*Ördög-Gyárfás Ágota*

# Beszámoló

Az Alkotói Ösztöndíj által nyújtott anyagi támogatás biztosította számomra azt, hogy mint szabadúszó grafikus részben szüneteltethessem a munkám, és huzamosabb ideig egy lényeges, de gyakran mellőzött témára és az ezt bemutató projekt kidolgozására, megvalósítására koncentrálhassak, emellett lehetőséget adott arra, hogy ismét egy olyan műfajban dolgozhassak, amelyben időigényessége miatt csak ritkán van lehetőségem, annak ellenére, hogy számomra az egyik legintenzívebb kifejezőerővel rendelkező és alkotói szempontból az egyik legnagyobb szabadságot nyújtó műfaj az animáció.

Az elmúlt évem alkotói tevékenysége annak a 2014-ben elkezdett kutatásomnak és művészeti projektemnek a folytatása, melyet a 2013-ban Romániában kibontakozó, leginkább a média által generált kóborkutya-botrány kirobbanásának hatására kezdtem el. A kutatás folytatását a probléma folyamatos intenzív jelenvalósága miatt továbbra is fokozottan indokoltnak és szükségesnek tartom, ezért a 2014-ben megjelent – jelképesen – gyermekekhez szóló képeskönyvem (*Kutyaaltató – Eutanáziáról gyermekeknek*) folytatásaként egy interaktív animáció megalkotását tűztem ki célul az ösztöndíj ideje alatt.

Az alkotási folyamat első felében széleskörű kutatást végeztem a témában. Felvettem a kapcsolatot az országszerte működő állatvédő egyesületekkel, melyeknek egy részével sikerült építő jellegű kommunikációt kialakítani, és támogatóan álltak a projektem mellé, válaszolva a kérdéseimre, megosztva nézeteiket, tapasztalataikat, legfőbb célkitűzéseiket és mindennapos sziszüphoszi küzdelmeiket a problémával. Emellett folyamatosan vizsgáltam a probléma társadalmi hatásait is, és párhuzamosan figyeltem azokat a különböző civil közösségi oldalakat, csoportokat, amelyek tagjai a kóbor kutyák mellett vagy ellen tevékenykednek.

A kutatásom során megvizsgáltam azt is, hogy milyen törvények, jogok vonatkoznak a kóbor kutyákra, hogyan – közönnyel, toleranciával, vagy ellenszenvvel – viszonyul a társadalom azokhoz a kutyákhoz, amelyek mindennapjaink részeként az utcára dobva élnek, hogyan befolyásolja a média az emberek szemléletét, hogyan szabadulnak el embertelen, szadista indulatok, amelyek kóbor kutyák százezreinek kínzását, mészárlását, teljesítményorientált hajtóvadászatát és kivégzését eredményezik, hogyan működnek a hivatalos, módszeres „altatások”, és nem utolsósorban kik profitálnak a probléma állandó jelenvalóságából.

Ennek a folyamatnak a során egyre erősödött bennem az az érzés, hogy a probléma lényege két szemléletmódnak az ütközésében és állandó feszültségében rejlik. Az egyik a kóbor kutyát helyezi

középpontba mint kész, szuverén problémát, és az ez ellen való végtelen ellenérzést, melynek eredménye egy folyamatos hadjárat, egyaránt hivatalos és civil keretek között. A másik, kevésbé népszerű, elhanyagolt szemléletmód pedig az embert helyezi középpontba, aki gyakorlatilag „megalkotta” a kóbor kutyát, mint új fajt (románul „maidanez”-nek nevezte el), és folyamatosan biztosítja az utánpótlást a felelőtlen kutyatartással, és azáltal, hogy – bár törvénytelenül, de gyakorlatilag büntetlenül – naponta dobja ki az utcára a már nem kívánatos kutyákat, kutyakölyköket, ezzel többnyire rövid és szenvedésekkel teli életre ítélve őket. Ennek következtében – minden irtás és gyilkolás ellenére – nem hogy csökken a kóbor kutyák száma, hanem egyre nő. (Az egyik megkeresett állatvédő egyesület (*Asociația „Cuțu, cuțu”)* elnöke elmondta, hogy egy utcára dobott kutyából és kölykeiből hét generáció, tehát körülbelül 4300 kutya születhet, a *Vier Photen* nemzetközi állatvédő szervezet kimutatása szerint pedig egy sterilizálatlan hím és egy nőstény kutya és azok leszármazottai 5 év alatt 12.288 kölyköt tudnak nemzeni.) A probléma abszurditása tehát az, hogy végeredményben a társadalom az emberi felelőtlenség ellen küzd, az utcán kóborló kutyák mindegyike – amellett, hogy mind egyéni történettel rendelkeznek – felkiáltójelei a felelőtlenségnek, és ez a végtelen folyamat az évek során több millió ártatlan életbe kerül, amihez az egyes emberek vagy felháborodással, vagy közönnyel, ignoranciával, elhatárolódással, vagy éppen dühödt kegyetlenséggel viszonyulnak.

Az alkotási folyamat második része a projekt, az interaktív animáció konkrét megvalósítása, mely a munkafolyamat előrehaladtával annyiban változott az eredeti elképzeléshez képest, hogy a különálló jeleneteket egy összefüggő virtuális térbe helyeztem bele, melyben a befogadó saját ritmusában navigálhat, és lehet szemlélője, résztvevője az eseményeknek. A városszerű tér működése azon számítógépes játékok típusából inspirálódott, ahol a játékos bizonyos tárgyak megtalálása révén haladhat tovább az útvonalon, vagy a megtalált tárgyak segítségével juthat információkhoz. Bár a projekt egy játékot idéz, kihasználva a téma komolysága és a médium közötti feszültséget, még sincs meghatározott, játékon belüli tétje a befogadó számára, nem lehet vesztes vagy nyertes, csak résztvevő lehet. Annak ellenére, hogy a tanulmányozott probléma gyökere az ember, az animációban ritkán jelenik meg konkrétan, viszont érződik a jelenléte, a hatalma, a nyoma. Ezzel a két szemléletmód ütközését próbáltam érzékeltetni, a látszat és a valóság közötti feszültséget. A térben bemutatott jelenetek mind a valóságból inspirálódtak, és a kutatásom során összegyűjtött eseményeken alapszanak, viszont az ilyen és ezekhez hasonló esetek, állapotok mindennaposak, és ami néhol túlzásnak vagy hatásvadászatnak tűnhet a befogadó számára, az csupán a valóság tompított tükrözése. A bemutatott esetek mellett találkozhat a befogadó szimbolikus képekkel, allegóriákkal is, melyek egy-egy gondolatra, meggyőződésre, elméletre vagy egy esemény-halmazra utalnak. A projekt célja elsősorban a tájékozatlanság, ignorancia, a közöny elleni fellépés, egy emberibb viszonyulásra, felelősségvállalásra való késztetés egy olyan általános,

országos szintű jelenséggel kapcsolatban, melynek legfőképpen azok a kiszolgáltatott élőlények az elszenvedői, amelyek egyik percről a másikra az „ember legjobb barátjából” kiirtandó ellenséggé váltak.

Az animáció munkacíme megegyezett a három évvel ezelőtt megvalósított *Kutyaaltató* könyv címével, ahogy a képi világa, és a gyermekekre való utalások is jelzik a kapcsolatot az előzménnyel, de végleges címe a ***dog_lullaby.exe*** lett, részben, mert nem csak magyar nyelvű a célközönség, részben, mert az „.exe” kiterjesztésre való utalás, amely az angol *executable* szóból ered, jelzi a program szerinti végrehajtást, alkalmazást, elvégzést, teljesítést, kivégzést.

A projekt harmadik fázisa még nem valósult meg, az egy éves munka finalizálása után szeretném lehetővé tenni, hogy az animáció letölthető legyen az internetről, ezáltal szélesebb befogadó közönséghez is eljusson az üzenete, ennek a tervemnek az anyagi fedezésében is segít az ösztöndíj nyújtotta támogatás. Az Alkotói Ösztöndíj időszakának lejárta közeledtével gondolkodtam a projektet illetően, és úgy döntöttem, hogy mivel a történet, a probléma egyelőre végtelennek tűnik, és naponta találkozhatunk újabb és újabb árnyalatával, a projekt végére nem teszek pontot, hanem a kialakított virtuális teret a továbbiakban is fogom bővíteni.

A projekt rövid kivonata a https://youtu.be/aGqgMubyMDY címen nézhető meg.