

TRAUB VIKTÓRIA

A KROKODIL IS EMBER?

*Antropomorfizmus a szerzői animációs
rövidfilmek karaktertervezésében*

Tézisek

Témavezetők:

*Dr. Fülöp József egyetemi tanár
és Dr. German Kinga egyetemi docens*

Budapest, 2025.
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola,
Multimédia-művészet DLA

/ Absztrakt

Kutatásomban a szerzői animációs rövidfilmekben megjelenő antropomorf karakterterek vizuális és narratív reprezentációját vizsgáltam. Az alkotói felelősség szempontjaira fókuszálva kritikai nézőpontból közelítettem meg az animáció klasszikus figuratervezési és mozgatási irányelveit, valamint az antropomorfizmus sematikus alkalmazásának kockázatait (Bliss, Parkinson). A hagyományos és tanult antropomorf és zoomorf narratívák összetett értelmezési lehetőségei mellett áttekintem az animáció „gyerekeknek szóló” mediális skatulyájának kialakulását és jelenkori relevanciáját is.

Az értekezés alkotói megközelítését a befogadói oldal nézőpontjával egészítettem ki, amelyben empirikus módszerekre támaszkodva, kérdőíves felmérés keretében vizsgáltam a Z generáció animációfogyasztási szokásait. Különös tekintettel arra, hogy a megszokottól eltérő vizuális és narratív animációs alkotói eszközök milyen hatást gyakorolnak a befogadói élményre. Vizsgáltam mindezt egyrészt az antropomorf karakterek újraértelmezésének szempontjából (Bliss), másrészt létrehoztam saját tipológiámat, amelyben a hagyományos antropomorf narratívához való viszonyuk alapján rendszereztem a kiválasztott animációs filmeket.

A szabályszegések, a szokatlan formanyelvi megoldások és a konvencióktól való tudatos eltérés leginkább a szerzői animációs filmek eszköztárára jellemző. Bár ez megnehezíti a szélesebb közönség bevonását, az animáció műfaji határait tágítja. Emellett lehetőséget teremt olyan új vizuális és narratív formák megjelenésére, amelyek túlmutatnak a megszokott sémákon. Ezek az alkotói döntések nemcsak az animáció esztétikai és elbeszélői lehetőségeit bővítik, hanem hozzájárulhatnak a befogadói elvárások újraértelmezéséhez is. Ez különösen igaz egy olyan médium esetében, amelyet máig gyakran a gyerekeknek szánt tartalmakkal azonosítanak. Az ebből fakadó alkotói döntések és kihívások vizsgálatához választottam kutatásom fókuszának az antropomorf karakterábrázolást. Egy olyan eszközt, amelyen keresztül mestermunkám, a *Cipők és paták* című animációs rövidfilm alkotójaként is új narratív és vizuális lehetőségek feltárására törekedtem.

/ Hipotézis

A hagyományos antropomorf narratíva, vagyis egy állathoz társított, kulturális dimenziókban rögzült kollektív képzetek összessége, hatással van az ábrázolás módjára, valamint az így megjelenített karakter értelmezési tartományára is. Relevanciával bír annak vizsgálata, hogy mindez miként befolyásolja a szerzői animációs rövidfilmek alkotóit.

/ Tézisek

1

A szerzői animációs rövidfilmek autonóm karaktertervezési gyakorlatában megfigyelhetők és tipologizálhatók bizonyos formai és tartalmi szabályszerűségek. Egy alakzat, arc vagy tárgy értelmezésében egyszerre jutnak érvényre szubjektív és kulturálisan kódolt szempontok, tehát értelmezése nem leválasztható a kontextusról és a tanult mintákról.

2

A szerzői animációs rövidfilmben megkonstruált absztrakt világ, amennyiben következetes, hiteles és koherens, képes megteremteni a kapcsolatot az alkotó és a befogadó között. A néző a konstruált világ belső logikáját megismerve az alkotó eszköztárát, így a karakterkezelést is a világ vizuális interpretációjának részeként fogadja el.

3

Az állati jelleg, mint a személyiség része, az interakciók értelmezésére egyértelmű és megkerülhetetlen hatással van. Egyrészt a „hozott”, kulturálisan meghatározott domináns tulajdonság által, másrészt az adott szerzői animációs rövidfilm kontextusának „tanult” belső logikáján keresztül.

4

A kollektív és egyéni mitológiai kölcsönhatása a társadalom, a kisebb közösségek és az egyén szintjén is tetten érhető. Egy közösség hiedelemrendszerének motívumai meghatározzák a művészeti kommunikációt, és egyaránt befolyásolják az alkotó művészeti eszköztárát és a befogadó elvárásait.

5

A hagyományos antropomorf narratívától való eltérés, a szokatlan történetvezetés és látványvilág szélsőséges reakciót vált ki a Z generációs válaszadók körében. Egyes esetekben megnehezíti a történet értelmezését és befogadását, ami elutasításhoz vezet. Ugyanakkor más esetekben épp a nem konvencionális narratív és vizuális megoldások váltják ki a pozitív válaszreakciókat és az elfogadást.