotta 1940-től 1958-ig. A *No, megállj csak!* (*Nu, Pogodi*)

- című szériát a Sojuzmultfilm stúdió készítette 1969-től 1993-ig, amivel a leghosszabb ideig futó szovjet animációs sorozattá vált. A tizenhat epizódot jegyző rendező, Vjacseszlav Kotyjonocskin több interjúbán is úgy nyilatkozott, hogy a rajzfilmek folytatásáért könyörgő, sokszor új cselekményszálakat is javasló rajongói levéláradat miatt egyszerűen képtelen volt abbahagyni a sorozatot (vö. *SK-Novosti*, #80, 2000).
2. A *Tom és Jerry* előtt készült leghíresebb történetmesélő rajzfilmek közé tartozik *A három kismalac* (1933), a *Hófehérke és a hét törpe* (1937), az első egészestés animációs film, valamint a *Pinokkió* (1940), amit a *Tom és Jerry* első epizódja, az *Elbocsátás* (*Puss Gets the Boots*) előtt mindössze egyetlen nappal mutattak be. [A *Tom és Jerry* epizódjai a magyar DVD-forgalmazásban is hozzáférhetőek (a 12 DVD-ből álló *Tom és Jerry Gyűjteményben*). Az epizódok rendezői William Hanna és Joseph Barbera. – *A szerk.*]
 3. Érdemes megemlíteni, hogy a peresztrojka, vagyis az 1985-ben indult belső átalakulás előtt a Szovjetunióban nem vetítették a *Tom és Jerry* című sorozatot – a televízióban az egyetlen hajszasorozat, amit bemutattak, a *No, megállj csak!* volt.
 4. Vö. például Bendazzi (1995: 369). A *Kengyelfutó gyalogkakukkal* összehasonlítva Bendazzi a *No, megállj csak!*-ot „kevésbé erőszakosnak” találja. [A más módon nem jelölt idézetek, illetve hivatkozások – létező magyar verziók híján – a cikk fordítójának (Nagy Ambrus) saját fordításai – *a ford.*]
 5. A Sojuzdetmultfilm stúdiót 1936-ban, Moszkvában alapították, s átvette a Disney stúdió gyártási elveit (a futószalaggyártással készült celanimáció előállítását) és technikáit, köztük a rotoszkópot, valamint azt az animációs stílust, amelyre összességében Disney-realizmusként lehet utalni.
 6. Fontos felhívni rá a figyelmet, hogy Heidegger művészettel kapcsolatos meglátásai kiemelten relevánsak Eisenstein elméletével kapcsolatban, hiszen mindkettőjüket a művészet ontológiája érdekelte.
 7. Az eredeti német szöveg angol fordítója, William Lovitt rámutat, Heidegger az „állvány” (*Bestand*) kifejezést „annak a módnak a meghatározására használja, ahogyan a modern technika látható jelenléte a világban mindent a helyére parancsolt, és saját nagyszabású elvárásainak megfelelően rendezett el” (jegyzetek a 17. oldalhoz). A parancsra váró tárgyat (az „állványt”) egy kifutón várakozó repülőgéphez hasonlította, ami bármelyik pillanatban kész felszállni, ha erre utasítást kap.
 8. A szovjet animáció egyik teoretikusa, Szergej Ginsburg (1957) megjegyezte, hogy a Szovjetunió Filmügyi Minisztériumának 1948-as előírásában a Sojuzmultfilm animációs fejlesztéséről hangsúlyos helyen szerepelt a stúdió aktív részvétele a szovjet nép nevelésében (164. o).
 9. Bár a *No, megállj csak!* a '60-as években kezdődött, abban a korban, amikor a szovjet animáció kezdett eltávolodni a Disney-féle esztétikától, hogy fejlődését különböző irányokban kezdje meg – s egyedülálló, többretegű stílusokat hozott létre -, az itt tárgyalt sorozat mindvégig megtartotta helyét a realista kánonban.
 10. A ruhák általánosan is fontos szerepet játszanak a rajzfilmszereplők identitásában. *Tom és Jerry* általában egyáltalán nem visel ruhát; az olyan epizódokban azonban, ahol „társasági tevékenységekben” vesznek részt, mint például *A jampi macska* (*The Zoot Cat*, 1944) című részben, amikor Tom egy macskahölgynek udvarol, vagy *A cowboyban* (*Texas Tom*, 1950), Tom és Jerry ruhát öltenek, amit üldözés közben veszítenek el. A Farkas és a Nyúl mindvégig teljes öltözetben jelennek meg, azokat a pillanatokat kivéve, amikor a Farkas az üldözés folyamán elveszíti a nadrágját, és alsóneműben marad. A ruhák elvesztése így tehát az emberi vonások elvesztésére utal, míg a ruhák megjelenése az emberi tevékenységekkel kapcsolatos.
 11. A valóságban a helyzet közel sem volt ilyen mulatságos, hiszen a törvény értelmében az állandó munkahellyel nem rendelkezőket beperelhették, sőt, börtönbüntetés is fenyegette őket. A művészek ebből a szempontból különösen sebezhetőek voltak; munkahely reményében ugyanis vagy beléptek a Művészek Szövetségébe, ami egyrészt bonyodalmas volt, másrészt megkövetelte, hogy a szocialista realizmus stílusában alkossanak, vagy pedig szakmai érdeklődésüktől távol álló, átmeneti munkákat kellett

vállalniuk, ami sok esetben rosszul fizető, képzettséget nem igénylő állások sorozatát kényszerítette rájuk, például az utcaseprést vagy a rakodást.

12. Vö. például a *No, megállj csak!* egyik rajzolójával, Alexander Kurljandszkival készült interjút: <http://booknik.ru/news/report/?id=16973>; 2009. augusztus 22.
13. A valószínűtlen erőszakkal kapcsolatban lásd Cholodenko (1991).

Irodalomjegyzék

- Asenin, S.: Walt Disney: Tainy Risovanogo Kinomira. *Iskusstvo*, Moszkva, 1995.
- Bendazzi, G.: Cartoons: *One Hundred Years of Cinema Animation*. Bloomington, Indiana University Press, 1995.
- Cholodenko, A. (szerk.): *The Illusion of Life: Essays on Animation*. Sydney, Power Publications, 1991.
- Efimova, A.: To Touch on the Raw: The Aesthetic Affection of Socialist Realism. *Art Journal* 1997/1. 72-80.
- Eisenstein, S.: *Eisenstein on Disney*. Szerk. Leyda, J. London, Methuen, 1988 [1986].
- Ginsburg, S.: Risovanyi i Kukolnyi film: Ocherki Razvitiya Sovetskoi Multiplikatsionnoi Kinematographii. *Iskusstvo*, Moszkva, 1957.
- Heidegger, M.: The Question Concerning Technology. In *The Question Concerning Technology and Other Essays*. Szerk. és ford. Lovitt, W. New York, Harper Perennial, 1992 [1977]. Magyarul: Kérdés a technika nyomán. In Tillmann J. A. (szerk.): *A késő újkor józansága*. II. Budapest, Göncöl, 2004. 111-134.
- Horkheimer, M., Adorno, T. W.: *Dialectics of Enlightenment*. Stanford, CA, Stanford University Press, 2002. Magyarul: Horkheimer, Max - Adorno, T. W.: *A felvilágosodás dialektikája*. Ford. Bayer József, Geréby György, Glavina Zsuzsa, Vörös T. Károly. Budapest, Atlantisz, 2011.
- Leslie, E.: Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde. London, Verso, 2004.
- MacFayden, D.: *Yellow Crocodiles and Blue Oranges: Russian Animated Film since World War Two*. Montreal, McGill-Queen's University Press, 2005.
- Maltin, L.: *Of Mice and Magic: A History of American Animated Cartoons*. New York, McGraw-Hill, 1987. Magyarul: Maltin, L.: *Azok a csodálatos egerek... Az amerikai rajzfilm története*. Ford. Balkay Fruzsina. Budapest, Pannónia Filmstúdió, 1984.
- Wells, P.: *Understanding Animation*. London, Routledge, 1998.

Filmográfia

- *A három kismalac* (Silly Symphony: Three Little Pigs. Walt Disney, 1933)
- *Alice csodaszámban* (Alice in Wonderland. Walt Disney, 1951)
- *Building the Building* (Walt Disney, 1933)
- *Hófehérke és a hét törpe* (Snow White and the Seven Dwarfs. Walt Disney, 1937)
- *Merbabies* (Walt Disney, 1938)

- *Pinokkió* (Pinocchio. Walt Disney, 1940)
- *Szovjet Játékok* (Sovietskie igrushki. Dziga Vertov, 1924)
- *The Karnival Kid* (Walt Disney, 1929)

© Apertúra, 2012. nyár | www.apertura.hu

webcím: <https://www.apertura.hu/2012/nyar/blackledge-eroszak-hajsa-es-a-test-konstrukcioja-az-amerikai-es-szovjet-animacios-sorozatokban/>

