

Dani Áron

DISNEY-MESÉK A FANTÁZIÁTLANSÁG CSAPDÁJÁBAN

A Disney Stúdió, meglövigolva az épp aktuális nosztalgiahullámot, egymás után készíti az élszereplős átiratokat saját rajzfilmklasszikusai alapján, ám ezeket igyekezik a mai kor feltételezett igényeihez igazítani. Roppant érdekes adaptációs folyamatoknak lehetünk részesei, hiszen ezek a filmek már nemcsak az írott eredetihez viszonyulnak, hanem a rajzolt feldolgozásokhoz is. Dolgozatunkban azt vizsgáljuk, hogyan lett a tündérmeséből családi rajzfilm, majd pedig CGI pixellekkel zsúfolt élszereplős mozi.

Rend a lelke mindennek

A történetmesélőknek talán soha korábban nem volt annyi feladata, mint manapság. A fogyasztói kultúra és a modernizmus csöndben felszámolta azokat a rítusokat és kapaszkodókat és velük együtt a mágikus gondolkodás képességét, melyek évezredekken keresztül segítették megtalálni az ember helyét a világban.

A mese, különösen a tündérmese nem a valóságot tárja elénk, hanem azt, ami azon túl van. Átlát, túllát a valóságon. Ezt hívjuk mágikus gondolkodásnak, mikor a belső képeket, külső jelenségeket is lelki folyamatként éljük meg (így fordulhat elő például, hogy a különféle természeti jelenségekhez istenségeket társítottak az őseink). A mágikus tudat kettős tudat, fél lábbal a realitásban áll, fél lábbal a fantázia világában van benne, így aztán egy történet hallgatásakor azonosulunk a mesék hőseivel, de magunkat nem keverjük össze velük.

Egy gyerek számára elengedhetetlen, de a felnőtteknek sem haszontalan ez a gondolkodásmód, mivel a vágyaink, kívánságaink nem létező dolgok, de valahogy mégis meg kell őket teremtenünk. Ezen alapulnak az élsportolók vagy a terapeuták vizualizációs technikái is, amelyek segítenek az áhított cél elérésében, a nehézségek leküzdésében. A mágikus gondolkodás annyira erős, hogy legyőzi még a halált is, mert amíg vannak közös történetek, senki sem hal meg. Mese lesz belőlük.

A történetekben rendszer van, legyen az egy többéves fantasy-sorozat, egy hátborzongató esti mese vagy egy félperces reklámblokk.

Azt is mondhatnánk, hogy erről szólnak a történetek. Lehet egy történet bármilyen elrugaskodott a realitástól, ha képes tartani magát a belső logikájához, akkor az hiteles és igaz történet lesz. Még akkor is, ha felnőttként számtalan mesét nem értünk, vagy sokkal földhözragadtabb nézőpontból értelmezzük azokat. Ebbe az egyszerűnek ható megoldóképletbe illeszkednek a Disney-rajzfilmek is.

A szörnyeteg megtanul szeretni, és emberré lesz. Mulan feláll a kudarcból, és igaz harcos lesz. Simba szembenéz a múltjával, és király lesz. Herkules kiállja az önzetlenség próbáját, és isten lesz. Szörnyella de Frász a világot hibáztatja, és gonosz lesz. Így működik a világ. Éppen ezért ma még elszántabban kutatunk az igazság után, mint korábban valaha, akár tudunk róla, akár nem: mérhetetlen történetéhségünk legalábbis erről tanúskodik. Ezért van ma sok feladata annak, aki valamilyen történetmesélésre adja a fejét: óriási rá az igény, és nem mindegy, hogyan meséljük el azokat a történeteket, amelyek kényes szimbólumrendszerek mentén fejtik ki jótékony hatásukat.

Mert a mese gyógyító erővel bír, az emberi psziché spontán megnyilatkozása, amely ablakot nyit egy láthatatlan, de létező világba. Az ember képes felismerni a benne rejlő elnyomott érzéseket, és a mesék szereplőivel együtt haladva feloldani őket. Ezt nevezi a pszichológia jüngi individuációs folyamatnak.

Kommerzializálódó transzcendencia

A keresés mégsem jelenti azt, hogy nyitott szemmel járunk. Fogyasztókká és felhasználókká züllöttünk, mint a *Mátrix* hősei – szól a legutolsó millenium baljós rémképe. A tűz melege körüli közös történetmeséléseket, az éjjeli lámpa nyugtató fénye melletti mesélést lecseréltük a modern kor vívmányaira, először a diavetítőre, majd a mozira, tévére, videóra, legújabbán pedig a mobiltelefon képernyőjére. Ezek az eszközök nincsenek teljesen az uralmunk alatt, függünk tőlük.

Ráadásul a mozgókép és különösen az animáció nagyon drága műfaj, ezért leggyakrabban olyan óriási vállalatok basáskodnak az alkotók fölött, mint a Disney. A cégnek kényes egyensúlyt kell fenntartani, mert miközben elsődleges törekvése a profitmaximalizálás, mégiscsak ki kell tapogatnia a nézői elvárásokat, másképp nem tud pörögni a Disney-palota merchandising-gépezete, benne a McDonalds-figurákkal és a vidámparkokkal.

Pedig a belső képekkel dolgozó történetmesélés és a külső képekre hagyatkozó mozgókép korántsem ellenségei egymásnak, valójában meglenne a helyük egymás mellett – épp csak kiváltani nem tudja egyik a másikat.

Felnőttként egyre ritkábban vesszük a fáradságot, hogy igazán elmélyüljünk egy történetben, ahogy a végére érünk egynek, már kapunk is a másik után. A gyermeki lélek ezzel szemben több tucatszor is végighallgatja azt a mesét, ami megfogja. Horizontálisan nyújtózkodunk egyre többet, egyre gyorsabban, miközben a világ egyszerre tágul és zsugorodik körülöttünk. Zsugorodik, mert a globalizált hálózatok világának köszönhetően minden elérhetővé és megismerhetővé válik, ugyanakkor ez a mediatisált tér a maga végtelen adathalmazával csak még jobban elbizonytalanít minket. Ebben a káoszban kell rendet vágnia annak, aki elindul a sárga köves úton, keresztülvág a sűrű erdőn, és megszerzi a kincset, amit egy sárkány őriz. Ez az út függőleges, és önmagunk felé vezet.

Mítoszok és mesék

Érdemes némi fogalmi gyorstalpalóval kezdeni, a köznyelvben ugyanis nagyon összekeverednek a jelentések. Mi a különbség a mese, a mítosz és a legenda között? Nem mindig könnyű elkülöníteni a kategóriákat, de míg a mesék egyetemes jelentéstartalmakat hordoznak magukban, addig a mítoszok rendszerint kultúraspecifikusak, egy adott nép adott kódjait és egyedi világtérképét (mitológiáját) lehet belőlük megtanulni. A legendák és a mondák annyiban különböznek tőlük, hogy valós történelmi események, személyek köré szerveződnek, általában fantasztikus elemekkel. Ilyen az Artúr-mondakör vagy az *Iliász*.

Míg a mítosz azt mondja meg, hogyan legyen rendben, addig a mese azt kutatja, hogyan legyen boldog. Míg előbbi sokkal túlvilágibb, isteni eredetű, addig utóbbi sokkal emberibb. Mivel itt komplex szabályrendszerekről van szó, a mítoszok átélésének ideje csak nagyobb korban érkezik el, talán ebből adódik az a tévhit is, hogy a mese akkor meg gyerekeknek való. A mesék azonban bonyolultabbak ennél. Ez általában az adaptálás módján is látszik, a rajzfilmes alkotók legtöbbször finomítani szoktak a durvának ítélt képi elemeken, vagy inkább a groteszk humor irányába viszik (Tex Avery, Chuck Jones), attól függően, hogy kinek készítik. Hiszen ahogy a mesék szólhatnak felnőtteknek, úgy az animáció sem csak a kisgyerekek kiváltsága.

Ami viszont minden mesében közös, hogy a bennük megjelenő szituációk a valóság egyszerűsített, lényegre törő tükrét tárják eléink, fontos tanulással szolgálnak akkor is, ha jó végük van, és akkor is, ha szomorú. A mesék ugyanis nem szituációkhoz, hanem lélektani helyzetekhez illeszkednek. Így válnak feldolgozhatóvá a hétköznapi traumák és az egyénben dülő ellentétes érzelmek. Haragszom anyukámra, amiért szabályok közé szorít, de közben szeretem is őt, hiszen életben tart. Lehet, hogy túlságosan óv, nem hagy nekem valódi mozgásteret, de az is lehet, hogy féltékeny rám. Anyukám ezekben a helyzetekben könnyen változhat gonosz mostohává, félelmetes sárkánnyá vagy ravasz boszorkánnyá.

Másrészt azért sem okoz akkora gondot egy gyereknek, ha a mesében gyilkosság, nemi erőszak, kannibalizmus vagy halál történik, mert nem is tudják máshogy elképzelni, mint amennyire a belső képük engedi. Gyerekként épp csak annyit fogadunk el belőle, amennyire a lelkünk fel van készülve. Ugyanez a rajzfilmekre vagy az illusztrált könyvekre már értelemszerűen nem lehet igaz.

Ki vagyok én?

Amikor egy gyerek újra és újra ugyanazt a félelmetes történetet kéri a szülőtől, valójában a saját ellenálló képességén dolgozik, miként a hősök újra és újra felülkerekednek a félelmeiken vagy az azt megjelenítő antagonistákon, úgy erősödik bennük a magukba vetett hit, hogy képesek boldogulni a világban. A mesék sokkal inkább gyógyítanak érzékszervi észlelés révén, mint az értelem alapján, amire felnőttként már kevésbé vagyunk fogékonyak.

Sokszor előfordul, hogy még nem értünk egy történetet, de mélyen megérint minket. Gyakori szófordulat, hogy van, ami csak a mesékben létezik, a jó nem mindig győz a rossz felett.

A mesék világában viszont ez is csak nézőpont kérdése, a rossz csak akkor győz, ha a jó is rossz döntéseket hoz, mint *A kis hableány* vagy *A kis gyufaárus lány*, akiknek a története is azt sugallja, hogy hiba feladni magunkat. És bár a kis hableány nem házasodik össze a herceggel, megölni sem hajlandó, csak hogy a saját bőrét mentse, és inkább hullámok közé veti magát. Végül jutalmul a levegő lányai közé kerül, tehát szintet lép, átalakul, újjászületik. Hiszen a mesékben rend van.

A mese közben sokszor azt is megmutatja, hogy lehetetlen mindig csak jót tenni, és hogy az emberben mindig van rossz. Ez a túlélésünk záloga, az oroszlán is megeszi az antilopot, de nincs érte büntudata. Az embernek van. A meseterápiás megközelítésben a történeteknek nemcsak a hősei, hanem a mellékkarakterei is mi magunk vagyunk, ilyenformán, ami külső fenyegetésként jelenik meg, az is saját bensőnk-ből fakad, a gonosz mostoha éppúgy lehet az édesanyánk rossz oldala, mint énünknek az a része, amelyik mostohán bánik velünk.

Bár Propp több történetsémát is megkülönböztet, a mese végső soron általában arra keresi a választ, hogy ki vagy te. Ez az egyetlen módja a boldogulásnak. Minden valamire való történetben változás megy végbe, az idilli állapotot kibillentli valami, és a végén valami új jön létre, ami szintén gyönyörűen tükrözi az emberi pszichében végbemenő folyamatos változást, a körülményekhez való alkalmazkodás, a reziliencia képességét. A valóságban is mindig ezzel találjuk szembe magunkat, és csak úgy tudunk vele hatékonyan megbirkózni, ha ismerjük magunkat.

Félelmetes Grimm-meséből családbarát Disney-animáció

Walt Disney a harmincas évek végén mutatta be a *Hőféhérke és a hét törpét*, ami a világ legelső egész estés rajzfilmje lett, hatása az animáció műfajára pedig voltaképpen felmérhetetlen. A film olyan sikeres volt, hogy még ma is 10. az inflációval korrigált amerikai bevételek tekintetében. A Disney tulajdonképpen ezzel az alkotással le is fektette azokat az alapokat, amik a mai napig meghatározzák a stúdiót.

A Disney-rajzfilmek alapvetően finom vonásokkal megrajzolt művek, minimális erőszakkal, archetipikus szereplőkkel, aranyos állatokkal, zenés betétekkel, kedves slap-stick humorral és korszerű, színvonalas animációval.

Disney szinte mindig hozott alapanyagból dolgozott, legyen szó előszereplős, animációs vagy vegyes technikával készült alkotásokról, és ezeket mindig igyekeztek úgy adaptálni, hogy szórakoztató legyen felnőtteknek és gyerekeknek egyaránt. Ez olyan kihívás, ami rengeteg kompromisszumot követel, így bár a családi film mint kategória ma sem foglal el túl népszerű helyet a filmes panteonban, valójában az egyik legnehezebb filmes műfajról beszélünk. Már a legelső egész estés próbálkozás is jól mutatja, hogy milyen nehézségekbe ütközik az alkotó,

amikor képekkel kell elmesélnie egy prózai művet. A tömegfilmnek megvannak a maga szabályai, amelyek minden adaptációt bizonyos korlátok közé szorítanak. A film játékidéje nem engedi meg, hogy a cselekmény túlságosan szerteágazó vagy szabálytalan legyen, a háromfelvonásos struktúra mindig rákényszeríti a szerzőket, hogy lekeréksítsék, összevonják vagy épp kiegészítsék az eredeti műveket (és ez valójában vonatkozik a tévésorozatokra is). A *Hóféhérekében* ilyen egyszerűsítés például, hogy a gonosz királynő csak egyszer próbálkozik Hóféherke megölésével, a Grimm-verzióban háromszor is nekifut, és a herceg csókja is sokkal filmszerűbb aktus, mint hogy a koporsó megemelése közben Hóféherke felköhögje a torkán akadt almát.

Mivel karakter nélkül nincs film, a törpéket a Disney cég ruházta fel személyiséggel, és a banya is több olyan jelenetet kapott, amik a gonoszságát domborítják ki. (Ezekre azért is volt szükség, mert a herceget közben nem tudták rendesen leanimálni, így minimálisra szorították a szerepét, ez sok későbbi Disney-mesében is tetten érhető.) A lejegyzett népmese nem gyerekmese, inkább serdülőkori történet a nővé érésről, ami sok helyen nagyon ijesztő. Ezért Disney ezen a téren is sokat finomított az alapművön, például a végén a boszorkányt nem izzó cipőben táncoltatják halálra a törpök, hanem csak lezuhan egy szikláról. Egy gyerek képzelete talán még megbirkózna az eredeti képpel, de a szemei nem biztos. A *Hóféherke* mindezek dacára sok helyen még így is elég félelmetes, a német expresszionizmus hatásai tükröződnek rajta vissza.

Disney-történeti gyorstalpaló

Disney egészen haláláig egyengette a stúdió útját, ami bővelkedett az anyagi kudarcokban (*Bambi*, *Pinokkió*, *Alice csodaországban*) és a sikerekben is (*101 kiskutya*, *Pán Péter*, *A dzsungel könyve*). Ez volt a Disney aranykorszaka, amit alapvetően három tündérmese foglal keretbe: a *Hóféherke és a hét törpe* (1937), a *Hamupipőke* (1950) és a *Csipkerózsika* (1959). Utóbbi eléggé eltér a Disney-rajzfilmek képi világától, sokkal szögletesebb rajzokból áll, és 70 mm-es filmre készült, drágább volt, mint az előtte készült három rajzfilm összesen. Nem is tudta visszatermelni a befektetett rengeteg pénzt, és a stúdió legalább 30 évig nem is próbálkozott újabb tündérmesével.

Ezután következett egy átmeneti időszak, olyan filmekkel, mint a *Macskarisztokraták*, a *Robin Hood*, a *Micimackó*, *A mentőcsapat* vagy

az *Olivér és társai*. Ezt a korszakot Wolfgang Reitherman és Don Bluth animátorok neve fémjelzi, előbbi már a *Hőféherke* elkészítésében is közreműködött. Bluth az 50-es években csatlakozott a stúdióhoz, majd a 80-as évek közepén távozott, hogy a saját elképzelései szerint rendezzen rajzfilmeket. A tapasztalt veteránt Spielberg segítette eredeti történetek megvalósításában, és így készültek el a 80-as évek legsikeresebb animációi, az *Egérmese* és az *Őslények országa*.

Ezek a rajzfilmek érdekes módon jobban továbbvitték a Disney-hagyományokat, mint a stúdió saját filmjei. A 80-as évek közepén új vezető került az animációs részleg élére. Jeffrey Katzenberg az élőszereplős filmek világából jött, nem volt rajzfilmes tapasztalata, de ez nem akadályozta meg abban, hogy szokatlan módon szőljön bele a gyártási folyamatokba. Katzenberg szerződtetése nem hozott rögtön áttörő sikert, de *A kis hableány* bemutatása 1989-ben mindent megváltoztatott.

Reneszánsz recept

Katzenberg és a stúdió animátorai kidolgoztak egy új formulát, amit aztán rajzfilmről rajzfilmre csiszoltak, és ezzel kezdetét vette a tíz éven keresztül tartó Disney-reneszánsz, ami egyszerre jelentett töretlen finansziális, kritikai és közönségsikert. *A kis hableány* minden fontos elemet használ az új eszköztárból, és ha valaki kedvenc rajzfilmet akar választani a korszakból, azért is van nehéz helyzetben, mert ezek tulajdonképpen eléggé hasonlóak.

A stúdió legnagyobb újítása, hogy a romantikus komédiák vázára húzták fel az alapvetően kalandos történeteket. Ennek középpontjában legtöbbször valamilyen szerelmi kapcsolat áll (Ariel és Erik herceg, Aladdin és Jázmin, Tarzan és Jane stb.), a főszereplőket humoros sidekick figurák (Arielt Ficánka, Sebastian és Hablaty, Simbát Timon, Pumba és Zazu, Aladdint Dzsini, Abu és a varázsszőnyeg, Quasimodót a vízköpők, Mulánt a család őrző-védő sárkánya, a tücsök és Khan nevű lova) és bölcs mentorok (Rafiki, Fűzanyó, Philoktétesz stb.) segítik az útjuk során. Az antagonisták nagyon is érthető emberi motivációkkal rendelkeznek, nem egyszerűen gonoszak, hanem gyakran maguk is szenvedő figurák. Ursula és Hádész gyakorlatilag számkivetettek, Zordon, Jafar vagy Ratcliff csak becsvágyók, Gaston vagy Frollo pedig rendkívül hiú gonoszok. Számukra a hős legyőzése legtöbbször nem is cél, hanem csak eszköz a nagyobb hatalomhoz, vagyonhoz vagy egy

régi sérelem megtorlásához, miközben ördögi kinézetüket hatásosan ellenpontozza szórakoztatóan szellemes, vicces személyiségük (sok esetben pedig szintén kaptak maguk mellé valamilyen humoros segítőt, mint Jágó vagy Percy).

Ez szintén a stúdió egyik nagy húzása volt: bőven a paradigmaváltó *Toy Story* vagy a tündérmeséket parodizáló *Shrek* első része előtt hoztak be olyan elemeket a rajzfilmjeikbe, amiket igazán csak a felnőtt közönség tud értékelni. A Disney-renezánsz dúskál az önreflektív utalásokban, idővel teljesen anakronisztikus elemeket is megengedtek maguknak, mint Dzsinisz kiszólásai az *Aladdin*ból vagy a *Herkules* teljes története, amely modern kori sztárkultuszként kezeli az ókori mítoszt.

Mindegyik történet egzotikus, távoli helyeken és korokban játszódik: a Disney-renezánsz rajzfilmjei gyakorlatilag olyan nagy ívű kalandfilmek, amelyek patikamérlegen mérik a legkülönbözőbb műfaji hozzávalókat, az akciót, a humort, a drámát és a romantikát, így az idősebbeket is könnyebben le tudják kötni.

A rajzfilmek zenei világához a Broadway világból szerződtették a dalszövegírókat (Howard Ashman, Tim Rice, David Zippel) és a zeneszerzőket (Alan Menken, Stephen Schwartz), előadónak pedig szintén elismert énekeseket kértek fel, több dalbetét is a slágerlisták élén kötött ki (Celine Dion & Peabo Bryson: *Beauty and the Beast*, Vanessa Williams: *Colors of the Wind*, Elton John: *Can You Feel The Love Tonight*, Phil Collins: *You'll Be In My Heart* stb.). A szinkronmunkákra is ekkoriban kezdtek el nagynevű sztárokat szerződtetni, a Disney-renezánszban olyan színészek kölcsönözték a karakterek hangjait, mint Mel Gibson, Eddie Murphy vagy James Woods.

Katzenberg és az alatta dolgozó művészek a Disney legrégebbi hagyományát frissítették fel azzal, hogy rajzfilmjeikkel olyan magas minőséget céloztak meg, hogy az tényleg versenyre tudjon kelni még az élszereplős mozikkal is. Az epikus történetészövés és a legjobb musicaleket idéző dalok mellett ezt erősítette az animáció is. *A kis hableánytól* kezdve egyre jobb és bonyolultabb technikákat alkalmaztak, a számítógépes megoldásoktól a bonyolult kameramozgásokig és karakteranimációkig.

A szépség és a szörnyeteg volt az első rajzfilm, amelyet jelöltek a legjobb film Oscar-díjára, abban az évben a világ legtöbb bevételt hozó mozija lett. Amíg *A kis hableány* 1989-ben az animációs filmek között elsőként lépte át a bűvös 100 milliós határt, addig öt évvel később az *Oroszlánkirály* már több mint hétszer ennyit hozott a konyhára.

Erős történetek, erős nők

A Disney-reneszánsz rendkívül eklektikus forrásból táplálkozik, van benne mese az arab és a távol-keleti mondakörből (*Aladdin*, *Mulan*), klasszikus dán és francia tündérmese (*A kis hableány*, *A szépség és a szörnyeteg*), késő középkorban játszódó romantikus regény (*A Notre Dame-i toronyőr*), 19. századi ifjúsági regény (*Tarzan*), és még valós történelmi személyekkel játszódó kora újkori indiántörténet is (*Pocahontas*).

Az egyetlen kivétel az *Oroszlánkirály*, amely olyan nehezen született meg, hogy a kirobbanó siker ellenére a későbbiekben sem erőltették az eredeti történeteket. Ennek ellenére az *Oroszlánkirály*ról is el szokták mondani, hogy olyan, mint egy királydráma afrikai állatokkal, a *Hamlet* gyerekeknek, ami egy *Kimba, a fehér oroszlán* című animesorozatból is sokat merít. Ha feltétlenül ki kell emelni egy művet a Disney-reneszánszból, akkor legtöbbször erre esik a választás: Mufasa drámai halála olyan traumatikus élmény, ami sokkal komolyabbá teszi a többi rajzfilmnél, miközben ezt a mesét is átlengi az ismerős Disney-varázs. Az *Oroszlánkirály* egyszerre szól a felelősségvállalásról, a felnőtté válásról, a bűntudatról és a traumákkal való szembenézésről, továbblépésről – és persze a világ rendjéről, ahol „az élet az úr”.

Shakespeare-i elemek már *A kis hableány*ba is bekerültek, Ariel neve vagy Tritón király karakterét *A vihar* című drámából kölcsönözte a rajzfilm, Andersen eredetijében nincs semmiféle apa-lánya konfliktus, és a tengeri boszorkány is csak egyszer tűnik fel. A Disney-reneszánsz filmjei közül talán ez a mese esett át a legnagyobb változáson az adaptálás során (bár Victor Hugo regénye és *Pocahontas* is erős versenyzők, szemléltetésnek mégis elég egyet elővonnunk). Az eredeti Andersen-mese nem a legkézenfekvőbb Disney-alapanyag, sőt, ennek megfelelően a mese üzenete is teljesen megváltozott a rajzfilmben. A tündérmese egyik olvasata (a korábban említettek mellett), hogy a világban vannak törvények, amiket nem lehet áthágni, a hableány és az ember szerelme veszett ügy. Ezzel szemben a Disney-verzió épp az ellenkezőjét állítja, az egyén szabadságvágya mindent felülír benne, Ariel közelebb áll Shakespeare légtündéréihez, mint Andersen szerelmes hableányához.

A szabadságkultusz megjelenése kifejezetten amerikai motívum, és a korszak több mesefilmjében is látható: az indiánok, az oroszlánok vagy a párizsi polgárok is a zsarnokok ellen harcolnak, míg Dzsinin számára is a szabadság a tét, holott erről szó sem volt az *Ezeregyéjszaka* meséiben.

Ennél is nagyobb hangsúlyt kapnak azonban az öntudatos női karakterek. A Disney-reneszánsz hölgszereplői már nem megmentésre váró hercegisasszonyok, hanem aktív, cselekvő harcosok, akik változást hoznak a világba. Ariel lázad az apai önkény és féltés ellen, Belle elvágódik a falu egyszerű közegéből, és viszolyog a hímsoviniszta Gastontól, Jázmin nem kér az érdekházasságból, Pocahontas is a saját útját járja, míg Mulánnak a férfiak világában kell helytállnia. A mellékszerepbe szorult lányok közül Megara cinikus a szerelemmel kapcsolatban, fél a férfiaktól, Jane igazi tudóseMBER, míg Nala valójában Simba lelkiismereteként működik. Kicsit ironikus, de a legfeministább szövegeket az egyik főgonosz, Ursula szólaltatja meg, amikor próbálja rávenni Arielt a fausti alkura. „Ott van a külsőd, a bájos arcod. És ne becsüld alá a mozdulatok nyelvének jelentőségét sem. A férfinép mind utálja a blablát, ha sokat fecsegsz, uncsi leszél még. A földi férfi csendes nőt kér, a keze járjon, ne a szája, tudja jól, hogy nem kell sok beszéd...”

Ezeket az új hangsúlyokat azonban nem annyira a feminista kritika vagy a modern szemlélet hívta életre, mint inkább a szükség. A tündérmesében a nők valóban sokszor tűnhetnek áldozatnak, akik csak egy királyfi megmentésére várnak, hogy az megcsókolja őket, felhúzza lábukra a tükörcipellőt, és segítsen felköhögni a torkukon akadt alma-csutkát. Boldizsár Ildikó szerint azonban a herceg megjelenése valójában csak az öntudat szimbóluma, ami az idők kezdete óta maszkulin, és ezért ölt férfitestet. A hercegnőket nem egy férfi menti meg, hanem az, hogy öntudatra ébrednek. *Hamupipőke* írott eredetijében például, ahogy Hamupipőke egyre erősebb lesz, az édesapja úgy gyomlálja ki sorjában fejszéjével a különböző szimbolikus helyszíneket.

Am amíg ez működik a beszélt/hallgatott mese szintjén, amihez a mágikus gondolkodás révén kapcsolódunk, addig a rajzolt mesék nem feltétlenül képesek ugyanerre, és ezért direkterben fogalmaznak.

A 90-es évek Disney-meséinek női alakjai makacsok és harciasak, miközben a férfiak gyakran bizonytalanok (a Szörnyetegnek, Aladdinnak, Simbának és Tarzannak is fel kell nőnie, a rend nem teremődik meg magától), de mindkettőnek szüksége van az ellenkező nemre, csak általuk válhatnak teljessé. Ma erről már nem feltétlenül gondolkodunk így, Elza herceg nélkül marad a *Jégvarázs*-ban, de legalább Kristoff összejön Annával.

De ez már egy másik történet. A Disney-reneszánsz 1999-ben lezárult a *Tarzan* bemutatásával, a futurisztikus és dalolászásmentes *Atlantisz: Az elveszett birodalom* és *A kincses bolygó* már nem érdekelte

annyira a közönséget (mostanában viszont kezdik újra felfedezni őket). Utánuk a Disney animációs részlege sokáig kereste magát (a nézők már nem ültek be 2D-s rajzfilmekre, és a Disney egy idő után le is állt velük; a 2000-es évek közepéig még próbálkoztak, aztán készítettek 3D-s rajzfilmeket, de azoknak a történetei vagy a témái miatt ugyancsak nem voltak túl sikeresek; aztán a *Hercegnő és a békával* újra elkezdtek tündérmeséket gyártani, rájátszva kicsit a nosztalgiára is, az *Aranyhaj* viszont már 3D-s rajzfilm volt és sokkal sikeresebb), miközben a konkurencia és a Pixar „testvértúdió” 3D-s rajzfilmjei szinte teljesen megölték a 2D-s animációt, ami csak az utóbbi években kezdett el visszazivárogni a fősodorba (*Klaus*, *Pókember: Irány a Pókverzum!* stb.).

Fabábukból hús-vér kisfiúk

Egy jókora ugrással el is érkeztünk a mához és dolgozatunk végcéljához. Az elmúlt tizenhárom évben összesen 17 élszereplős Disney-mese készült, és még legalább 7-8 olyan film, ami szegről-végről rokon ezzel a nosztalgikus élszereplős, modernizáló trenddel (*A varázslótanonc*, *Óz, a hatalmas*, *Vadregény*, *Elliott, a sárkány*, *BFG*, *A diótörő és a négy birodalom*, *Mary Poppins visszatér*, *Bűbáj 2.*, *Hókuszk Pókusz 2.*, *Chip és Dale: A Csipet Csapat*), miközben a Disney-hez tartozó abc-tévécsatornán éveken keresztül futott nagy sikerrel az *Egyszer volt, hol nem volt* című sorozat, ahol az ismert mesefigurák egy elbűvölt kisvárosban kötnek ki.

Ezeknek a filmeknek a közös jellemzője, hogy az élszereplős Disney-adaptációk nem az írott alaptörténeteket adaptálják, hanem sokkal inkább a rajzfilmek élszereplős adaptációi. Ez a műfaj nem teljesen új keletű, már a 90-es években is készültek élszereplős filmek (*Maugli, a dzsungel fia*, *101 kiskutya*), sőt, *Hamupipóké*ből még egy Whitney Houston nevével fémjelzett tévéfilm is leforgott, kizárólag fekete színészekkel. Az igazi dömping azonban csak a 2010-es *Alice Csodaországban* megjelenésével vette kezdetét, amit a groteszk, girbe-gurba meséiről ismert Tim Burton rendezett.

Az azonos cím ellenére nem remake-ről (újrafeldolgozásról) van szó, hanem folytatásról, Alice itt már felnőtt. Dacára annak, hogy a Lewis Carroll meseregényéből készült filmeknek se szeri, se száma, nem tartom igazán jól adaptálható műnek, mert a filmeseket mozgatja ugyan Carroll színes fantáziavilága, de a történet epizodikus töredezett-

ségével, furcsa szabálytalanságával, véletlenszerűségével, álomszerű kaotikusságával senki sem tud mit kezdeni. Így volt ezzel Burton forgatókönyvírója, a Disney-reneszánszon edződött Linda Woolverton is (*A szépség és a szörnyeteg*, *Oroszlánkirály*, *Mulan*), aki úgy igyekezett orvosolni a problémát, hogy egy klasszikus fantasyt kerekített belőle, a műfaj kötelező elemeivel: az egyensúlyából kibillent világot csak egy próféciában megjövendőlt kiválasztott tudja helyreállítani, aki bár eleinte visszakozik, végül mégis elfogadja a kihívást. Tim Burton Alice-variációja végül meglehetősen sematikus film lett, amelynek a külsőségeket leszámítva nagyjából pont annyi köze van az eredeti meséhez, mint a Disney-rajzfilmhez. Ennek ellenére adaptációs szempontból mégis ez tűnt az egyik legjárhatóbb útnak, a film sikere pedig valamelyest igazolta az alkotókat, az *Alice Csodaországban* lett az év második legtöbb bevételt hozó filmje (gyorsan el is készült hozzá a folytatás, de már Burton nélkül), amiben nagy szerepe volt az akkor még újdonságot jelentő 3D-nek is.

Burton később hasonló módon adaptálta a *Dumbót* is, az eredeti mesekönyv és a rajzfilm is csak kiindulópontként szolgált az ún. cirkusztrilógia utolsó darabjához, amelyben egy gonosz üzletember szorongatja a bukácsoló cirkuszi társulat tagjait.

Az *Alice* sikerét két olyan mozifilm követte, ami teljesen ellentétes módját választotta az adaptálásnak. Az Angelina Jolie sztárerejére építő *Demóna* a címszereplő antagonistá szemszögéből meséli újra a történetet, ebben az olvasatban pedig a három jó tündér ügyetlen balfék, Fülöp pedig becsvágyó csaló. Annak ellenére, hogy a feje tetejére állították az ismert tündérmesét, pszichológiailag tökéletesen hűek maradtak hozzá. Sőt, a *Demóna* története még nyilvánvalóbbá teszi az eredeti mese transzgenerációs olvasatát, miszerint a gyermek a szülei megoldatlan feladatait viszi tovább az átok formájában. A *Demónához* is készült egy (szerintem roppant érdektelen) folytatás, a közelmúltban pedig a *101 kiskutya* újabb élszereplős feldolgozásánál választották azt az utat az alkotók, hogy inkább az antihős oldaláról fogják meg az ismert mesét. A különbség az, hogy míg *Demóna* megváltást nyer, addig *Szörnyella* csak önigazolást későbbi gonosz tetteihez. Mivel a *Szörnyella* ízig-vérig előzményfilm, az eredeti történethez is csak ún. „easter eggek” révén kapcsolódik halványan, de már ennek is készül a folytatása. Itt érdemes megemlíteni pár évvel később készült *Barátom, Róbert Gidát* is, amiben a felnőtt Róbert Gida a belső gyermekével te-remt megint kapcsolatot a plüssfiguráin keresztül, és így sikerül helyre-

billentenie a felnőttkorban nehézkes egyensúlyt. A *Micimackó* folytatása az egyik legjobban sikerült posztmodern átértelmezés, mert bár a történet itt is megváltozott, a mese lényegét ugyanúgy megragadja.

Az adaptálásnak sokkal hagyományosabb módját választotta a Shakespeare-filmeken edződött Kenneth Branagh, amikor vászonra vitte az élőszereplős *Hamupipóké*t, ami több szempontból is elképesztő kakukktojás az élőszereplős Disney-feldolgozások sorában. Hamupipóke ugyanis nem egy harcos amazon, hanem egy szelíd, visszahúzóódó és kedves teremtmény, aki a feminin tulajdonságaival arat győzelmet gonosz mostohája felett. A *Hamupipóke* azért is emelkedik ki a sorból, mert ez az egyetlen Disney-feldolgozás, amely nem digitális filmre, hanem celluloidra forgott, és ez minden képkockáján látszik is.

A *Hamupipóke* esetében nemcsak a történet szintjén gondolták át az adaptálást (bár a történet nagyjából azonos, dramaturgiailag rengeteg pontban változtattak rajta, sokkal hosszabb az exozíció, nagyobb szerepe van a hercegnek, kihagyták az éneklős betéteket stb.), hanem a képi megjelenítésben is, a kosztümök, a beállítások, a színek és fény-árnyék hatások is rendkívül beszédesek ebben a filmben. Ez egy minden porcikájában ódivatú film, mégis frissebbnek hat legtöbb társánál.

Kitérő a woke kultúrába

A *Hamupipóke* volt az első film, amivel kapcsolatban sokan fennakadtak a „történelmi hitelességen”, a herceg legjobb barátját ugyanis fekete színész alakítja, és a francia udvar vendégserege is igencsak sokszínű. A mából visszanézve igazán megmosolyogtató a kritika, mert azóta túl vagyunk az Amazon Prime csapnivalóan kínos *Csipkerózsika*-feldolgozásán is, az eset ugyanakkor egy nagyon létező és aktuális problémára hívja fel a figyelmet.

Anélkül, hogy mélyebben elmerülnénk a woke jelző pontos meghatározásában, vagy éles kritikával illetnénk, röviden ezzel az általános fogalommal lehetne lefedni azokat a (főleg Amerikában zajló) társadalmi folyamatokat, amelyek a legkülönfélébb (vélt vagy valós) kisebbségek hangjának felerősítésén munkálkodnak a mainstream médiában és a globális tömegkultúrában. A woke Hollywood döntéshozóinak jelentős részét is megnyerte magának, és vissza-visszatérő felháborodást okoz, mikor egy ismert karakternek megváltoztatják

a nemét, bőrszínét, származását, vagy érzékenyítés címszóval LGBTQ-karaktereket helyeznek el gyerekeknek szánt történetekben.

A felháborodás mértéke többé-kevésbé azzal arányos, hogy a nézők mennyire identifikálják magukat az adott karakterrel, vagy hogy mennyire találják azt természetellenesnek. A *Hamupipőke* fiktív fekete lovagja valójában nem okoz különösebb zavart, csak visszatükröz valamit a jelen valóságából, de ha ugyanezt egy híres történelmi figurával (Akhilleusz, Kleopátra) vagy ikonikus hősökkel (James Bond, Thor) tennék meg, az már sokakban megkongatná a vészharangot.

Ez az utóbbi években több Disney-feldolgozásban is megtörtént, olyan mesefigurákat definiáltak újra, akikkel a közönségnek volt élő kapcsolata saját gyerekkorából: Arielt és Csingilinget fekete, míg Hófehérkét latino színésznő alakítja, Jázmint viszont éppen azért szólták meg néhányan, mert a félig indiai származású Naomi Scott játssza a perzsa karaktert. Ennél a filmnél az alkotók ráadásul annyira ügyeltek a diverzifikációra, hogy még néhány fehér statisztát is sötétebb bőrűre maszkíroztak. A *Pán Péter és Wendy*ben lányok kerültek az *Elveszett fiúk* közé, az *Oroszlánkirály* afrikai oroszlánjait pedig fekete színészek szóltatják meg, amiről nem lehet eldönteni, hogy jó szándékú gesztus vagy inkább burkolt rasszizmus-e. Hasonló szándék vezérelte a készülő *Hófehérke* színészválogatóit is, ahol nem törpék fogják alakítani a törpöket, aminek van, aki örül, csak épp a törpe növésű színészek maradtak munka nélkül. Valójában senki sem tudja pontosan, mi a helyes döntés, mert nem lehet következetesnek maradni egy olyan kérdésben, amiről mindenki mást gondol, és amiben egy Disney-hez hasonló mamutvállalat valójában elég őszintétlen (ezt mutatja az a gyakorlat is, hogy a konzervatív ázsiai piacokon kérdés nélkül cenzúrázzák a saját filmjeiket). A társadalomtudósok fehér privilégiumokat vizionálnak oda is, ahol nincsenek. Feltételezhetően a Pocahontas élszereplős feldolgozása is azért hever parlagon, mert felveti a fehér bűntudat problematikáját, és az indiánábrázolás jelenleg politikailag rendkívül terhel, az új *Pán Péter*ben sincs már indián játék, csak kalózos.

Ha ma megszólják egy karakter nemét vagy bőrszínét, az ritkább esetben szól magáról a filmről, mint inkább a woke mozgalommal való ellenszenvről. A mesék szempontjából ugyanis ezek többnyire mellékes dolgok. Fiúként is tudok azonosulni Pocahontas dilemmáival, és fekete kislányként is rajonghatok a *Jégvarázs*sért. Van, amikor az alkotók egészen parádés módját találják meg a diverzifikációnak (*A hercegnő és a béka* történetét például a 20-as évek New Orleansába helyezték, egy

pillanatig sem kérdés a hercegnő bőrszíne), van, amikor totális zsákutcába tévednek (az új *Pinokkió*ban a kék tündérrel sem az a baj, hogy fekete, hanem hogy egy ijesztő, kopasz nő, ami szembemegy a karakter szimbolikájával).

Ugyanakkor kár lenne elvitatni azoknak a gyerekeknek az örömét, akik észreveszik, hogy az új kis hableánynak olyan a bőrszíne, mint nekik. Arielle esetében még ötletes is az indoklás (a mese a karibi térségben játszódik, ezért színes bőrű az új hableány, míg más tengerek sellői pedig más rasszúak), csak sajnos Halle Bailey nem igazán jó színésznő. A készülő *Hófehérké*be is jó választás lett volna a félig kolumbiai származású és tehetséges Rachel Zegler szerződtetése (mert a karakter hófehérségénél sokkal hangsúlyosabb tulajdonság az irigységre okot adó szépsége), ha a színésznő nem nyilatkozna olyan butaságokat, amik a mese mélyebb ismeretének teljes hiányáról árulkodnak.

A technika csapdjában

*A Hamupipó*két a *Dzsungel könyve* követte a sorban, ami ismét a szerencsésebb adaptálás példája. A történet nagy vonalakban megegyezik az azonos című, gyermekded Disney-mesével, csak sokkal dinamikusabb, vadabb, kalandfilmesebb annál, ezáltal Kipling antológiaszerű eredetijéhez is közelebb áll néhány hajszállal. A végkifejlete viszont teljesen más, mert itt Maugli a dzsungelben marad, és ezzel szintetizálja az egymással kibékíthetetlen vadon és a modern civilizáció fogalmait, Jon Favreau alkotása a békés együttélés lehetősége mellett érvel.

Tim Burtonhoz hasonlóan Favreau is kapott egy második megbízást a Disney-től, az *Oroszlánkirály* azonban a szöges ellentéte lett *A dzsungel könyvé*nek. Favreau szolgálai módon ragaszkodott az eredeti rajzfilm beállításaihoz, dalbetéteihez és történetéhez, a végeredmény pedig egy totális történetmesélési kudarc. Az emberi szereplővel való jában nem rendelkező *Oroszlánkirály* a CGI-hiperrealizmus mellett tette le a voksát, és ez a dokumentumfilmeket idéző stilizációmentesség még egy átlagos játékfilmnél is kevesebbet enged meg magának. A szürkésbarnás steril képi világ nemcsak a látványt, hanem a karaktereket és a történetet is tönkrevágja: a dalbetétek nem működnek, a mimikától megfosztott oroszlánoknak nem hisszük el, hogy tudnak beszélni, és eleve eltűnik minden olyan markáns külső vonásuk, ami valójában egy komplett karakterrajznak volt a része. Zordon sötét

bőréről, fekete sörényéről és zölden villogó szempárjáról messziről tudtuk, hogy egy aljas gyilkos – itt csak egy öreg oroszlán. Balu vagy Bagira, ha minimálisan is, de még hasonlítottak rajzfilmbéli megfelelőikre. A dolog iróniája, hogy ezeknek a filmeknek a létezését elsősorban a technológia indokolja, az egyik legizgalmasabb aspektusuk éppen az, hogy miként jelenítik meg a rajzolt karaktereket, mégis ebbe buknek bele a leglátványosabban.

A stilizáció kérdésével ugyanis több élszereplős feldolgozás is látványosan küzd, nem tudnak versenyre kelni a rajzfilmes eszköztár nyújtotta határtalan lehetőségekkel. *A szépség és a szörnyeteg*nek, a *Susi és Tekergő*nek, és *A kis habléány*nak is ez a legnagyobb problémája, az animáció inkább csak kizökkenti a nézőket. Ameddig Ficánka és Sebastian kedvesek voltak a rajzfilmben, hiperrealista állatként inkább csak ijesztőek, a CGI-animált kutyusok sem kelnek életre, sokkal jobban jártak volna, ha inkább a '96-os *101 kiskutya* hagyományos megoldását választják.

A *Mulan* meg sem kíséri ezeket átültetni, Niki Caro rendező minden stilizált elemet kigyomlált a történetből, nincsenek már vicces állatok és zenés betétek, a wuxiákat idéző film pont a harcjelenetek tekintetében marad alul. Történetében viszont üde színfolt a Disney-feldolgozások palettáján, és megjelenítésben talán itt mertek a legjobban elrugaszkodni a rajzfilmes eredetitől (ez azért is nagy szó, mert néha még olyan filmek is erre alapoznak, amiket nem is a Disney gyártott, lásd *Hook* és *Tükröm, tükröm*). Caro filmje nemcsak arról szól, hogy a hős hogyan fedezi fel a saját másságában, a csí által szimbolizált férfias maszkulinitásában az erőt, hanem azt is, hogy ez az erő csak akkor ér valamit, ha be tudja csatornázni a közösség szolgálatába. Mulán ezzel kerekedik felül a nála sokkal erősebb varázslónőn, aki végül mellé áll.

A Disney-rendszer feldolgozásai közül talán a Guy Ritchie-féle *Aladdin* sikerült a legjobban. A *Mulan*hoz hasonlóan a történetben el mertek rugaszkodni a rajzfilmtől, de azzal szemben sokkal nagyobb teret engedtek a stilizációnak. Ahogy az eredeti rajzfilmet Robin Williams humorához igazították, úgy vált az élszereplős változat egy Will Smith-féle bűvészműtávként, a Randiguru nem hivatalos folytatásává. Dzsini itt külön szerelmi szálát kapott (a játékidőt is ezzel tornázták fel kétórásra, szemben azzal a rossz gyakorlattal, amikor csak felduzzasztanak már ismert jeleneteket, amitől az egész cselekmény sokkal vontatottabb lesz), illetve a korszellemnek engedve Jázmin is sokkal nagyobb teret kapott. Utóbbi esetben a kevesebb több

lett volna, de a hatalomgyakorlásról szóló feminista szölamok (Jázmínak itt nemcsak a kényszerházassággal van baja, hanem azzal is, hogy nem uralkodhat, de közben nem sikerült valóban cselekvő karakterré átírni) szerencsére nemigen rombolják az élményt.

Mágikus felnőttkor

Robert Zemeckis a speciális effektusok úttörőjének számít (a már említett *Roger nyúl a pácbant* is ő rendezte), korábban hosszú éveken keresztül foglalkozott a caption-motion technológia alapú animációval is, ehhez képest *Pinokkió* fájába alaposan beletört a fejszéje. A CGI-karakterekkel elmesélt felnövéstörténet valóságos Frankenstein szörnyeteggé vált, mire elnyerte végső formáját. Kollégáihoz hasonlóan Zemeckis is a hiperrealizmus felől közelítette meg az élszereplős adaptálást, csak ő nem a valóságban létező állatokat próbálta meg kopírozni, hanem a rajzfilm elnagyolt figuráit, amelyek majd sokszor leesnek a vásznonról.

Az élszereplős feldolgozások közül messze ennek a legrosszabb a híre, pedig vannak jó narratív megoldásai, a teljes egészében új Vidám szigetes szekvencia például sokkal direkter mutat rá a történet allegorikus jellegére. Pinokkió antropomorf állatokkal teli kalandjai a relatív valóságban is nyomot hagynak, ahogy a csacsi gyerekek szétverik Dzsepettó falioráit, úgy válik meg tőlük az asztalos is, hogy a fabábu nyomába eredjen. A film vége is olyan, mintha inkább Dzsepettó menne át a valódi karakterfejlődésen, amikor elfogadja fiát annak, ami: fabábunak. A film minden jó ötletére jut viszont egy rossz.

Zemeckis meg sem próbált visszahozni valamit az eredeti műmese durvaságából, ahol Pinokkió egy utálatos rosszcsont gyerek, aki halálra tapossa Tücsök Tihamért, és rugdossa az apját is, helyette továbbmegy, és teljes egészében áldozatot csinál a fiúból. Ebben a verzióban ugyanis az életre kelt marionettbábu még a rajzfilmes változatánál is naivabb, itt nem egyszerűen elcsavarog és bajba keveredik, hanem a tanár hajtja ki az iskolából, amiért különbözik a többi gyerektől. A korszellem oltarán áldozva itt is van új női karakter, aki a saját útját járja, ötletesen szőtték bele a történetbe, de jelenléte valójában nem igazán tesz hozzá *Pinokkióhoz*.

A *Pán Péter és Wendy* címébe nem véletlenül került vissza az álmodozó kislány neve, aki távolról sem hasonlít rajzfilmbéli eredetijére.

Amíg a Disney/rajzfilmes Wendy még teljesen a mesemágia birodalmában élt, és a legnagyobb természetességgel zárta be Pán Péter árnyékát a komód fiókjába, addig az élszereplős Wendy már a felnőttlét határán billeg, ennek megfelelően egy bizonytalan, durcás tinédzser, aki meglepődik Péter felbukkanásán. Fél a változásoktól, a felnőtté válással járó kötelezettségektől és felelősségtől, ezért pedig sokkal inkább lehet vele azonosulni, mint 50-es évekbeli pedáns verziójával. A modern hercegisasszonyokhoz hasonlóan Wendy sem várja meg, hogy Péter megmentse, sokkal öntudatosabb és harciasabb, egy ponton még Pétert is felpofozza, míg máskor ő siet a fiú segítségére.

A rajzfilmben fontos szerepe volt a nemiségnek, Wendyre Csingiling és a sellők is féltékenyek voltak, Wendy pedig Tigrisliliom táncát nézte rosszállóan. A filmváltozatban ez nem fontos, a nővé érés helyett a felnőtté válás válik még hangsúlyosabbá. Wendy legnagyobb segítőtje Tigrisliliom lesz, aki itt már majdnem felnőtt, az Akasztott ember fáját is elhagyta már, jelezve, hogy Scholországban sem állandó minden.

A bájos Pán Péter is a múlté. David Lowery rendező mesehőse sokkal karcosabb, sötétebb tónusú figura, aki olyan narcisztikus vonásokkal rendelkezik, amik egy átlagos gyerek fejlődésének a természetes részei, csak hát Pán megragadt itt, mert sosem nőtt fel. Ő a felnőttek felett ítélkező gyerek, aki magának tulajdonít minden dicsőséget (pedig Csingiling nélkül még repülni se tudna). Lowery verziója érzékletesen mutat rá, hogy Pánt akár antagonistaként is fel lehet fogni, aki nem engedi, hogy felnőj, és valójában a film konfliktusait is ő generálja, Wendy testvérei és az Elveszett fiúk is miatta kerülnek bajba. Péter végül belátja hibáit: bocsánatot kér Hooktól, ami kétségtelenül az éretté válás fontos jele.

A rendező Hook vicces karikatúrájából is hús-vér szereplőt farag, a film váratlan fordulata, hogy a kapitány nagyon alapos eredettörténetet kap, ami rögtön érthetőbbé teszi a Péterrel folytatott parttalan hadakozást. Hook egykoron szintén Elveszett gyerek volt, akinek elkezdett hiányozni az anyukája, és amikor meghallja Wendy énekét, az rögtön ismerősen cseng a fülében. Hook árva, mint a szigeten bárki, ami már-már személyiségzavaros állapotot teremt nála. Az anyai szó visszatérő elem a filmben, Wendy, Péter és Hook is küzd az anyai örökséggel, mert minden gyereket az édesanyja beszéde nyugtat meg a legjobban. A mesemondásnak ez is fontos része, a legprofibb előadók-kal felvett hangoskönyv sem tud versenyre kelni egy anya hangjával.

Érdekes, hogy a *Pán Péter és Wendy* úgy lett az egyik legkonzisz-
tensebb élőszereplős Disney-mese, hogy közben magába sűríti az élő-
szereplős feldolgozások legjellemzőbb vonását is: a hangsúlyosabb női
főszereplő mellett Péterből is fejlődő hős lett, Wendy nem Péter kárára,
hanem a javára változott, az antagonista pedig a *Szörnyellához* vagy
Demónához hasonló mélységeket kapott. Lowery teljesen új, kaland-
filmesebb és karakterközpontúbb történetet írt, de a rajzfilm emblema-
tikus jelenetei közül többet is megtartott (Hook a krokodil szájában,
Wendy csobbanása a tengerbe stb.), miközben a speciális effektusokkal
meglehetősen csínján bánt, így igazán fel sem tűnik, hogy egy másik
történetet nézünk.

A rendező tökéletesen tisztában van a történetmondás természete-
tével (lásd még: *A zöld lovag* című, felnőtteknek szóló Artúr-legenda
feldolgozását), és ez a *Pán Péter és Wendy*ben is jól tetten érhető: Wendy,
Péter és Csingiling valójában egy karakterként is felfoghatók, amire
a film vége elég konkrétan utal (Csingiling Wendy fülébe súgja, köszö-
ni, hogy meghallotta őket), míg Hook annak a megkeseredett, csaló-
dott felnőttnek a rémképe, akivé senki sem akar válni. Wendy rá is
kiált, hogy nőjön fel végre! – mintha csak magának címezné.

Lowery még direkterben fogalmaz a mesékkel kapcsolatban, ami-
kor Péter ki is mondja: csak egy mese vagyok. Sosem nő fel, tehát meg-
halni se tud. A nagy mítoszok hőseihez hasonlóan mindegyiküknek
meg kell halnia, hogy új minőségben térhessenek vissza, amit szimbo-
likusan mind meg is tesznek. Hook és Péter végül ismét jó barátokként
néznek össze, akik készen állnak egy kiadós játékra, Wendy pedig
a felnőttkorba is magával visz valamit a gyermeki lét mágiájából.