

Likantrópiák: fiktív és mediális átváltozások poszthumanista vonatkozásai a *Farkasok népe* című animációs filmben

Bevezetés: alakváltás, szimpoézis, animista animáció

Az ír Cartoon Saloon animációs stúdió által készített *Farkasok népe* (*Wolfwalkers*, 2020) az ősi kelta varázslatok titokzatos világát kelti életre, megigéző vizualitással. A film a tizenhetedik századi, cromwelli megszállás alatt lévő Írországból játszódik, ahol a helyi társadalom gyarmatosítása egybeesett a nők elnyomásával és a természet leigázásával. Ebbe az ellentétekkel tűzdelt környezetbe csöppen a fiatal Robyn, aki vadász édesapjával azért érkezik az országba, hogy segítsen elpusztítani az utolsó helyi farkasfalkát. A lány azonban nem várt módon összebarátkozik egy ősi farkasember-törzssel, a wolfwalkerek („farkasokkal járók”) leszármazottjával, Mebh-vel, majd egy (nem szándékos) harapás útján ő is képessé válik arra, hogy éjszakánként farkas alakot öltön. Tapasztalatainak köszönhetően a cselekmény végére Robyn én- és világképe gyökeresen megváltozik.

Tomm Moore és Ross Stewart rendezőket többek között az ír farkasember-legendák inspirálták a történet megalkotásában. A populáris vérfarkas-narratívákkal ellentétben ezekben nem a telihold fényében fenevaddá változó, elátkozott teremtmények szerepelnek, hanem alakváltók (*shape-shifters*), akik képesek testüket alvó vagy eszméletlen állapotban hátrahagyni miközben farkas formában járják a vidéket (Ogden 2021, 110-111).¹ A filmet ihlető leghíresebb legenda Walesi Gerald (Giraldus Cambrensis) *Topographia Hibernica* (*Írország és lakóinak leírása*, 1187) című tizenkettedik századi kódexében található (1. ábra). A történet szerint egy

¹ Egyes feljegyzések szerint ilyen alakváltók voltak a legendás harcos Laignech Fáelad leszármazottai, az ossory-i királyok, akiknek birodalma a mai Kilkenny és Laois megyék nagy részét foglalta magában Írország normann megszállása előtt, a tizenkettedik században. Más történetek szerint, amikor az ősi kelta istenek (*Tuatha Dé Danann*) elhagyták Írországot, néhányan maradtak, halandókkal kötöttek házasságot, és gyermekeik megőrizték az alakváltás természetfeletti képességét. Feltételezhetően ezek a legendák olyan harcosokról szóló beszámolókon alapultak, akik a portyáikat megelőző rituálékra farkasbundát öltöttek magukra (Solomon 2020, 11).

szerzetes Ulsterből Meathbe tartó útja során összetalálkozik egy hatalmas hím farkassal, aki emberi nyelven arra kéri, adja fel az utolsó kenetet közelben rejtőző, haldokló társának. A farkas elmagyarázza, hogy ők Ossory szülöttei, ahol Szent Natalis apát átkának eredményeként hétévente egy férfit és egy nőt száműznek a közösségből. A kiátkozottak nem csak otthonukat kénytelenek elhagyni, hanem emberi alakjukat is, hiszen farkasokká változnak. Ezt követően a pap követi az állatot egy odvas fáig, melyben egy nőstény ordas fekszik emberi hangon nyögve. Mivel a hím farkas látja, hogy a pap vonakodik egy nem emberi lény számára megadni a szentségeket, mancsával lehúzza a nőstény bőrét a fejtetőtől a köldökéig, hogy megmutassa, a farkastestben valójában egy öregasszony lakozik. Miután a pap „inkább a rémület, mintsem a józan ész által vezérelve” bevégzi az úrvacsorát, a farkasbőr visszanyeri eredeti formáját (Cambrensis 2000, 44-45. Ford. Galuska László 2021.). Az alakváltás nyilvánvaló motívumán túl az ossory-i emberfarkasok² története azért tekinthető a *Farkasok népe* intertextusának, mert a filmhez hasonlóan a legenda is két világrend találkozásának allegóriáját tárja elénk: az emberfarkasok, és közülük kifejezetten a női alak a természetközpontú, matriarchális berendezkedésű, ősi ír-kelta kultúra, míg az új vallást képviselő szerzetes az emberközpontú, patriarchális berendezkedésű, megszálló angol-normann kultúra metaforája. Azonban míg Walesi Gerald feljegyzésében az idős, taszító (krisevai értelemben „abjekt”) testiséggel, egyúttal az ember-állat



1. ábra

Kép eredeti forrása: Walesi Gerald: *Topographia Hibernica*

határ felbontásával fenyegető nőstény farkast – a szentség magához vétele ellenére – a bűnösség és a „monstruozitás árnyéka lengi körbe” (Priest 2018, 7),³ és éppen ezért halálra áldoztatik, addig a *Farkasok népe* a hibrideket pozitívan ábrázolja. A filmbeli farkaslányok, Mebh és Robyn épphogy egy olyan világot keltenek életre, mely a természet és a civilizáció, az ember és az állat, valamint a férfi és a női

² Az „emberfarkas” (*man-wolf*) elnevezés arra utalhat, hogy habár a középkorban a paraliturgikus hiedelemvilág, valamint a boszorkányperek kapcsán felerősödött a vérfarkasokat démoni lényeknek tartó hit, részben megmaradt az ősi kelta mítoszokból származó, emberi értelemmel és jó szándékkal rendelkező emberfarkas képzelet is (Galuska 2021, 68).

³ Innentől kezdődően az angol nyelvű forrásokból származó idézetek saját fordítások.

jegyek együttes létezését, együttműködését, vagy röviden szimpoézisét ünnepli.

Értelmezésemben tehát nem azt vizsgálom, ahogy a Cartoon Saloon alkotása a nőiséggel összekapcsolt ír-kelta hagyomány újjáélesztésére törekszik, bár kétségtávol erről is szó van.⁴ Inkább arra fókuszálok, hogy a film által megidézett képzeletvilágban miként rajzolódik ki egy – a létformák közötti hibriditás és fluiditás értékeit közvetítő – poszthumanista ontológia. Habár egy leegyszerűsített fogalmi sorrend szerint a poszthumanizmus a jelen intellektuális szabadságát és tudományos előrehaladottságát igényli, mely a természettudományok terén például az evolúciós genetika, a bölcsészettudományokon belül például a feminista ökokritika eszközeivel hívja fel a figyelmet a civilizáció-természet, ember-állat, férfi-nő ellentétek tarthatatlanságára, a film jól példázza azt az álláspontot, miszerint egyes középkori (és annál korábbi) kozmológiák inspirációt nyújthatnak a poszthumanista gondolkodás számára.⁵ Alan Montroso szerint a középkori képzeletvilágot benépesítő olyan hibrid szörnyek, mint a filmben megjelenő wolfwalkerek, kifejezetten a szigorú konceptuális határok felállítását kérdőjelezi meg (2022, 101).

A bináris oppozíciókat összetettebb gondolati sémákkal helyettesítő poszthumanizmus egyik pillére a Donna Haraway által teoretizált, hibriditást hangsúlyozó szimpoézis, melyet a *Farkasok népe* mind karaktereiben, mind vizuális világában érvényesít. A szimpoézis (*sympoiesis*) Haraway a *Staying with the Trouble* című könyvében kifejtett poszt-antropocentrikus gondolkodás metaforikus hálózatának egy darabja. Az elnevezés a szimbiogenezis (*sympio genesis*), azaz „együtt-létezés” vagy „együtt-létrejövés” kifejezésből ered, és a poézis (*poiesis*), azaz „teremtés” szóval összekapcsolva a létezés, szubjektum- és jelentésközpontú egy olyan módozatát jelöli, mely a koevolúció biológiai fogalmát összeköti a művészeti alkotó folyamatokkal (2016, 58-63). Egyszerűen fogalmazva, a szimpoézis „együtt-alkotást” („making-with”), közös világteremtést („wordling-with”) jelöl (58), mely során a különböző létformák az egymásra tett kölcsönös hatások nyomán jönnek létre, azaz lényegében egymást hozzák létre intra-aktív, dinamikus kapcsolódások nyomán (60). Haraway szerint a földi élőlények önmagukban nem is létezhetnek: „Vagy együtt jövünk létre vagy sehogy” (4). Kölcsönös interakcióink következtében „együtt alkotjuk érzelmeinket, tudásainkat,

⁴ Bővebben lásd Nilofar Horr „Back to the Roots: Cartoon Saloon’s Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences” (2021) című értekezését.

⁵ A poszthumanizmusról bővebben lásd pl.: Ferrando (2013), Herbrechter (2013), Braidotti (2013; 2016; 2017). A poszthumanizmus és a középkori humanizmust kikezdő világnézetek összefüggéseiről lásd: Steel (2019); Montroso (2022). A poszthumanizmus és fantasztikum kapcsolatáról lásd: Kérchy (2018).

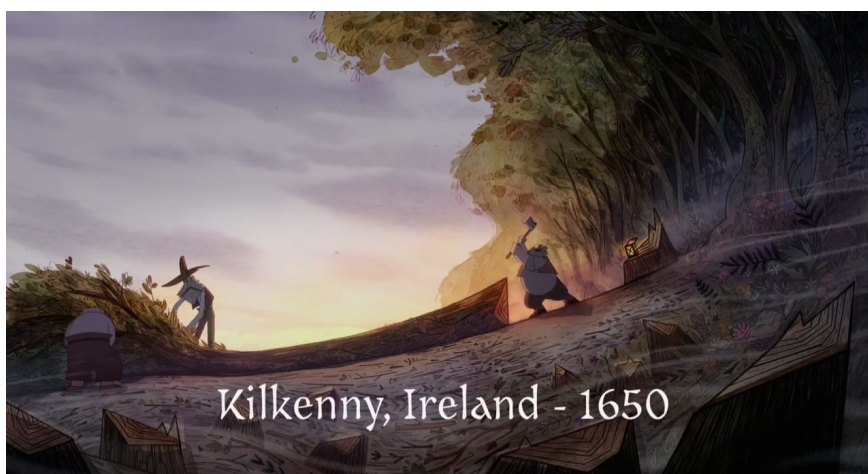
világainkat és történeteinket más történetekkel, világokkal, tudásokkal, vágyakkal” és „így tesz a Föld összes többi teremtménye is, hemzseggő diverzitást, kategóriákat felbontó képződményeket és kapcsolatrendszereket létrehozva” (97). Amint arra Varga Tünde rámutat, Haraway szimpoetikus hálózatokról való gondolata sokban hasonlít Isabelle Strengers animizmus-felfogásához, mely – Deleuze és Guattari nyomán – szintén a rizomatikusan kapcsolódó asszemblázsokban való gondolkodást helyezi előtérbe (idézi Varga 2020, 9). Strengers ezáltal az animizmusnak egy olyan formáját vázolja fel, melyben „a természetet kívül helyező, emberközpontú tudomány más, a kapcsolatrendszerek élettel megtöltött, a mitológiai gondolkodásra jellemző, természet és kultúra közötti egység[et]” hangsúlyozó létfilozófiát igényel (Varga 2020, 9).

Hasonló folyamat figyelhető meg a *Farkasok népe* wolfwalkereiben, leginkább Robyn karakterében, akinek kezdeti – dualizmusokra épülő – identitása a belső állatiasság, valamint a külső, nem-emberi állatokkal alkotott közösség elfogadásával lényegesen átalakul. Robyn (illetve a filmben szereplő többi alakváltó) szimpoetikus entitásként értelmezhető, akik egy olyan világot segítenek elképzelni, ahol az ember-állat, természet-kultúra, férfi-nő ellentéteket kölcsönösségi viszonyban álló, hibrid létformák, illetve az ezeket alkotó formálódások, folytonos (át)változások váltják fel.⁶ A *Farkasok népe* a likantrópiát tehát egy poszthumanista szubjektum és világkép megalkotására használja. Továbbá fontos megjegyezni, hogy a fikciós átváltozásokat mediális átváltozások kísérik. A film vizuális stílusában különböző képalkotási módszerek (kézi és digitális animáció), animációs irányzatok (európai lineáris-figurális és populáris amerikai), művészettörténeti inspirációk (petroglifák; ősi kelta, amerikai indián, és európai művészet; középkori kódex- és faliszőnyegképek; modernista és szecessziós művészet), eljárás-imitációk (vízfesték és fametszet), valamint vonalak, formák, és színek, hátterek és karakterek keverednek egymással, varázslatos kavalkádot, vizuális metamorfózisokat alkotva. Röviden, maga a médium is szimpoetikusnak tekinthető. Ezért a tanulmány következő részében a fiktív, azaz a cselekmény szintjén, főképp Robyn karakterében zajló átváltozások mellett a mediális, azaz az animáció szintjén történő transzformációkra is kitérek, melyek értelmezésem szerint hatalmas szerepet játszanak a film által elképzelt poszthumán szubjektum és világkép kialakításában.

⁶ Bővebben lásd (Iovino 2008; Haraway 2016; Braidotti-Balzano 2020).

Fiktív átváltozások

Mint arra korábban utaltam, a film – az ossory-i emberfarkasok legendájához hasonlóan – két különböző világrend szembeállításával kezdődik. A cselekmény az 1650-es évet, az írországi Kilkennyt jelöli meg kiindulópontként, ahol az egyik oldalon az Oliver Cromwell (fikciós nevén Lord Protektor) csapatai által megszállt város, a másikon a pusztulásra ítélt erdő áll, középen az alantas munkát elvégezni kényszerített helyi parasztokkal (2. ábra). A város által jelölt szimbolikus térbe azok a szereplők tartoznak, kezdetben beleértve a farkasok kiirtásával megbízott Bill Goodfellowe-t és lányát, Robynt is, akik a puritán dogma értelmében saját, belső ösztöneikkel



2. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

egyetemben a külső, nem-emberi természetet is megzabolázandó erőnek tartják. Eközben az erdő által szimbolizált világ képviselői a wolfwalkerek, név szerint Moll Óg MacTíre és lánya, Mebh, akik alakváltókként egyrészt az emberi és állati lét közötti fluiditást, másrészt a farkasfalka tagjaiként (szó szerint „farkasokkal járóként”), az emberek és a nem-emberi létezők szimbiotikus együttélését reprezentálják.⁷ Az Írország kolonizációját idéző

⁷ A wolfwalkerek ezen státuszát nevük is jelzi, hiszen az ír-kelta nyelvből származó „mac tíre” kifejezés jelentése egyrészt „farkas”, másrészt, szó szerinti fordításban „a föld szülötte”, ami nem csak a karaktereknek, hanem az általuk képviselt ősi kelta kultúrának – a nyelvben is tetten érhető – ontológiájára utal, mely szerint ember és természet között organikus kapcsolat áll fenn. De érdekes módon az angol karakterek nevei is hasonló felfogást tükröznek: Robin Goodfellow-nak, másképpen hobgoblinoknak (ahol a „hob” a „robin” vagy „rob” megfelelője) nevezték azokat a középkori angol folklórban megjelenő, majd később a 16-17.



3. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

kontextusban az ember felsőbbrendűségét hirdető idegen hatalom egyszerre fenyegeti pusztulással a természeti környezetet, valamint a természettel közösséget alkotó helyi embereket.

A film által problematizált hierarchiát érzékletesen szemlélteti a környezeti pusztulás folyamatát bemutató, két egymást követő montázs-szekvencia. Először a természetes élőhelyükön békésen mozgó, a vizuális környezetbe harmonikusan beilleszkedő erdei állatok – egy feketeterítő, egy mókus, egy borz és egy szarvas – életképei váltják egymást (3. ábra). A képeket kísérő hangzásvilágban diegetikus madárcsicsergés keveredik a Bruno Coulais által szerzett *Wolfwalker* témával, mely hol bájos, hol nyugtalanító dallamával egyszerre hangsúlyozza a természet szépségét és sebezhetőségét. A fenyegető emberi jelenlétet a következő képet élesen átszelő, fába csapódó fejsze teszi egyértelművé, melyet a város kapuin keresztül kizúduló, lándzsákkal és fáklyákkal felszerelkezett hadsereg követ. Akinek van szárnya, elrepül, akinek nincs, az erdő mélyébe menekül, de a következő szekvencia azt sugallja, hogy a pusztítás ott is utoléri őket. A képek visszatérnek a nyitómontázsban bemutatott állatokhoz, akiket ekkor már a túlélésért küzdve, kifosztott környezetükben látunk (4. ábra). A rombolás mértékét vizuálisan érzékelteti, hogy az állatok a háttérbe kerülnek, szó szerint eltörpülve az emberi pusztítás

századi ábrázolásokban (például Shakespeare *Szentivánéji álom* című vígjátékában Puck néven) felbukkanó erdei manókat, akiknek csintalan természetük ellenére hízelgett, ha jónépként, barátként utaltak rájuk. Ez egyrészt a filmbéli Robyn – kezdetben elnyomott – rakoncátlanságára utal, másrészt arra is, hogy az általa képviselt puritán angol kultúrában megmaradtak a korábbi, az ember és a természet közötti fluiditást elismerő felfogás maradványai.



4. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

ereje mellett. Az erdő archetipikus uraként bemutatott szarvas lehajtott fejjel néz a fiktív kamerába, némán közvetítve a természet leigázásának koloniális kontextusban kirajzolódó történetét.

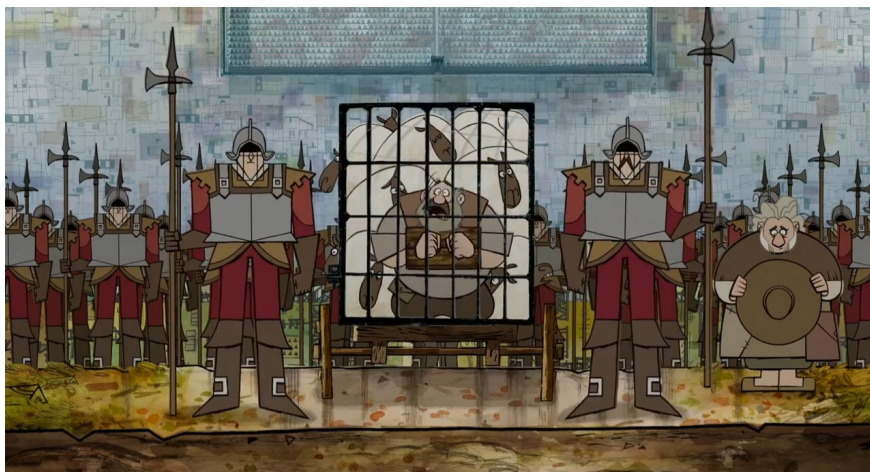
A *Farkasok népe* kezdetektől fogva szoros párhuzamot von a természeti környezet leigázása és a helyi ír-kelta társadalom elnyomása között. Az Írországot megszálló angol hatalom az állatfajok közül kifejezetten a farkasok kiirtására összpontosított, hiszen – a gyarmatosító szempontjából – a vad természetet megtestesítő faj az emberi „vadakkal” állt összefüggésben. Amint azt Ross Stewart, a film egyik rendezője egy interjúban elmondta, „a cromwelli csapatokat azért utasították az erdők kiirtására, mert ott bujkáltak a lázadók és a farkasok. Eltökélt szándék volt a farkasok kipusztítása” (idézi Alter 2021), ami ebben a kontextusban párhuzamosan zajlott az őslakosok megregulázásával.⁸ Mint az Stewart kifejti, két kultúra csapott össze:

Ott volt az ősi kelta kultúra, ami vallásában pogány, berendezkedésében matriarchális volt, és nagy hangsúlyt helyezett a természettel való szimbiotikus kapcsolatra. Aztán bejött ez a puritán, leigázó erő, ami berendezkedésében nagyon is patriarchális volt, a természet felett uralkodni

⁸ A farkasok száma valójában a cromwelli háborúk (1641–1652) pusztításának és a behozott háziállat-tartomány növekedésének köszönhetően ugrott meg. Akkor fenyegetésnek számítottak, hogy Cromwell kormánya 1653-ban bevezetett egy jutalmi rendszert, ahol vérdíj járt minden megölt farkasért (Marvin 2012, 82). Ez számos hivatásos farkasvadászt vonzott az országba, főleg Angliából, akiket a filmben Robyn apja, Bill Goodfellowe képvisel.

kívánt, és a vadak – mind belső, mind külső értelemben vett – megszelídítését tűzte ki célul. (idézi Alter 2021)

Habár az előbbi világrend legnyilvánvalóbb képviselői a wolfwalkerek, a film azt is világossá teszi, hogy a városban élő ír lakosság szintén továbbra is az ősi kelta kultúrával azonosul, azonban az angol gyarmatosítók arra kényszerítik őket, hogy felhagyjanak korábbi hiedelmeikkel. A helyiek szorult helyzetét jól érzékelteti az a párbeszéd, melyben az erdők kiirtására küldött egyik paraszt kijelenti, hogy „Nem lenne szabad [ezt tenniük]” mire a másik azt feleli, hogy nincs választásuk, „a katonák ezt parancsolják” (00:31:02–00:31:09). Az egyetlen lakost, aki megkérdőjelezi a Cromwellt ábrázoló Lord Protektor hatalmát, birkáival együtt ketrecbe zárják (5. ábra). Az embert és állatait bekeretező rács, mely a helyi kultúra elnyomásának visszatérő motívuma, vizuálisan megerősíti a film által vont párhuzamot az emberi és a nem-emberi élőlények uralom alá hajtása között. Ilyen értelemben a kormányzó kijelentése, miszerint „ezt a vad vidéket meg kell szelídíteni” (00:55:43), egyszerre utal a farkasok által megtestesített természeti vadságra, illetve a helyi lázadók által megtestesített emberi vadság elnyomásának puritán vágyára.



5. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

Azokat az erőket, amelyek a filmben ábrázolt angol gyarmatosító kultúrában félelmet és – annak eredményeként – erőszakot váltanak ki legfőképp a wolfwalkerek jelenítik meg. Az erdő és a falka szerves részét alkotó farkasemberek nem csak a külső természettel vállalnak szimbiotikus közösséget, hanem belső állatiasságukkal, ösztöneikkel, intuícióikkal is harmonikusan együtt élnek. Alakváltókként álomba merülve farkasként

érzékelik a környezetüket, fizikailag is megtestesítve azt a hibriditást, mely a szigorú konceptuális (többek között civilizáció és természet, ember és állat, test és lélek, értelem és érzelem) kategóriákra épülő puritán világnézetet a határok lebontásával fenyegeti. Amint azt az ossory-i emberfarkasok legendája szemléltette, az állatiasságuknak szabad teret engedő embert a középkori keresztény hatalom büntetendő gonosznak tartotta, mely a farkasember kifejezés etimológiájában is tetten érhető. Az ógermán nyelvben a *vargr* (az ebből később kialakult angol *werewolf*-ban a „were”) kettős jelentéssel bírt, mely egyszerre fejezte ki a farkast és a békeromboló egyént (Baring-Gould 2023, 49; Agamben 1995, 52). Mi több, az ősi germán és normann jog szerint a bizonyos bűnöket elkövető személyeket törvényen kívül helyezték, s szintén a *wargus*, vagyis ez esetben „törvényen kívüli” jelzőt használták rájuk (Baring-Gould 50). Ez ilyen embereket száműzték, akik eztán úgy éltek, mint a vadállatok; „nem is csoda,” írja Sabine Baring-Gould, „hogy a törvényen kívüliekről szóló történeteket a farkassá válásukról szóló mitikus beszámolókkal körítették” (51). Giorgio Agamben megfogalmazásában, „így fonódott össze az irtózatot keltő, a város és az erdő között megosztott ember-állat hibrid – a vérfarkas – eredettörténete a városból kitiltott ember alakjával” (52). Agamben a száműzött egyén liminális (agambeni értelemben „homo sacer”) státuszát hangsúlyozza, aki nem csak ember és állat, *physis* és *nomos*, kint és bent között helyezkedett el, hanem élet és halál között is, hiszen a jogfosztott egyént bárki, büntetés nélkül megölhette (52). Az effajta gyilkosságot egy olyan onto-teológiai felfogás indokolta, mely éles vonalat húzott civilizáció és természet között, ezért a „vadállatként” viselkedő embert határfelbontással fenyegető, elpusztítandó entitásként kezelte.

Következésképpen, amikor a puritán kultúra nézőpontját szemlélteti, a film is fenyegetésként jeleníti meg a wolfwalkereket. Amikor először látjuk őket, csattogó fogú farkasok kíséretében, izzó szemű fekete árnyakként lépnek ki a fák közül. Ez szimbolikusan a civilizáció és természet közötti határ felbontására utal, a cselekményen belül pedig arra, hogy a farkasokkal járók a favágókon jöttek bosszút állni (6. ábra). Azonban amint kilépnek a fénybe, ábrázolásuk megváltozik: egy gyermekét óvón magához ölelő anyát látunk, akinek aggódó tekintete inkább áldozati mintsem támadói státuszát jelöli. Hamar kiderül, hogy Moll és Mebh valójában csak védekezésből, figyelmeztetésként uszították a farkasokat a munkásokra; a megtámadott favágó sebeit meggyógyítják, majd visszaküldik a városba, ahol a pusztítás valódi okozója lakozik. A wolfwalkereket tehát végső soron a természet ellen indított hadjárat további áldozataiként ábrázolja a film. Ugyanakkor azt is kiemeli, hogy míg a civilizáció védelmezőjeként fellépő Lord Protektor valójában pusztító hatalom, addig a gyógyítás képességeivel rendelkező wolfwalkerek tényleges védelmezők: nem csak a természeti környezetet és a

benne lakó élőlényeket igyekeznek megóvni, hanem szimbolikusan a civilizáció és a természet, a város és az erdő, az emberek és a nem-emberi lények egymástól kölcsönösen függő, azaz szimpoetikus kapcsolatát is, mely az angol megszállás előtti világot jellemezte. Amint azt a lázadó favágó szavaiból megtudjuk, Szent Patrik és a wolfwalkerek között egy olyan megegyezés született, miszerint ha az emberek nem fenyegették a farkasokkal járókat, úgy ők is békén hagyták a városlakókat.⁹ A wolfwalkerek és a Lord Protektor konfliktusán keresztül a film tehát szintén azt – az ősi ír-kelta és megszálló angol kultúra közötti – szembenállást érzékelteti, ahol az előbbi megóvandó értéként kezeli, míg az utóbbi el akarja pusztítani mind az emberi és állati lét közötti átjárás gondolatát, mind a civilizáció és a természet között létező összhangot. A 7. ábrán látható stilizált vázlatrajz ezt a filmen végighúzó szembenállást jeleníti meg: az egyik oldalon az egyszerre szabadsággal és veszélyekkel járó ösztönöknek teret engedő világrendet, a másikon az ész uralmát hirdető kultúrát, mely a vágyakat ketrecbe zárja, így egyszerre jár biztonsággal, de rabigával is.



6. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

⁹ Az angol gyarmatosítás előtti időkben az emberek és a farkasok valóban szimpoetikusnak nevezhető kapcsolati rendszert alkottak. A filmkészítők kutatásai arra engedtek következtetni, hogy az ír lakosok és a helyi farkasok az évezredek során megtanultak békésen együtt élni egymással: „számos történet szól arról, hogy a farkasok megvédték azokat az embereket, akik kedvességgel és tisztelettel bántak velük. Aztán jött Cromwell és kijelentette, hogy ‘Ezeket az állatokat ki kell irtani’; az írek úgy gondolták, ‘számukra is van hely, számunka is’” (idézi Solomon 2020, 15).



7. ábra

Forrás: Solomon, Charles. 2020. *The Art of Wolfwalkers*. New York: Abrams.

színek jellemzik” (idézi Solomon 2020, 162). A nappali jelenetekben domináló zöld és narancssárga árnyalatok az őszi erdő fényeit keltik életre, a lágy vonalak és kerekded formák barátságossá teszik a teret, míg a kinezmetikusán kigyózó gyökerek és ágak az erdő lakóinak zabolázatlan életerejét, szabadságát hirdetik. Eközben a visszafogott, szürkés-barnás tónusú városban egymást érik a házak, a perspektíva kétdimenziós, így a városkép szinte kubista kinézetet nyer, amely miatt az épületeket mintha kilapítva, oldalra szerelve látnánk (10. ábra). A fakó

A két világrend különbségei az animáción keresztül is dekódolhatóak. Az erdőt ábrázoló, a szecessziós stílus burjánzó ornamentikáját idéző képeket a csavargó gyökerek, terjeszkedő ágak, hurkos indák hullámzó vonalai életre keltik, olyannyira, hogy még egy-egy statikus beállítás is a mozgás, a szüntelen áramlás érzetét kelti (8. ábra).¹⁰ Ezzel szemben a város ábrázolását egyenes vonalak, szögletes formák, és mechanikus mozgások keretezik; az erdőben egybefolyó növények folyama helyett itt a rács a visszatérő motívum, mely az ember és az állat, a civilizáció és a természet, a kint és a bent erőszakos elválasztását jelzi (9. ábra).¹¹ A filmen dolgozó animációs és vizuális effektus szakember, Andreu Campos elmondása szerint: „Két különböző világ megalkotásán dolgoztunk. A városon belül minden egyenes és szögletes, éles vonalakkal. Az erdőben minden vad és kerek formát ölt. Míg a városi karaktereket geometrikus vonalak, addig az erdei karaktereket lekerekített, lágy vonalak és meleg

¹⁰ A kinezmetikus hatást keltő képek megalkotását nagyban segítették a Kilkeny környéki erdőkben tett kirándulások, mely során az animátorok saját érzékeikkel szerezhettek benyomást (illetve készíthettek vázlatokat és fényképeket) az ír erdőt benépesítő állatokról, növényekről, színekről, illatokról és fényekről (Solomon 2020, 162).

¹¹ A várost ábrázoló képeket többek között Kilkeny fekete mészkőből készült, középkori épületei, macskaköves utcái, kőfalai, kéményei inspirálták.



8. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

színek, a zsúfoltság, valamint az égre való kilátás korlátozottsága mind azt a szabadságot korlátozó világnézetet jelenítik meg, melyet a cromwelli kormányzás kényszerít Kilkenny lakóira. Következésképpen a város lakói is éles vonalakkal és geometrikus formákból állnak; a szögletes karakterábrázolás azonban leginkább a puritán leigázó hatalmat képviselő katonákra és a Cromwellt megtestesítő Lord Protektorra jellemző, akinek alakjában – hullámzó haján kívül – egy csepp kanyarulat vagy görbület sincs (11. ábra). Vizuális reprezentációja – csak úgy, mint az általa szimbolizált világnézet – behatárolt, rugalmatlan, és szigorúan megrajzolt határvonalak követését írja elő. A szögletes karakterek érzékletes kontrasztját nyújtják Mebh



9. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

és Moll gömbölyded formákból és kanyargó vonalakkal álló alakjai (12. ábra), melyek a wolfwalkerek által képviselt – szabadságot, fluiditást, és kölcsönösségi kapcsolatokat felölelő – világnézetet fejezik ki.



10. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.



11. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.



12. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

A vizuális kontraszthoz hozzájárul az is, hogy az erdő és lakóinak ábrázolása a vízfestmények hatását kelti, ahol a színek, formák, textúrák, valamint az alakok és a háttér sokszor egymásba folynak. Habár a wolfwalkerek alakjai rendelkeznek kontúrokkal, fontos részlet, hogy vonalaik vázlatosak, zavarosak, a vibrálás hatását keltik, ezzel jelezve, hogy az általuk képviselt világnézetben nem választódnak el az emberek a természettől (13. ábra). A civilizáció és természeti környezet, az emberi és nem-emberi lények közötti szimpoetikus kapcsolatot érzékletesen eleveníti meg az a szekvencia, melyben az erdőbe csöppenő Robynt magával ragadja Mebh és a farkasfalka hömpölygő áramlata. A jelenet nem csak a cselekmény szintjén ütközteti – a városlakót csintalan erdei manóként kalandra csábító – wolfwalker vadócságát Robyn merev magatartásával. Vizuális szinten, Mebh és a farkasok, valamint az alakok és az erdő vonalainak egymásba futtatásával, színeik egymásba szivárogtatásával a képfolyam a különböző létformák közötti fluiditást, illetve az ember és a természet közötti kapcsolódási folyamatokat jelzi. Mindeközben a város és lakóinak képei a fa-vagy linómetszetek hatását keltik; a pozitív-negatív, szín-fonák, kontúr és kitöltés ellentéteire építő technikát a film az ellentétekben és különállóságokban gondolkodó puritán világnézet kifejezésére használja.¹² A két világ vizuális kontrasztja akkor a leglátványosabb, amikor Mebh szabadul Kilkenny-be, hogy megmentse a Lord Protektor által fogságban tartott, farkasformában ragadt édesanyját (14. ábra). A „bestia” (Moll) publikus kivégzéséért és a lány megzabolázásáért

¹² A valódi Kilkenny történelmi építésze mellett a filmbéli város ábrázolását tizenötödik-tizenhetedik századi metszetek inspirálták, melyekre kétdimenziósság, illetve – a technika korlátozottsága miatt – az egyenes vonalak dominanciája jellemző (Solomon 2020, 13).

kiáltozó tömeg a metszetekre jellemző éles vonalakkól és szögletes szín-blokkokból áll, ami az angol puritán felfogás – hibriditás által kiváltott – fenyegetettségét és válaszul adott agresszióját szemléleti. Ezzel ellentétben Mebh vibráló vonalai, és kontúrokon átszivárgó vörös hajszíne a határok tarthatatlanságát elevenítik meg.



13. ábra

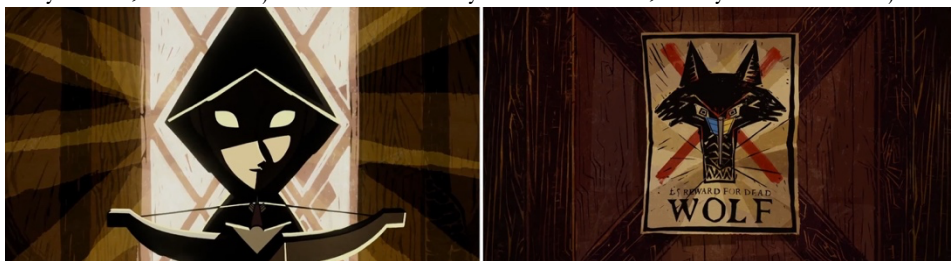
Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.



14. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

Ebbe a dramaturgiai és vizuálisan szembeállított világok közötti részbe ékelődik Robyn, aki a kolonizáló kultúra tagjaként, kezdetben lelkesen veti bele magát a farkasvadászatba. Következésképp Robyn ábrázolását a film elején szintén egyenes vonalak, határozott kontúrok, árnyék és fény ellentétei alkotják, csak úgy, mint – átvitt értelemben – az általa képviselt, bináris oppozíciókba merevedő világrendet. Első megjelenésekor Robyn a „Farkas, farkas, öld meg a farkast” kezdetű dalocskát énekli, mely a bájos hangú gyerek szinkronszínész (Honor Kneafsey) szájából groteszk hatást kelt. Azonban épp ez a minőség mutatja meg, hogy az angol puritán hatalom emberközpontú indoktrinációja a gyermeki képzeletet és kifejezésvilágot is megfertőzi. Ez a mechanizmus határozza meg a következő ellenbeállítást is, mely a lány kontrasztokból álló, szigorúan keretezett képét – szimbolikusan a humanista hagyomány által elképzelt, felsőbbrendű „Embert” – szembeállítja egy vérdíj-plakáton látható farkas – szimbolikusan az alsóbbrendű, elpusztítandó „Bestia” – képével (15. ábra).¹³ Azonban hamar világossá válik, hogy a farkasok démonizálása a Robyn karakterében is meglévő vadság, szabadság és fluiditás kulturális elnyomását tükrözi. Hiszen Robyn valójában szintén kalandvagyó, határokat feszegető jellem, akinek lelke – az ősi kelta animista felfogást tükrözve – nem véletlenül a Merlin nevet viselő, szabadon szárnyaló sólymában mutatkozik meg leginkább. Rakoncátlansága saját nevében is felfedezhető, ami a középkori néphagyományban és kora újkori angol ábrázolásokban felbukkanó huncut erdei manókra, vagy Robin Goodfellow-ra utal. A lány szabad szellemét azonban a puritán angol társadalom szigorú dualizmusokba kényszeríti, többek között az angol és az ír, a civilizáció és a természet, az ember és az állat, a felnőtt és a gyerek, a férfi és a nő ellentéteibe, melyeknek Robyn kénytelen engedelmessé válni. Az, hogy ábrázolásában a legszögletesebb részlet a csuklyája, valamint később, amikor cselédsorba kényszerül, a főkötője – azaz két olyan ruhadarab, melyek valódi énjének



15. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

¹³ A nagy kezdőbetűs „Állat” (középkori, és kora újkori kontextusban „Bestia”), melyet Derrida *l'animot*-nak nevez, egy olyan metafizikai kategóriát jelöl, mely letagadja a nem-emberi állatfajok és individuumok sokféleségét, továbbá minden élőlényt a felsőbbrendűségét garantáló „Ember” ellentétéként definiál (Derrida 2008, 41).

elfedését vagy elnyomását szolgálják – szintén arra utal, hogy az oppozíciókhoz és hierarchiákhoz ragaszkodó világnézet a Robyn identitását kezdetben meghatározó, valójában külső tényező, nem pedig belőle fakad (16. ábra).



16. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

Fontos részlet, hogy Robyn karaktere végül egy tinédzser korú lány lett. A történet első verziói és az előzetes rajzok Robynt fiúként ábrázolták, azonban a rendezők rájöttek, hogy lányként Robynnak nem csak az apjával szemben kell érvényesítenie saját akaratát, hanem neme miatt a puritán angol társadalom által rákényszerített láncokat is le kell törnie magáról ahhoz, hogy kedvére az erdőben, farkasokkal és farkasemberekkel játszasson (Solomon 2020, 45). A *Farkasok népe* tehát nem csak a helyi társadalom gyarmatosítása és a természeti környezet elpusztítása közötti összefüggésekre hívja fel a figyelmet, hanem Robyn ábrázolásán keresztül a testiségben, az érzelmekben, a féktelen viselkedésben kifejeződő emberi állatiasság démonizálása és az ezekkel az „állati” kategóriákkal összekapcsolt nők társadalmi elnyomása



17. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

közötti összefüggésekre is finoman, főleg képi eszközök segítségével rávilágít. Az egyik ilyen vizuális módszer a Robyn cselédnapjait bemutató osztott képernyős montázs, mely a puritán angol társadalom női tagjainak sorsát mutatja be: a monoton, elmagányosító, véget nem érő házimunkát (17. ábra). A Lord Protektor által képviselt patriarchális társadalom szerint ez az erényes élet egy fiatal lány számára, azonban Robyn csüggedt arca, a montázs szürkés tónusa, illetve a képek elválasztó vonalaiként szolgáló rácsok és láncok mind arra utalnak, hogy a puritán kultúra mennyire lekorlátozza a női egyén lehetőségeit.

A nők puritán világbeli elnyomását a film Mebh és Moll ábrázolásával állítja szembe, akik saját állatiasságuk, testiségük és ösztönösségük felvállalásával kezdetben erősebb női karaktereknek bizonyulnak, mint a mindezeket elfojtani kényszerülő Robyn. Amint Ross Stewart, a film egyik rendezője elmondta, „az ír mitológiában és néphagyományban hatalmas tisztelet övezte az anyaistennőt; ennek szöges ellentétéként a puritanizmus sokkal férfi-központúbb vallás volt. Moll és Mebh azokat a hagyományokat és hitvilágot reprezentálják, melyeket a gyarmatosító hatalom el akart törölni” (idézi Solomon 2020, 45). Stewart itt arra a világnézetre utal, mely egyszerre tisztelte a nőket és a természetet, és amely a hierarchikus viszonyrendszer helyett a természet és a civilizáció, az emberek és az állatok, valamint a férfiak és a nők közötti kölcsönösségi viszonyokat helyezte előtérbe. Mint azt a bevezetőben említettem, ilyen szempontból az ősi kelta ontológiára akár a poszthumanista gondolkodás előfutáraként vagy forrásaként is tekinthetünk, melynek filmbéli képviselői az ember-állat, civilizáció-természet, továbbá a férfi-nő hibridizációkból erőt merítő wolfwalkerek. Röviden visszautalva az ossory-i emberfarkasok legendájára, a *Farkasok népe* abban különbözik a középkori szövegtől, hogy míg abban a női farkas taszító jelleget ölt, addig a filmben szereplő farkasemberek félreérthetetlenül pozitív, leginkább a poszthumán feminizmus által hangsúlyozott értékeket közvetítenek. A Rosi Braidotttól származó poszthumán feminizmus (vagy feminista poszthumanizmus) az ember-állat hierarchiákat kritizáló posztantropocentrikus gondolkodás és a férfi-nő hierarchiákat felbontó feminista gondolkodás szintézisére törekszik (2016). Széplaky Gerda megfogalmazásában:

A beleézés során az önmagát nőként megalkotó létező saját testies-állatias meghatározottságait ismeri fel azokban a társadalomban uralkodó hierarchia által még mindig alacsonyabb rendűnek minősített létformákban, amelyek megértésre, elfogadásra, azonosulásra készítetik. (2020, 86)

A poszthumán feminizmus fordulatában a női szubjektum tehát erőt merít a domináns kultúra által alsóbbrendűnek, taszítóknak, és ezért

fenyegetőnek titulált „állatias” jellegzetességekből. A *Farkasok népében* megjelenített női likantrópia ezt a poszthumán feminista szubjektum- és világképet szemléleti, hiszen a város női lakosival és Robynnal ellentétben ők nem elnyomják, hanem felvállalják identitásuk „testies-állatias meghatározottságait” (Széplaky 2020, 86), valamint, fontos hozzátenni, a férfiasság és nőiesség közötti fluiditást is.

A fajok és nemek közötti fluiditást felkaroló poszthumán attitűd leginkább a wolfwalkerek hajának és testszőrzetének ábrázolásában érhető tetten. Míg a hajfürtöket – egyszerre az emberben rejlő állatiasság és a nőben rejlő maszkulinitás szimbólumát – Robyn esetében csuklya vagy főkötő fedí, addig Moll és Mebh büszkén viselik hajkoronájukat, ami arra utal, hogy az utóbbiak nem fenyegetésként, hanem értékként és erőként kezelik a bennük rejlő, fajok és nemek közötti átjárhatóságot. Vadóc természetét tükrözendő, Mebh kifejezetten bozontos, ráadásul két szemöldöke között a homlokát sötét pihék borítják. A testszőrzet, sokkal inkább, mint a haj, a nőben potenciálisan rejlő férfiasságra utal, ami a szigorú femininitás-maszkulinitás koncepciókhoz ragaszkodó kultúrákban a határok felbontásával fenyeget. Nem meglepő tehát, magyarázza Hannah Priest, hogy az olyan hagyományos női vérfarkas-narratívákban, mint a puritán felfogást tükröző ossory-i emberfarkasok legendájában, a fokozott szőrnövekedéssel járó átváltozás fenyegető minőségben jelenik meg (2018, 17). Ezzel szemben a *Farkasok népében* a bozontosság a női karakterek szabadságának, erejének a vizuális kifejeződése, ami a filmet egy olyan alternatív ábrázolássá teszi, melyben a likantrópia a poszthumán feminizmus által megfogalmazott, fajok és nemek közötti fluiditást hirdető üzenet hordozójává válik.¹⁴

Habár kezdetben, Robyn a patriarchális berendezkedésű, emberközpontú kultúra képviselője, majd cselédként ugyanennek a kultúrának az áldozata, Mebh-vel való barátságának és a hibrid lét megtapasztalásának köszönhetően a cselekmény végére fellázad a civilizáció-természet, ember-állat, angol-ír, férfi-nő dualizmusokba merevedő világrend ellen, és átadja magát a benne lévő vadságot és hibridizációt eredményező erőnek. Ezzel egyidejűleg felelszik a külső vadak, azaz a farkasok védelmére is. Más szóval a film végére Robyn karaktere – Mebhez hasonlóan – egy olyan szimpoetikus szubjektum kifejeződésévé válik, aki a belső állat és a külső, nem-emberi állatokkal alkotott közösség, valamint a férfiasság és a nőiesség közötti fluiditás elfogadásával, az ezekkel való kapcsolódási folyamatokban jön létre és formálódik szüntelenül. Úgy is fogalmazhatnánk, hogy míg a Lord Protektor által képviselt gyarmatosító kultúra a helyi lakosság, azon belül kifejezetten a nők, valamint a természeti környezet megszelídítését tűzi ki

¹⁴ A felszabadult nő képét közvetítő kortárs „posztfeminista” vérfarkas-narratívákról lásd: Hódosy (2018); (2022).

céljául, addig Robyn „megvadul” – ahol a „megvadulás” („going feral”) átvitt értelemben használatos, és egyszerre rendelkezik feminista, posztkoloniális, valamint poszthumanista kontextusbeli jelentőséggel (Montford és Taylor 2016, 6–12). Hiszen Robyn karakterfejlődése egyszerre jár a nemiségre vonatkozó normák megkérdőjelezésével, a gyarmatosító-gyarmatosított kultúra közötti hierarchikus kapcsolat érvénytelenítésével, illetve az ember és a nem-emberi természet közötti ellentétek és alá-fölérendeltségi viszonyok felbontásával. Ilyen értelemben Robyn azért is szimpoetikus entitásnak tekinthető, mert fejlődéstörténete rámutat a feminista, posztkoloniális és poszthumanista diskurzusok által elképzelt identitásformációk közötti összefüggésekre.

Mediális átváltozások

Amint azt a bevezetőben említettem, a *Farkasok népe* cselekményében történő átváltozásokat mediális átváltozások kísérik, vagyis a Robyn karakterében zajló metamorfózist a film vizuális szinten visszatükrözi. Kulturális származásától fogva Robyn a film elején szögletes megjelenésű, egyenes és éles vonalakkal rendelkezik, melynek eredményeképpen alakja nem teljesen integrálódik a természetet ábrázoló környezetbe. Ahogy azonban egyre elfogadóbbá válik a wolfwalkerekkel, a farkasokkal és a saját belső állatiasságával szemben, úgy ábrázolásában is egyre inkább megjelennek a fluiditást jelző kerek formák és kanyarulatok, valamint az éles kontúrokat felváltó, a természettel nagyobb összhangot tükröző, vázlatos vonalak. A Robyn átváltozását kiváltó harapás előtti és utáni pillanatok összehasonlításával például megfigyelhető, hogy az addig határozott



18. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

kontúrokkal megrajzolt, és az erdei háttértől élesen elkülönülő Robyn alakja zavarosabbá válik, így egyre vékonyabb – szó szerint és átvitt értelemben is – az emberi alakot a belső vadságtól és a külső vadontól elválasztó határ (18. ábra). Robyn addigi, ellentétekre épülő identitáskonstrukciója és világnézete tehát elkezd lebomlani, melyet a film vizuális hibridizációkkal, ebben az esetben a vázlatos és a határozott kontúrokkal dolgozó ábrázolási technikák keverésével, a kontúrok szétzilálásával erősít meg.

Robynnak a jellem- és világképformálódással járó metamorfózisa megfigyelhető a karakter emberi és farkas formája közötti különbségekben is. Míg emberi alakját leginkább szögletes formák és egyenes vonalak alkotják, farkas alakjában a gömbölyű formák dominálnak: fejét felül félkörív keretezi, mely megismétlődik az emberi formában egyenes vonalként megrajzolt szemöldökökben, valamint a szemek és a száj íves vonalaiban. A lágyabb vonalvezetés, továbbá az itt is megfigyelhető vázlatos, vibráló hatást keltő kontúrok azokat a Robynban zajló változásokat tükrözik, melynek eredményeképpen a karakter harmonikusabb kapcsolatba lép mind a külső, természeti környezettel, mind a belső, emberi természettel. Továbbá, a karakter sziluettjét vizsgálva az is megállapítható, hogy Robyn kezdeti, korlátozott világnézetére utaló szögletessége leginkább a csuklya hegyes végben csúcsosodó háromszögalakjából ered, melyet azonban a lány egyre ritkábban hord, ahogy kikerül az emberközpontú, patriarchális kultúra elvárásai alól, és elmélyül az erdő varázslatos világában tükröződő, ember-állat, civilizáció-természet, és férfi-nő fluiditásra erőként tekintő kultúrában.



19. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

A főszereplő patriarchális, koloniális és antropocentrikus elnyomásrendszerek alóli felszabadulása a Robyn haját ábrázoló képek fokozatos változásában is megfigyelhető. A falkával való erdei kalandozások eredményeképp a városlakó lány szigorú fonatokba simított fűrtjei egyre ziláltabbá válnak, melyekbe – Mebh bozontjához hasonlóan – levelek akadnak, tincsei pedig egyre rakoncátlanabbul merednek az ég felé (20. ábra). Mindez szintén hozzájárul a karakter kontúrjainak fellazulásához, ami Robyn dualizmusokra épülő kezdeti identitásának és világképének fokozatos, a

wolfwalkerré válás mozzanatában kiteljesedő felbomlására utal. A cselekmény szintjén Robyn egy ideig igyekszik megfelelni a saját világában rászabott szerepeknek, és emiatt megpróbálja visszatartani az átváltozásait. Azonban ez egy idő után fizikai szenvedést okoz számára, hiszen azért, hogy megtartsa ember formáját, ébren kell maradnia; gyötrelmén keresztül a film az identitás különböző részeinek szigorú elválasztásával járó következményeket szemlélteti. Azonban amikor az ekkor már a barátainak számító wolfwalkereket a hatalom kivégzéssel fenyegeti, Robyn fellázad a természet leigázásáért, a helyi társadalom, a hibrid wolfwalkerek és a saját elnyomásáért is felelős világrend ellen, és elkötelezi magát a különböző létformák és létvilágok közötti fluiditást felkaroló világrend mellett. Habár fizikai alakja már korábban is átváltozott, valódi, identitását és világnézetét befolyásoló metamorfózisa ekkor következik be, amit a film vizuális nyelve is megerősít. Amikor Robyn a hatalommal szembeállva felvállalja saját vadságát, illetve egyidejűleg megakadályozza a wolfwalkerek elpusztítását, arcán egy felszálló sólyom alakja sejlik fel, mely a Mebh homlokát beborító szőrpihékre is emlékeztet, és ezáltal a fajok és nemek közötti határok felbontását szimbolizáló vizuális elemnek tekinthető (21. ábra). Mi több, a képet egyre inkább betöltő vastag fekete keret – mely a vadság és a hibriditás kulturális elnyomását jelzi – a cselekmény e pontján megsemmisül: a képet Robyn kibontott haja tölti be. A hullámzó vonalakból, narancssárga és fekete színekből álló, hömpölygő forma vizuálisan tükrözi Robyn „megvadulását”, mely – Kelly Struthers Montford and Chloë Taylor érvelését követve – a férfi-nő, gyarmatosító-gyarmatosított, ember-állat ellentétek egyidejű felbontását jelenti (2016, 6–12): egy olyan szubjektum és világkép megvalósítását, amely a különállások helyett a szimpoetikus kapcsolatrendszereket helyezi előtérbe.



20. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.



21. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

Robyn átalakulási folyamatának egyik legfontosabb pillanata az, amikor a harapás utáni első éjszakán a szelleme elhagyja a testét és farkas formát ölt, megtapasztalva a farkasok leginkább szagokra, vibrálásokra és mozgásokra kiélezett érzéki világát (22. ábra). Ezeket az állatok számára jelentéssel bíró érzéki impulzusokat a filmkészítők a sötét (szénceruzával megrajzolt) háttérben ragyogó hatást keltő színes vonalakkal jelenítették meg, azért, hogy a szekvenciát alkotó pár perc erejéig a nézők is kiléphessenek az antropocentrikus nézőpontból, és a vizuális defamiliarizáció révén a karakterekkel együtt megtapasztalhassák, egy farkas szemszögéből mennyire különböző a világ. A farkasperspektívát megelevenítő képsor (az animátorok



22. ábra

Forrás: *Wolfwalkers*. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon.

által használt kifejezéssel élve, *wolfvision footage*) további fontos jellemzője, hogy habár, mint a film többi része, ez is kézzel rajzolt animáció, a városi jelenetek kilapított perspektívájához képest teljesebb térperspektívával, háromdimenzióssággal, mélységgel rendelkezik. Ez a rendezők elmondása szerint azért volt fontos, hogy megmutathassák amint Robyn megtapasztalja: a domináns kultúra által degradált ösztönök és érzéki impulzusok valójában gazdag, rétegzett jelentéssel ruházzák fel a világot (idézi Solomon 2020, 206). Ezért habár a farkasperspektívát megjelenítő képfolyam összesen csak három percig tart, mind a cselekmény, mind a vizualizáció szintjén hatalmas szerepet játszik Robyn karakterfejlődésében.

Ugyanekkora jelentőséggel bír a farkasperspektíva-jelenetet szorosan követő szekvencia, hiszen Robyn ekkor tapasztalja meg először, hogy milyen egy farka tagjaként mozogni az erdőben. A főszereplő a farkasokkal való éjjeli futás jelentében válik igazán farkasokkal járóvá, hiszen ekkor saját testén tapasztalja meg az emberi és állati létformák közötti fluiditást, illetve ekkor tapasztalja meg a közösség részeként való létezésből fakadó erőt is. A jelenet összekapcsolható azzal a Clarissa Pinkola Estés elméletében döntő fontossággal felruházott pillanattal, amikor a nő felismeri azokat a benne rejlő ősi erőket (többek között az ösztönöket, a megérzéseket, a játékoságot, a kreativitást, az odaadást, az elszántságot és a bátorságot), amelyek a farkasokban egyaránt fellelhetőek, és amelyeknek köszönhetően a nők és a farkasok „természetüknél fogva rokonok[nak tekinthetők]” (14). „Nem véletlen”, írja Pinkola, hogy a zabolátlan asszonyokat a farkasokhoz hasonlóan „eredendően veszedelmesnek és ragadozó természetűnek tartják” és az idők során a hegemon patriarchális kultúra és a társadalmi nemi szerepek normái „elfojtották az ösztönös női természetet” (13). Habár a *Farkasok népe* tudatosan reflektál a nők és a farkasok párhuzamos megzabolázására, lényeges különbség, hogy az említett jelenetben Robyn nem a Pinkola által vázolt „ösztönös női természettel” kapcsolódik, hanem azokkal az állati(as)nak titulált erőkkel, amik minden emberben – nemtől függetlenül – megtalálhatóak. Ezt az olvasatot erősíti az is, amikor a film végén Robyn apja szintén wolfwalkerré változik. A farkasokkal való futás jelenete tehát metaforikusan nem csak az ember és az állat, hanem a férfi és a nő közötti konceptuális határok lebontására is utal: egy olyan poszthumán szubjektum születésére, amely számos különböző létformával alkot közösséget. Robyn tehát egy Haraway-i értelemben vett szimpoetikus szubjektummá válik, amely más létformákkal való kölcsönös, dinamikus kapcsolódásokban jön létre, így önmagában nem is, csak heterogén kapcsolatrendszerekben létezhet. Robyn szimpoetikus entitássá válása visszatükröződik a képfolyamban is, ahol az addigiakhoz mérve még radikálisabban felbomlanak a formák közötti határvonalak, az éjszaka sötétjében még inkább egybefolynak az alakok és a

színek, s mindez a hibridizáció, hömpölygés, és a miliővel való együtt-áramlás érzetét kelti. Mi több, a zenei aláfestésként szolgáló, a képekkel ritmikailag és tartalmilag is összehangolt „Running with the Wolves” című Aurora szám szintén az egyén környezettől való elválaszthatatlanságát hangsúlyozza. Tehát nem csak fiktív, hanem mediális, a film vizuális és zenei rétegeiben zajló metamorfózis-szekvenciát is látunk: Robyn identitás- és világnézetformálódásával egyidejűleg, azt tükrözve az animáció szintjén is hibridizáció zajlik.

Amint azt a fentebbi példák szemléltették, a film által ünnepeelt poszthumán szubjektum és világ elképzelésében fontos szerepet játszik maga az animáció, és annak stílusa is. Matteo Quinto amellet érvel, hogy az animáció, mint médium, átváltozásokra épülő vizualitása miatt „kiváltképp alkalmas az ember-állat hibrid identitások ábrázolására” és ezáltal a poszthumanista, illetve „az ökokritikai képzelet és etika fontos forrása, mely elutasítja a dualizmusokat és az ember kivételességének (*human exceptionalism*) gondolatát” (2022, 115). Azonban értelmezésem szerint nem minden animációs film képes ugyanolyan mértékben megkérdőjelezni az ellentétekre, különállóságokra és hierarchiákra épülő szubjektum-felfogást és világnézetet saját vizuális eszközeivel. Varga Zoltán meglátása szerint, habár az animációs film fogalmazásmódja megegyezik az élőszereplős fikciós filmekével, így többnyire történetmesélő és karakter- egyszerre pedig ember-központú, minél nagyobb hangsúly esik a rajzra, mint „anyagra, és azokra a változtatásokra, amelyek az animáció szellemében *lejátszható* rajta, akkor annál inkább elszakad az elbeszélő jellegtől, sőt attól is, hogy szereplőkkel dolgozzon” (2010). Tehát az animációs filmek esetében egy spektrumot figyelhetünk meg, melynek egyik végén a történet-és karakterközpontú alkotások állnak, például a népszerű amerikai Disney filmek, amikben ráadásul a „tisztaság elve” dominál; a követendő, egységes ábrázolási stílustól eltérő módszerek alkalmazását, azaz a stilisztikai hibridizációt „diszharmónikus, obszcén vagy groteszk kontaminációnak tekintik” (Quinto 2022, 116). A spektrum másik végén az olyan avantgárd animációs filmek állnak, melyek a vizuális és anyagi folyamatokra fókuszálnak, és amelyek a stílusban, anyagokon, formákon elvégezhető keveredéseket előszeretettel alkalmazzák. A *Farkasok népe* valahol a két véglet között helyezkedik el: nem szakad el a történetvezetéstől és karakterépítéstől, hiszen ezek fontos szerepet játszanak a poszthumán szubjektum- és világ elképzelésében, de a médium folyamatokra, mozgásokra, hibridizációkra építő jellege is előtérbe kerül, amennyiben ezek a mediális folyamatok a cselekmény szintjén, a karakterekben zajló hibridizációkat, és az ezeken keresztül közvetített poszthumanista értékeket erősítik.

Összefoglalás: Fiktív és mediális átváltozások kapcsolata

Amint arra a tanulmány fiktív átváltozásokat tárgyaló része rávilágított, a film végére Robyn karaktere – a többi wolfwalkerhez hasonlóan – egy olyan szimpoetikus szubjektum kifejeződésévé válik, aki a belső állat és a külső, nem-emberi állatokkal alkotott közösség, valamint a férfiasság és a nőiesség közötti fluiditás elfogadásával, az ezekkel való kapcsolódási folyamatokban formálódik. A mediális átváltozásokat vizsgáló részben azt igyekeztem szemléltetni, hogy a Robyn karakterében megvalósuló szimpoézist a film azoknak az ábrázolási stílusoknak, formáknak, anyagoknak, és színeknek a keverésével támogatja, amik a történet elején még szemben álltak egymással, hisz két különböző világrend megjelenítését szolgálták. Azonban ahogy Robynban felbomlanak az ember és az állat, a civilizáció és a természet, valamint a férfiasság és nőiesség közötti ellentétek és hierarchiák, a főszereplő identitás- és világgépformálódását tükrözve a filmben mediális hibridizációk is beindulnak. A *Farkasok népe* vizuális stílusában végső soron különböző képalkotási módszerek (kézi és digitális animáció), animációs irányzatok (európai lineáris-figurális és populáris amerikai), művészettörténeti inspirációk (petroglifák; ősi kelta, amerikai indián, és európai művészet; középkori kódex- és faliszőnyegképek; modernista és szecessziós művészet), eljárás-imitációk (vízfesték és fametszet), valamint vonalak, formák, és színvilágok keverednek egymással. Ez egy olyan ábrázolást eredményez, mely a főszereplő Robynhoz hasonlóan szintén szimpoetikusnak tekinthető, hiszen a film jelentést alkot a különböző – többek között a határozott és a vázlatos kontúrokkal dolgozó – technikák vegyítésével. Amint azt Charles Solomon is megfogalmazta, „a vonalvezetés a film történetét támogatja” (2020, 158). A *Farkasok népe* animációs stílusában zajló hibridizációk tehát a cselekmény szintjén zajló átváltozásokat erősítik, s ezáltal nagymértékben segítik a poszthumán szubjektum-és világgépítést. Azonban fontos megjegyezni, hogy ugyanez igaz fordítva is, hiszen a karakterekben zajló hibridizációk, folyamatok az animáció szintjén zajló hibridizációkat ugyanúgy visszatükrözik. Más szóval, a Robynban történő változások ugyanúgy tükrözik a vizuális szinten történő folyamatokat, mint az utóbbiak a Robynban zajló folyamatokat. Következésképpen a *Farkasok népének* további poszthumanista vonatkozása, hogy a benne zajló fiktív és mediális átváltozások egymást erősítik, mondhatni egymásra épülnek. Lezárásként elmondható, hogy a filmben a fiktív és mediális átváltozások kapcsolata szintén nem hierarchikus, hanem szimpoetikus, hiszen együtt, közösen alkotnak egy poszthumán szubjektum-és világgépet.

Felhasznált irodalom

- Agamben, Giorgio. 1998. *Homo Sacer: Sovereign Power and Bare Life*. Trans. Daniel Heller-Roasen. Stanford: Stanford UP.
- Alter, Rebecca. 2021. „[Wolfwalkers Is Giving Kids a History Lesson on the Horrors of Colonialism](#).” *Vulture.com*. 2024. január 26.
- Baring-Gould, Sabine. 2023. *Értekezés a farkasemberekről, avagy beszámoló egy rémséges babonáról*. Ford. Borz Alexandra. Máriabesenyő: Attraktor.
- Braidotti, Rosi. 2013. *The Posthuman*. Cambridge: Polity Press.
- . 2016. “Posthuman Feminist Theory.” In Lisa Disch and Mary Hawkesworth (eds.) *The Oxford Handbook of Feminist Theory*. Oxford: Oxford UP.
- . 2017. „Posthuman Critical Theory.” *Journal of Posthuman Studies* 1 (1): 9–25.
- Braidotti, Rosi, és Angela Balzano. 2020. *Il postumano. La vita oltre l'individuo, oltre la specie, oltre la morte*. Roma: Derive Approdi.
- Cambrensis, Giraldus. 2000. *The Topography of Ireland*. Trans. Thomas Forester. Cambridge, Ontario: In parenthesis Publications.
- Derrida, Jacques. 2008. *The Animal That Therefore I Am*. Ed. Marie-Luise Mallet. New York: Fordham UP.
- Estés, Clarissa Pinkola. 1996. *Farkasokkal futó asszonyok: Beavatás a nőiség őseredetének titkaiba*. I. kötet. Ford. Módos Magdolna. Budapest: Édesvíz.
- Ferrando, Francesca. 2013. „Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations.” *Existenz: An International Journal in Philosophy, Religion, Politics, and the Arts* 8 (2): 26–32.
- Galuska, László. 2021. „Haemophagia vagy lykanthropia? Vámpírok és vérfarkasok a fantasy-irodalomban.” *Könyv és Nevelés* 23 (1): 45–97.
- Haraway, Donna J. 2016. *Staying with the Trouble: Making Kin in the Chthulucene*. Durham, London: Duke UP.
- Herbrechter, Stefan. 2013. *Posthumanism: A Critical Analysis*. London: Bloomsbury.
- Hódosy, Annamária. 2018. „Szukakiképző. A makeover filmtől a poszfeminista vérfarkasnarratíváig.” *TNTeF* 8 (1): 122–144.

- . 2022. „[Piroska és a Farkas-Totem](#).” *Mesecentrum* 2022. ápr. 25.
- Horr, Nilofar. 2021. „Back to the Roots: Cartoon Saloon’s Revitalisation of the Irish Tradition for Younger Audiences.” Master’s Thesis. Vienna: Universität Wien.
- Iovino, Serenella. 2008. *Filosofie dell’ambiente. Natura, etica, società*. Roma: Carocci.
- Kérchy, Anna (ed.). 2018. *Posthumanism in Fantastic Fiction*. Szeged: AMERICANA eBooks, <https://doi.org/10.14232/americanabooks.2018.posthumanism>.
- Kristeva, Julia. 1982. *Powers of Horror: An Essay on Abjection*. Trans. Leon S. Roudiez. New York: Columbia UP.
- Marvin, Garry. 2012. *Wolf*. London: Reaktion Books.
- Montford, Kelly Struthers, és Chloë Taylor. 2016. „Feral Theory: Editors’ Introduction.” *Feral Feminisms* (6): 5–17.
- Montroso, Alan S. 2022. „Medieval Posthumanism.” In Stefan Herbrechter, et al. (eds.) *Palgrave Handbook of Critical Posthumanism*. Cham, Switzerland: Palgrave.
- Ogden, Daniel. 2021. *The Werewolf in the Ancient World*. Oxford: Oxford UP.
- Priest, Hannah. 2018. *She-Wolf: A Cultural History of Female Werewolves*. Manchester: Manchester UP.
- Quinto, Matteo. 2022. „Complex Identities in Contemporary Animated Cinema between Posthumanism and Ecocriticism.” *Elephant & Castle* 2 (28): 114–124.
- Solomon, Charles. 2020. *The Art of Wolfwalkers*. New York: Abrams.
- Steel, Carl. 2019. *How Not to Make a Human Pets, Feral Children, Worms, Sky Burial, Oysters*. Minneapolis, London: U of Minnesota P.
- Stevens, Lorna, et al. 2000. „Gender, Nationality and Cultural Representations of Ireland.” *The European Journal of Women’s Studies* 7 (4): 405–421.
- Széplaky, Gerda. 2020. „Állat-e az asszony? Poszthumán feminizmus a képzőművészetben.” *Korunk* 31 (7): 81–88.
- Varga, Tünde. „Szép új világ? Az antropocén-fogalom kritikai vizsgálatának művészeti aspektusai.” *Balkon* 7 (8): 4–15.
- Varga, Zoltán. 2010. „[A gyurmafilm paradoxonai](#).” *Filmvilág* (5): 24–27. 2024. január 26.

Wolfwalkers. 2020. Rend. Tomm Moore és Ross Stewart. Cartoon Saloon. Irish Folklore Trilogy DVD Boxset - UK & Ireland, 2021.