

TRAUB VIKTÓRIA

A KROKODIL IS EMBER?

*Antropomorfizmus a szerzői animációs
rövidfilmek karaktertervezésében*

TRAUB VIKTÓRIA
A KROKODIL IS EMBER?

*Antropomorfizmus a szerzői animációs
rövidfilmek karaktertervezésében*

Doktori értekezés

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 tipológiát, 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.

Abstract

In my research, I investigated the visual and narrative representation of anthropomorphic characters in auteur animated short films. The study examines from a critical perspective - with a focus on artistic responsibility - classical principles of character design and movement in animation, as well as the risks associated with the schematic application of anthropomorphism (Bliss, Parkinson). In addition to exploring the complex interpretive possibilities of traditional and learned anthropomorphic and zoomorphic narratives, I also took into consideration the historical development and contemporary relevance of animation's categorization as a medium primarily intended "for children."

The dissertation complements the creative perspective with an audience-centered approach, employing factual methods in the form of a questionnaire-based survey to examine Generation Z's animation consumption habits. I paid special attention to the effects of unconventional visual and narrative techniques on audience reception. I explored these effects both in terms of the reinterpretation of anthropomorphic characters (Bliss) and through a custom-developed typology categorizing selected animated films according to their relationship with traditional anthropomorphic narratives.

Rule-breaking, unconventional formal strategies and conscious deviations from narrative norms – characteristic of auteur animation – present some challenges to broader audience engagement, yet they simultaneously expand the formal and generic boundaries of animation. These creative choices open pathways for novel visual and narrative forms that transcend established conventions. These decisions broaden the aesthetic and narrative possibilities of animation and also contribute to the reconfiguration of audience expectations. This is particularly significant for a medium still frequently associated with children's content. Within this context, anthropomorphic character representation was chosen as the central focus of this inquiry, through which I, as a creator, also sought to explore new narrative and visual possibilities in my animated short film *Shoes and Hooves*, which serves as the practical component of my doctoral master's work.

Köszönetnyilvánítás



Köszönettel tartozom mindazoknak, akik támogatásukkal hozzájárultak doktori értekezésem és mestermunkám létrejöttéhez. Külön köszönet illeti férjemet, Danit, aki a doktori kutatás éve alatt mindig mellettem állt, hitt bennem, és minden nehézségen át velem volt a disszertáció és a mestermunka elkészítése során. Köszönöm témavezetőimnek, German Kingának és Fülöp Józsefnek a sok tanácsot és biztatást. Az értekezés ebben a formában nélkülük soha nem jöhetett volna létre.

Hálás vagyok M Tóth Évának, aki megadta azt a motivációt, ami miatt elkezdtem a doktori iskolát, és akinek támogatását az évek során végig érezhettem. Köszönöm Lakatos Leonórának, hogy segítségével jobban átláthattam a Z generációra fókuszáló kérdőív összeállításának buktatóit. Hálás vagyok Kautnik Andrásnak és Geréb Zsuzsannának, a Biatorbágyi Innovatív Technikum és Gimnázium tanárainak, akik lehetővé tették, hogy diákjaik is részt vegyenek a felmérésben, valamint köszönöm a kérdőív összes kitöltőjének, hogy megosztották velem a véleményüket.

Kutatásom kiindulópontját az alkotói munkám jelentette. Kiemelt köszönettel tartozom Vadon Zolinak a sok beszélgetésért és ötletelésért a hangról, Polecsák Lajos Galambnak a képről, Bak Zsuzsinak a történetről. Köszönöm Báthory-Herendi Boginak, hogy kézben tartotta a gyártást, és az animátorok közül elsősorban Séra Szilvinek, Bera Vikinek és Benes Mirának, hogy a legnehezebb jeleneteket, illetve metamorfózisokat is elvállalták. Hálás vagyok Taskovics Évinek, hogy nemcsak a hátterek kidolgozásában állt mellettem, hanem mindig megoszthattam, megoszthatom vele az éppen aktuális művészeti és személyes kételyeimet. Az egész csapatnak köszönöm, hogy a *Cipők és paták* olyan lehetett, amilyennek elképzeltem.

Absztrakt / Abstract	4	Mintázatok és eredmények	85
Köszönetnyilvánítás	6	_I.	85
Tartalomjegyzék	8	_II.	85
Előszó	10	_III.	92
Hipotézis - tézisek / Hypothesis - theses	12	Farkas és Róka (Magyar népmesék: Róka koma)	92
Előzmények és struktúra: módszertani bevezető	18	Malacnő és Kakasférfi (When the Day Breaks)	93
1 Az Antropomorf jelleg mint karakertipológiai megközelítés	22	Egér és Macska (Please Say Something)	95
Mi a „probléma” az animációs filmmel?	26	Kentaur lány és Krokodilférfi (Cipők és paták)	97
Filmes perspektíva, műfaji és technikai heterogenitás	26	_Összegzés és konklúzió	100
1 / A LÁTHATATLAN DOBOZBAN	30	3 Cipők és paták	104
Az alkati személyiségtipológiák hatása az animációs karaktertervezésre		3 / A ELŐZMÉNYEK: SELLŐK, RINOCÉROSZOK ÉS KROKODILOK	108
Az alkattanok személyiségdefiníciói	32	3 / B A CIPŐK ÉS PATÁK UNIVERZUMA	112
A karaktertervezés szabályszerűségei (PES)	38	A történet	113
_Paletta	39	Tartalom, technika, animációs kísérletek	114
_Túlzás	41	Ember és állat határán: egy hibrid világ szereplői	116
_Sziluett	42	_Paula, a Kentaur lány	117
1 / B AZ ANTROPOMORF FIGURATERVEZÉS DILEMMÁI	46	_Arnold, a Krokodilférfi	119
Hihető és hiteles	48	_Szárnys Fodrászfiú	122
_A 12 animációs alapelv	48	_További szereplők	124
_Mitől lesz hiteles egy animált karakter?	52	A család	124
_Individuális mitológiák	54	Statiszták	125
Antropomorf és zoomorf	57	Cipők és paták karakterei és a PES	126
_Antropomorf karakertipológia	58	_Paletta	126
_Az antropomorfizmus kritikai megközelítése	61	_Sziluett	128
2 Hagyományos és tanult narratívák az alkotói és befogadói megközelítésekben	66	_Túlzás	130
A mese és az animáció megítélésének változásai	68	Lezárás	131
2 / A NÉGY MEGKÖZELÍTÉS	72	Konklúzió	134
A kutatásban szereplő filmek viszonya az antropomorf narratívával	74	Mellékletek	136
_A „követő”, a „semleges”, az „ellentételező” és a „reflektáló”	74	A gyártás: kezdetek, nehézségek, tévutak	137
A Z generáció viszonya az antropomorf narratívákhoz: vizsgálat négy animációs rövidfilm alapján	82	A stáb	140
_A kérdőív szerkezete és kérdéstípusai	83	Plakát	141
_Előkészítés	84	Kérdőív	142
		Bibliográfia	150
		Képjegyzék	156
		Szakmai önéletrajz	160
		Eredetiség nyilatkozat	166

Előszó

Az animációs filmekben a komplex, mégis koherens világ megteremtésében meghatározó fontosságú az ösztönös és tudatos döntések szimbiózisa, de a gyártási feltételek és lehetőségek, az alkotói vagy épp megrendelői szándék, illetve hatáskör mind hatással vannak az alkotói autonómiára. Ezért döntöttem úgy, hogy kutatásomban az animációs filmes paletta alkotói szempontból legszabadabb szegmensére, a szerzői animációs rövidfilmre fókuszálok.

Rendezőként mindig igyekeztem tudatos mederben tartani a történet és a design megalkotásának folyamatát, az ösztönös döntéseimet pedig utólag, intellektuálisan is meg-, illetve felülvizsgálni. Több mint egy évtizede foglalkoztat az a szimbolikus alkotói nyelv, ami az animációs filmekben már a kezdetektől, esszenciálisan fellelhető. Az a kifejezőkészlet, ami a konfliktust logikusan felépített és végigvitt metaforák rendszerén átszűrve képes bemutatni. Az animáció nyelvi alapszettjének része ez, ahogy az is, ahogy a szereplők belesimulnak egy animációs film konstruált, extrém univerzumába.

Az utóbbi években a mestermunkámon, a *Cipők és paták* című animációs rövidfilmen dolgoztam. Filmemben a félig ember, félig állat karakterek tervezésén és az általuk benépesített hibrid világ belső logikájának megteremtésén túl a figurák állati jellege és a dramaturgia kapcsolatának lehetőségei foglalkoztattak. Értekezésemben a karakterdesignt meghatározó szabályszerűségek új aspektusaként az antropomorfizmus szerepének formai és tartalmi szempontjait kutattam. Többek közt azt, hogy a különböző

állatokhoz hagyományosan rendelt karakteres tulajdonságok milyen esetekben befolyásolják és korlátozzák a figura és a történet fejlesztésének folyamatát. Az foglalkoztatott, hogy megfigyelhetők-e olyan szabályszerűségek a karaktertervezési gyakorlatban, amelyek túlmutatnak az autonóm folyamatokon és alkotói pályákon. Az a személyes alkotói motivációm adta mindehhez a kiindulópontot, amely a kétlényű figurákban megjelenő emberi és állati komponens egyedi karakterisztikájának összhangját és dramaturgiai lehetőségeit vizsgálja. Mestermunkámban, a *Cipők és patákban* én is erre tettem kísérletet.

Kutatásommal nem titkolt célom a saját alkotói folyamatom elemzése és fejlesztése mellett bemutatni egy olyan komplex megközelítést, amely az alkotó mellett a befogadó nézőpontjából is vizsgálja a narratív szerzői rövidfilmekben megjelenő antropomorf karakterek kontextusát. Épp ezért külön kitérek arra, hogy miként predesztinálják az antropomorf állatkarakterek - különösen az ember-állat hibridek - értelmezését a befogadói előítéletek és kulturálisan rögzült sémák. A Z generáció körében végzett felmérésemben négy animációs rövidfilmhez kapcsolódó kérdőíven segítségével vizsgáltam, hogy a különböző állatokhoz hagyományosan köthető emberi tulajdonságok mennyire rögzültek, illetve hogyan befolyásolja egy alkotás értelmezését és megítélését, ha a karakterisztika felülírja a megszokott narratíva elvárásait.

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.

/ Hypothesis

Traditional anthropomorphic narratives - defined as the culturally embedded collective imagery associated with animals - shape modes of representation and influence the interpretative potential of the characters depicted. It is thus of scholarly relevance to examine how these narrative frameworks affect the practices of creators working within the medium of auteur animated short films.

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 mitológiák 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 válszadók 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 válszreakciókat és az elfogadást.

/ Theses

Formal and thematic regularities can be identified and typologized in autonomous character design practices of auteur animated short films. The interpretation of a figure, face, or object is informed simultaneously by subjective and culturally encoded perspectives, making interpretation inseparable from context and learned representational schemas.

An abstract world constructed within an auteur animated short film – provided it is consistent, authentic, and coherent – can successfully establish a connection between creator and audience. By internalizing the logic of the constructed world, viewers come to perceive the treatment of characters as integral to the world's visual interpretation.

Animal traits, when employed as components of personality, exert a clear and unavoidable influence on the interpretation of interactions. This effect operates through the “inherited” culturally determined dominant attributes and through the “learned” internal logic specific to the narrative context of the given auteur animated short film.

The interplay between collective and individual mythologies can be observed across societal, communal, and individual levels. The motifs embedded in a community's belief system shape artistic communication, influencing both the creator's artistic toolkit and the audience's expectations.

Deviation from traditional anthropomorphic narratives and unconventional narrative structures and visual styles elicit polarized responses from members of Generation Z. In certain instances, these shifts hinder interpretability and reception, leading to rejection. However, in other cases, it is precisely these non-traditional narrative and visual strategies that elicit positive responses and foster acceptance.



Előzmények és struktúra: módszertani bevezető

Doktori kutatásom kiindulási pontja személyes: a saját alkotói praxisom vizsgálata, kontextusba helyezése, megértése és elemzése. Mindennek reflektív feldolgozása, a tapasztalatok összegyűjtése fontos lehet minden alkotó számára, akik az animáció eszköztárát használják művészeti tevékenységük során. Néhány éve írok és rajzolok tudatosan antropomorf történeteket, forgatókönyveket. Mielőtt elkezdtem fejleszteni a *Cipők és paták* című animációs rövidfilmemet, készítettem egy illusztrált könyvet. Ebben három groteszk történeten keresztül foglalkoztam a főszereplő Krokodil három életszakaszával, aki egy disztópikus emberi civilizáció egyetlen megmaradt, magányos állatlényeként próbál beilleszkedni az emberek közösségébe. A megszemélyesített, emberi karakterjegyekkel ellátott állatok és a hozzájuk rendelt tulajdonságok kapcsolata az alkotói folyamat során kezdett el foglalkoztatni.

A hipotézisben megfogalmazott hagyományos antropomorf narratíva alatt azt az emberi tulajdonság- és attribútumsomagot értem, ami egy-egy állathoz általában kapcsolódik az egyes ábrázolásokban és történetekben. Vizsgálni kívántam azt a kérdést is, hogy egy állati részlet vagy akár csak egy egyértelműen erre utaló gesztus képes-e előhívni a teljes karakterisztikát, kijelenthető-e, hogy van ilyen aktiválható közös tudás. A doktori kutatásommal egyidőben művészeti praxisomban a megszemélyesített állatfigurák után állati elemekkel kiegészített emberkarakterekkel kezdtem el dolgozni, ahol a zoomorf dimenzió egy új, szimbolikus személyiségréteget ad a szereplőkhöz és alakítja a történetet is.

A szerzői filmben megjelenő hagyományos antropomorf narratíva többféle megközelítését vizsgáltam. A mestermunkámban megalkottam az ezekhez való viszonyulásomat és reflexiómat. A *Cipők és patákban* létrehozott univerzum állat-ember figurái tragikus sorsúak, sebezhetőek és sokszor természetszerűen életképtelenek. Magukban hordozzák az állatokhoz kapcsolódó antropomorf előítéleteket. Ezeket továbbgondoltam, átalakítottam, eltorzítottam. Az ön maga állati részére reflektáló hibrid lény motívumának fejlődése meghatározza a munkásságom elmúlt évtizedét.

Disszertációmban a tágabb értelmezési kontextusból és összefüggésekből kiindulva vizsgálom a szerzői filmek állatkaraktereit mint a kulturális kommunikáció eszközeit. Bemutatom a karaktertervezési gyakorlat metodikáit különös tekintettel a szerzői animációs film eszköztárára. Ezután az antropomorf narratíva szerzői filmes megközelítésein keresztül a befogadói oldal empirikus vizsgálatára fókuszálok, amelyhez kérdőíves felmérést végeztem a Z generáció körében. Végül a saját alkotói munkafolyamatomat ismertetem és elemzem, miközben folyamatos reflexiókon keresztül fókuszálok a konklúziókra.

A dolgozatomat, amely a szerzői animációs rövidfilm fókuszán keresztül foglalkozik az antropomorf állatokhoz kapcsolódó tulajdonságok hagyományos, tanult narratíváival, illetve azok újraértelmezett reprezentációjával, három fő fejezetre osztottam. Az első részben az antropomorf és zoomorf karaktertervezés dilemmái mellett a hi-telesség eszköztárával foglalkozom a szerzői, alkotói célok, illetve a magánmitológiák kontextusában. A kollektív- és magánmitológiák kialakult vagy tudatosan megteremtett kérdéskörét vizsgálom az emberi tulajdonságokkal terhelt állatkarakterek újra-programozásának lehetőségein keresztül. Hipotézisem szerint az antropomorf karakterábrázolást meghatározó tartalmi és formai hagyományok a szerzői film autonóm alkotói folyamataiban is kimutathatóak. Ennek vizsgálatához áttekintem az animációs karakterdesign sok helyen különböző formában felbukkanó szabályszerűségeinek konvencionális megközelítését, amit a PES-szabályban¹ rendszereztem. Emellett az autonóm alkotói attitűd személyes, belső logikára épülő és más, mesterségesen konstruált szabályrendszer törvényszerű ütközésének dilemmáival foglalkozom részletebben. Az antropomorfizmus kritikai megközelítése és a karaktertervezés dilemmái mellett alkotói szempontból tekintem át Giliam E. Bliss tanulmányát,² amelyben

¹ Palette, Exaggeration, Silhouette

² Gilian E. Bliss, *Redefining the Anthropomorphic Animal in Animation* (doktori disszertáció, Loughborough University, 2017), https://repository.lboro.ac.uk/articles/thesis/Redefining_the_anthropomorphic_animal_in_animation/9333113?file=16940984. (utolsó letöltés: 2025. július 22.).

a szerző az állati és emberi jellemzők dominanciája alapján kialakított csoportosítási rendszerben vizsgálja az antropomorf karaktereket.

A következő fejezetben a hagyományos és tanult narratívák összetett értelmezési lehetőségei mellett foglalkozom a mese és az animáció, „gyerekeknek szóló” műfaji skatulyájának kialakulásával és relevanciájával. Ehhez kapcsolódóan Emma Copeland 2021-es kutatását³ is figyelembe véve kérdőíves felmérést végeztem, melyhez célcsoportomnak a Z generációt határoztam meg. Szokatlan, autonóm és kísérletező szerzői rövidfilmeket válogattam össze és állítottam kontrasztba a hagyományos animációs sorozatok egyik ikonikus képviselőjével, a *Magyar népmesék* egy epizódjával. Azt vizsgáltam, hogy az állatkarakterhez tradicionálisan rendelt emberi vonások mennyiben rögzültek a Z generáció körében. Illetve, hogy befolyásolja-e az animációs rövidfilm megértését és elfogadását a szokatlan vagy épp a megszokott sémákkal ellentétes antropomorf tulajdonság-csomag. A válogatás rövidfilmjei vetítési sorrendben: *Magyar népmesék: Róka koma* (Jankovics Marcell, Lisziák Elek, 1980.), *When the Day Breaks* (Amanda Forbis, Wendy Tilby, 1999.), *Please Say Something* (David O'Reilly, 2008.), *Cipők és paták*⁴ (Traub Viktória, 2024.). A kérdőív kiértékeléséhez egyrészt felhasználom Gilian E. Bliss antropomorf csoportosítását, a hagyományos antropomorf narratívák osztályozásához pedig létrehoztam saját tipológiámat.

Dolgozatom harmadik, lezáró szakaszában esettanulmányként elemzem a mestermunkám: a *Cipők és paták* szereplőihöz kapcsolódó gyűjtési és tervezési-fejlesztési munkát dolgoztam fel. Bemutatom a filmem személyes művészi kontextusát, vagyis a pályámon korábban megjelenő antropomorf illusztrációs és mozgóképes kísérleteket, külön hangsúllyal a filmemben kidolgozott koncepció előzményeire. Beszámolok az antropomorf állatszereplőkhöz konvencionálisan kapcsolódó tulajdonságok gyűjtésének és szelektálásának folyamatáról, a hagyományos karaktertervezési szabályokkal való ösztönös és tudatos konfrontációról, illetve a szereplők megjelenésének, gesztusainak, jellegzetességeinek és változásainak dramaturgiai és grafikai kidolgozásának módszereiről. Noha az animációs filmkészítés összetett folyamatának fontos és e disszertációban leginkább releváns vizsgálati területe az antropomorf narratívák hatása a karaktertervezésre, a fejlesztési és gyártási folyamat további, a vizsgálati

területemmel tágabb összefüggésbe hozható részeire is kitérek. Az animációs filmkészítés komplex folyamata egységként értelmezhető, ezért döntöttem úgy, hogy a teljes munkafolyamatot áttekintem, melyben kimutatható dolgozatom választott témája, az antropomorf narratíva hatásai.

/ ³ Emma Copeland, „Thesis Research II: Resource Conglomeration- Studies of Animated Content Consumed by Age Demographics, Box Office Sales, Live Action vs Animation Production Costs and Considerations,” UAL MyBlog, 2021. július 13., <https://ecopeland.myblog.arts.ac.uk/2021/07/13/thesis-research-ii-resource-conglomeration-studies-of-animated-content-consumed-by-age-demographics-box-office-sales-live-action-vs-animation-production-costs-and-considerations/> (utolsó letöltés 2025. július 22.).

⁴ Mestermunkaként csatoltam a disszertációhoz.

*AZ ANTROPOMORF JELLEG
MINT KARAKTERTIPOLÓGIAI
MEGKÖZELÍTÉS*

/

1

/

„Az vagy, akinek mutatod magad, ezért vigyázz, kinek látszol.”⁵ (Kurt Vonnegut)

Szerzői animációs rövidfilmek elemzéseit olvasva feltűnik, hogy leggyakrabban az alkotás vizuális világa, esetleg a választott animációs technika a domináns vizsgálati szempont. Szintén gyakran előfordul, hogy a médiumok összehasonlítása, az animáció és az élőszereplős film közti különbségtétel, így az autonóm animáció látszólagos vizuális és dramaturgiai szabadsága kerül fókuszba. Meglátásom szerint, amikor a filmes szempontok nehezebben érvényesíthetők, finomhangolás helyett a témát gyakran csak átpasszolják a képzőművészet térfelére, kezdjenek vele a művészettörténészek, amit akarnak.

Mindazonáltal léteznek hibrid vizsgálati és megfigyelési stratégiák, amelyekkel megfoghatóvá válik az alkotók által gyakran intuícióvezérelt tervezési gyakorlat. A szerzői animációs rövidfilm alkotói folyamata könnyebben átlátható, megérthető, tanulmányozható egy-egy részfeladaton keresztül. Ilyen részfeladat a figuratervezés is. Kutatásomban azt vizsgálom, hogy a tervezői, alkotói stratégiák hogyan érvényesülnek az antropomorf karaktertervek megalkotásakor. Ez a vizsgálati módszer az oktatásban vagy különböző alkotói folyamatokkal kapcsolatban felmerülő interdiszciplináris művészeti párbeszédekben egyaránt hasznosítható.

/ ⁵ Kurt Vonnegut, „Bevezetés,” in *Éj anyánk*, ford. Békés András, (Budapest: Helikon Kiadó, 2022).

MI A „PROBLÉMA” AZ ANIMÁCIÓS FILMMEL?

A szerzői animációs filmek vizsgálatakor rövid idő alatt belebotlunk abba a problémába, hogy a médium viszonylag alulreprezentált a kortárs művészetekkel foglalkozó tudományos diskurzusokban, publikációkban, de még a filmkritikák terén is. Ennek oka lehet az, hogy az animációs film az élőszereplős filmhez képest sokkal erősebben kötődik más művészetekhez, illetve médiumokhoz, különösen a képzőművészethez és a képregényhez. Emiatt tanulmányozásakor gyakran az intermediális összefüggések kerülnek előtérbe a mozgóképi kérdések vizsgálatával szemben.⁶ A fellelhető tanulmányok és elemzések a filmtudomány vagy a képzőművészet területéről érkeznek. Bár az animáció a legősibb mozgóképi forma, többnyire a film- és a képzőművészet határterületeként kerül vizsgálat alá, ebből adódóan a filmtudományhoz és a művészettörténethez képest elenyésző a szakirodalma. Nézzük meg, mi jelenti a legnagyobb problémát az animációs film vizsgálatakor!

FILMES PERSPEKTÍVA, MŰFAJI ÉS TECHNIKAI HETEROGENITÁS

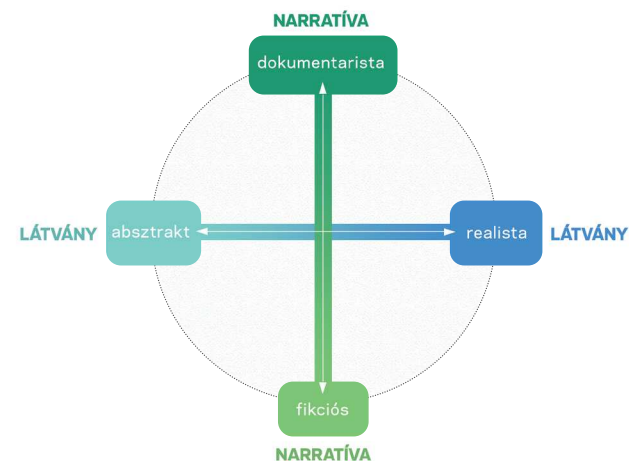
Alan Williams osztályozási szempontjait alapul véve megkülönböztethetünk kísérleti-avantgárd, elbeszélő és dokumentarista filmet.⁷ Ezeket a szempontokat az animációs filmekre is alkalmazhatjuk azzal a kitételrel, hogy a csoportosítást egyszerűsítjük, így a területek tisztábban elkülönülnek.

a) Dokumentumanimációk – animált dokumentációk: A realista ábrázolás, pontosabban a fotografikus igényű reprodukció és a narratíva irányából egyaránt érdemes közelíteni az animációs film felé. A világ reális leképezésének igénye első látásra akár távolinak is tűnhet a médiumtól, ezért a kérdést inkább az alkotói cél felől érdemes vizsgálni. A különböző technikák különböző mértékben alkalmasak arra, hogy létrehozzák a realitás illúzióját. Bár a dokumentumanimációk a műfaj

eszközeit használják, a teremtett világ belső logikájának következetessége előtt mégis prioritást élvez a dokumentarista alkotói attitűd. Vagyis egy létező, nem pedig egy konstruált világot mutatnak be. Gondoljunk csak a pár éve nagy sikerrel bemutatott *Flee* (Menekülés) című animációs filmre!⁸

b) Kísérleti animációs film: Ha tehát a tartalmi és formai realitással való kapcsolat alapján rajzolt egyenes egyik végpontja az animált dokumentumfilm, a másik vége kétségtelenül a kísérleti animáció, amely jellegénél fogva nem elbeszélő, vagyis a narrativitás szempontja nem vagy alig értelmezhető. Az időben tört és képiségben akár mozaikszerű alkotások a hagyományos világok, világképek és a linearitás határait feszegetik vagy borzolják össze.

Ez egy koordináta rendszerben foglalható össze a legegyszerűbben, amelynek függőleges tengelye a narratíva, két szélső pontja pedig a fikciós, illetve a dokumentarista animáció. A vízszintes tengely a látvány és a valóság viszonyát mutatja, ahol a két legtávolabbi pont az absztrakt és a realista ábrázolás.



Az animációs filmek forma és tartalom szerinti csoportosításának koordináta rendszere⁹

⁶ Varga Zoltán, „Vázlat az animációs film tanulmányozásához,” *Enigma* 15, no. 56 (2008): 14.

⁷ Alan Williams, „Is a Radical Genre Criticism Possible?” *Quarterly Review of Film Studies* 9, no. 2 (1984): 121–125.

⁸ Jonas Poher Rasmussen, *Flee*, animációs film, Final Cut For Real, 2021.

⁹ Fülöp József, előadás William Kentridge-ről, NEO Kortárs Művészeti Tér, 2022. november 3.

c) Hibrid animációs filmek: Az osztályozási szempontokat itt is fellazítja a gyakorlat, hiszen talán az összes művészeti ág közül leginkább az animációs filmművészetre jellemzőek a hibrid, kevert megoldások. Kísérleti, konceptuálisan súlyozott vagy szürrealista elemekkel ugyanúgy találkozhatunk egy animációs dokumentumfilmben, mint filmes vagy dokumentarista jellegű megoldásokkal egy narratív történetben vagy akár kísérleti filmben. Részben ez az interdiszciplináris alkotói szemlélet okozza az animációs filmek vizsgálatának nehézségét és kényszerít más módszerek alkalmazására is.

A másik tényező a tartalmi és műfaji szempontok mellett a technikai sokszínűség. Az élőszereplős film és az animáció, illetve a különböző animációs technikák keveredése heterogén spektrum, amely a médium technikai sajátossága, kifejezőkészletének egyik alappillére. Az a), b) és c) csoportosítás emiatt ezen a téren ugyanúgy problémát okozhat.¹⁰

Az animációval foglalkozó elméleti szakemberek egyetértenek abban, hogy a médium szinte láthatatlan a XX. századi mozgóképkultúrát feldolgozó tudományos reprezentációban. Ezzel szemben létezik egy folyamatos és jogos törekvés a médiatudományban, ami épp arra irányul, hogy ezt a jelenséget ellensúlyozza hivatkozásul arra, hogy az animáció modernkori kultúrában elfoglalt helye jelentős és megkerülhetetlen.¹¹

Ezen a ponton azonban meg kell jegyezni, hogy az animációs film vizsgálatában elmélyült kutatók tanulmányaiban gyakran felbukkan az az esszencialista szemlélet, amely a filmművészettel szemben hirdeti az animáció felsőbbrendűségét, mint egy olyan művészeti ágét, amely leginkább a képzeleten alapul, minthogy a „kézzel készített” jellege miatt az alkotó teljesebb kontrollal rendelkezik a mű felett.¹² Rudolf Arnheim például amellel érvel, hogy a film alacsonyabb művészeti stílusát csak akkor tudja maga mögött hagyni, ha „majd megszabadul a fényképi reprodukció kötelmeitől és tisztán emberi művé válik, mint amilyen az animációs film vagy a festmény.”¹³

Animációs filmrendezőként én is rendkívül fontosnak tartom a társművészetek kontextusának figyelembevételét a médium tanulmányozásakor, ugyanakkor

számomra a saját alkotói gyakorlatom adja a kiindulási pontot. Rendezőként kutatva a médiumot, egyet tudok érteni Andrew Darley-val, aki *Vitaalap* című tanulmányában ellenérzéseit fogalmazta meg azon elméletekkel szemben, „ahol az animáció már nem a vizsgálat és a megértés összetett tárgya, hanem egyfajta ürügy az elméletgyártás számára.”¹⁴ A következőkben ezért inkább az elméleti és gyakorlati megközelítést szintetizálva foglalkozom majd az antropomorf karakterekkel a szerzői animációs rövidfilmekben nemcsak az alkotó, de a befogadó szempontjait is vizsgálva. Megelőlegezve, hogy a különböző művészeti ágak szinergiája az alkotói oldalon sohasem öncélú. Fontos megemlíteni, hogy az animációs film ebből a szemszögből nézve különböző célokat követ, melyeket a marketing használ fel elsődlegesen. Már alkotóként eldönthető, hogy az animációs film elsősorban érzelmeket keltve provokál vagy inkább szórakoztat, esetleg leginkább a diverz látásmódot akarja evokálni a nézőben, befogadóban, tehát szemléletet ad. Kutatásom ez utóbbira helyezi a hangsúlyt, vagyis az animáció médiumának sajátosságait figyelembe véve fókuszál a hagyományos antropomorf narratívák hatásaira a figuratervezésben.

/ ¹⁰ Számos filmfesztivál például már a nevezési kategóriákat is az adott filmben előforduló animációs, illetve élőszereplős részek aránya alapján határozza meg.

¹¹ Andrew Darley, „Vitaalap. Gondolatok az animáció tanulmányozásáról,” ford. Czifra Réka, *Metropolis* 13, no. 1 (2009): 10–22.

¹² Ralph Stephenson, *Animation in the Cinema* (London: Zwemmer, 1967).

¹³ Rudolf Arnheim, *Film as Art*, (Berkeley, CA: University of California Press, 1957), 213.

/ ¹⁴ Darley, „Vitaalap,” 18.

Láthatatlan dobozban

Az alkati személyiségtipológiák hatása
az animációs karaktertervezésre

/

*„Az emberi értelem a maga sajátos természeténél fogva
könnyen tesz föl nagyobb rendet és szabályosságot
a dolgokban, mint aminő valósággal van.”¹⁵
(Francis Bacon)*

Az antropomorf karaktertervezés alkotói szempontjai, illetve az állati narratívák vizsgálata előtt a figuratervezés általános szabályszerűségeit fogom áttekinteni. Ehhez azonban szükséges egy kisebb kitérőt tennem egy mára meghaladott régi tudományterület, az alkati tipológiák irányába. Ezek a művészet, főként az illusztrációs és animációs karaktertervezés szabályszerűségeinek kialakulása szempontjából jelentenek fontos támpontot. A továbbiakban kísérletet teszek arra, hogy a főbb alaktani jegyekből kiinduló személyiségdefiníciókat áttekintve és összevetve a figuratervezés főbb elveivel, a személyiségpszichológia korai szakaszának hatásait vizsgáljam a karaktertervezés folyamatára és tendenciáira nézve. Nem titkolt célom a sokszor ösztönös alkotói döntéseket tudatossá emelni vagy sülyeszteni. Ez nézőpont kérdése. Továbbá egy új perspektívára kívánok rámutatni a karaktertervezés gyakran pusztán intuíciókra, érzetekre és egyéni tapasztalatokra támaszkodó folyamatában. Noha a design és a pszichológia kapcsolata régóta kutatott terület, a konstruált karakterek projektált személyiségmodelljeinek vizsgálata mindmáig alulreprezentált az elméleti diskurzusban.

/ ¹⁵ Francis Bacon, *Novum Organum I.*, ford. Csatlós János és Sarkady János (Budapest: Művelt Nép Könyvkiadó, 1954), I:45

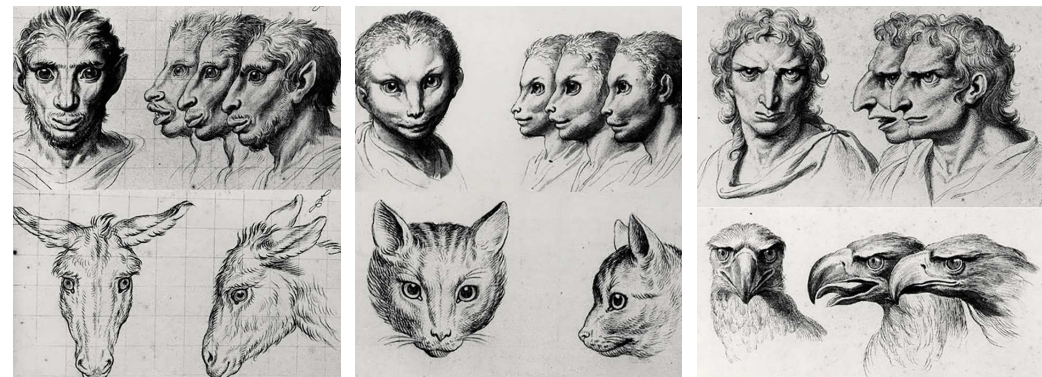
AZ ALKATTANOK SZEMÉLYISÉGDEFINÍCIÓI

Arisztotelész *Első analitika*¹⁶ című munkájában említést tesz arról, hogy az emberi és állati természet megítélhető az egyedek testfelépítése alapján, és minden természetes érzület egyidejűleg átforgalmazza a testet és a lelket is. Az oroszlan példáját említi, mint bátorságában megkérdőjelezhetetlen állatot. Bátorságának jele nagy végtagjaiban mutatkozik meg, ez Arisztotelész írása szerint azt is bizonyítja, hogy a két erős lábbal rendelkező ember gyáva nem lehet.

A külső megjelenés és a személyiség kapcsolatának kutatása számos filozófust és természettudóst foglalkoztatott: Cicero, Quintilianus, Plinius, Seneca, Galenus, Albertus Magnus, Campanella, Darwin egyaránt publikált a témában. Giambattista della Porta tanulmányában az emberi arcot különböző állatok, többek közt a juh, majom, kutya, ökör pófájával hasonlította össze és vont le következtetéseket: „A tapasztalat könnyűszerrel beláttatja velünk, hogy miként a lélek nem érzéketlen a test mozgásaival szemben, úgy a testet is tönkreteszik a lélek szenvedélyei.”¹⁷

Kimondható az is, hogy az emberi közösségek kialakulásával egyidőben jelent meg az a mélyen gyökerező igény, hogy a másik ember belső világát - gondolatait, érzéseit, személyiségét - valamilyen módon felismerjük, értelmezzük és megértjük. A legkézenfekvőbb és legegyszerűbb módja ennek a könnyen megfigyelhető tulajdonságok rendszerbe foglalása. A típusanak a személyiség alkotóelemeit emberi megnyilvánulások, tulajdonságok alapján tipologizálják néhány alaptényezőre, közös tulajdonságra fókuszálva. Hippokratész a különböző betegségek esetén kiválasztódó nedvek alapján állapította meg az uralkodó temperamentumtípust az egyénben. A *Nedvek tanát* Galenus¹⁸ fejlesztette tovább: a testnedvek és az őselemek alapján sorolta négy temperamentumtípusba a személyiségeket.¹⁹ Konkrét tulajdonságokat, érzelmi reakciókat, személyiségjegyeket rendelt az egyes temperamentumtípusokhoz.²⁰

A típusanak egy jóval későbbi ágazatának, a fiziognómia tanának egyik legismertebb képviselője Johann Caspar Lavater teológus és lelkész, aki a 18. század végén az erény megszépítő és a bűn eltorzító fizikai hatásait tanulmányozva jutott arra a meggyőződésre, hogy az arc vonásaiból és sajátos alakulásából következtetést lehet levonni az egyének jellemére is.²¹



Charles Le Brun rajzsorozata a *Physiognomic Heads* a korabeli fiziognómiai tanokból, különösen Giambattista della Porta munkáiból inspirálódott (1671.)

A fiziognómiához hasonlóan az alkattan is azon típusanak közé sorolható, amelyek a megfigyelhető külső sajátosságok alapján a testi-fizikai jegyeket alapul véve alkotnak személyiségkategóriákat. A XX. század elején vált népszerűvé Ernst Kretschmer elmélete, aki a testfelépítés személyiségjegyekkel és lelki zavarokkal való összefüggéseit kutatta. *Piknikus, atletikus és leptoszom (aszteniás)* szomatotípust²² különböztetett meg. Minden típushoz tartoztak személyiségjegyek és hajlamok, szélsőségebb esetben pszichopatológiák. Kretschmer úgy vélte, hogy a *piknikus* személyek alacsonyok, csípőjük széles, izomzatuk lágy. Barátságosak és szociálilisek, szélsőséges esetben mániás depressziósok. Az *atletikus* típus erős, fejlett izomzatú, testének arányában a széles váll és a keskeny csípő dominál. Természete stabil, nehezen befolyásolható,

¹⁶ Arisztotelész: *Organon*, ford. Rónafalvi Ödön, Szabó Miklós (Budapest: Akadémiai, 1961).

¹⁷ Giambattista della Porta: *De De humana physiognomia*, Nápoly, 1586.

¹⁸ Galenus: *Nedvek tana*, i. sz. 150.

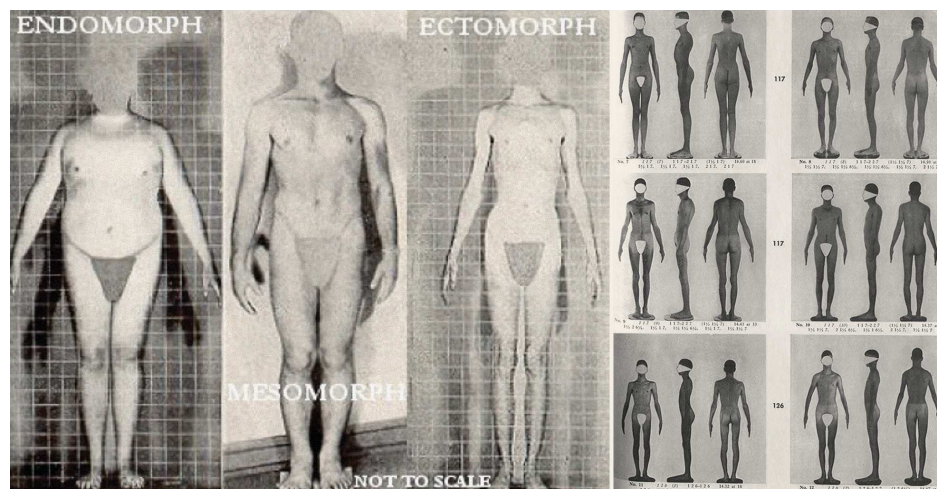
¹⁹ A négy temperamentum felosztása: szangvinikus: vér - levegő, kolerikus: fekete(epe) - tűz, melankólikus: sárga(epe) - föld, flegmatikus: nyál - víz.

²⁰ A 20. században Hans Eysenck fejlesztette tovább a Hippokratész-Galenus-féle tipológiát két alapidimenzió megkülönböztetésével: extravertió-introvertió és érzelmi stabilitás-labilitás.

²¹ John Caspar Lavater, *Essays on Physiognomy*, ford. Henry Hunter, D. D. (London: John Murray, 1789-1798), vol. 1, 96.

²² A szó eredetileg a görög sóma (test) és typos (alak, jelleg) szavakból származik. A szomatotípus-elméletek arra törekzenek, hogy meghatározzák a testalkati jellemzők (például testmagasság, testtömeg, testarányok, arcforma stb.) milyen mértékben járulnak hozzá a személyiségjegyek vagy viselkedési hajlamok kialakulásához.

sokszor fantáziátlan, szélsőséges esetben az indulati betegségek jellemzőek rá. A *leptosom* vagy *aszléniás* típust gyenge csontszerkezet és izomzat jellemzi. Termete nyúl-
 ánk, vékony, természete kiszámíthatatlan és introvertált. Hajlamos lehet neurotikus
 jellegű problémákra, szorongásra, szélsőséges esetben skizofréniára.²³



William H. Sheldon, *Atlas of Men Guide for Somatotyping the Adult Male At Ages* (1954)

William H. Sheldon fejlesztette tovább a Kretschmer-féle alkati személyiség-
 tipológia elemeit. Ő úgy vélte, hogy a három szomatikus típus annak függvényében
 különül el, hogy a magzati fejlődés ideje alatt melyik embrionális csíralemez kapott
 domináns hangsúlyt. Tipológiájában három csoportot különböztetett meg. Az *endo-*
morf típus puha és gömbölyded, fizikai erőfeszítésekre nem igazán alkalmas testtel
 rendelkezik, ebben az esetben a domináns csíralemez a gyomor. A *mezomorf* szoma-
 tikus típus jellemzője az izmosodásra való hajlam, a nyers erő és ellenállóképesség.
 Esetében a korai fejlődési stádiumban az izomzat és a kötőszövet volt a domináns
 csíralemez. A harmadik típus az *ektomorf*, sajátossága a soványságra való hajlam. Eb-
 ben az esetben az ektodermából kifejlődő bőr- és idegrendszer dominanciája van
 jelen a korai fejlődési stádiumban. A három testalkattípushoz három jellegzetes tem-

/ ²³ Ernst Kretschmer, *Physique and Character: An Investigation of the Nature of Constitution and of the Theory of Temperament* (London: Kegan Paul, Trench, Trübner and Co., Ltd., 1925), Internet Archive. <https://archive.org/details/physiqueandchara031966mbp> (utolsó letöltés: 2025. július 22.).

peramentumtípust rendelt, illetve 1-től 7-ig osztályozta a temperamentumok domi-
 nanciáját az egyénekben.²⁴

Kretschmerhez hasonlóan ő is arra a következtetésre jutott, hogy a személyiség
 szoros összefüggésben áll a testalkattal. A Sheldon-féle tipológia megkülönbözteti
 a *viszceroton* (zsigeri), *szomatoton* (izomzati) és *cerebreoton* (agyai) szomatotípust. A visz-
 ceroton jellemzői a nyugalom, a kényelemszeretet, a türelem, illetve az érzelmi ki-
 egyensúlyozottság. A szomatoton személyiségre a bátorság, a kalandvágy, a kocká-
 zatvállalás, míg a cerebroton típusra az érzelmi visszafogottság, az aggodalmaskodás,
 valamint a szociális gátoltság és a túlérzékenység jellemző.

Megfigyelhető, hogy tipológiájuk logikája eltér egymástól. Míg Kretschmer
 a testalkat, a személyiség és a jellemző lelki zavarok összefüggéseiből indult ki, addig
 Sheldon az embrionális fejlődés domináns csíralemezét vette alapul. Végeredmény-
 ben mindkét alkattani csoportosítás elsősorban szubjektív megfigyeléseikre támasz-
 kodott és megegyező karakterisztikájú csoportokat hozott létre.

Az alkati tipizálás iránti tudományos érdeklődés a kezdeti lelkesedés után foko-
 zatosan csökkent, idővel több tudományos cáfolata is megjelent.²⁵ Nem hagyhatjuk
 figyelmen kívül, hogy a totalitárius rendszerek, mint például a hitleri Harmadik
 Birodalom zászlajára tűzte az eugenikát, a testi „rossz” tulajdonságokra épülő egyé-
 nek szaporodásának korlátozását, fajelméletek alapját képezték az alkattani cso-
 portosítások. A fiziognómia és alkattani elméletek a személyiségkutatás első, korai
 kísérleteinek tekinthetők. Ugyanakkor ez tudattalan vagy burkolt rasszizmus,²⁶ ame-
 lyet e megközelítések téves következtetései magukban hordoztak, és amelyet a XX.
 századi fajelméletek tragikus módon ki is használtak. Napjainkban az alkati tipi-
 zálást nem a személyiségkutatásokra gyakorolt tudományos hatása, hanem inkább
 pszichológiatörténeti jelentősége miatt tartják számon.²⁷ Áttekintve a Kretschmer- és
 Sheldon-féle alkati tipológiákat megállapítható, hogy a főbb testi karakterjegyek és
 a hozzájuk kapcsolt személyiségleírások olyan sztereotípiákat és sematizálásokat hasz-
 nálhatnak, amelyek a különböző művészeti ábrázolásokban ugyancsak megfigyelhetők.

/ ²⁴ William Sheldon, *Atlas of Men* (New York: Harper and Brothers, 1954).

²⁵ Patricia Vertinsky, „Physique as Destiny: William H. Sheldon, Barbara Honeyman Heath and the Struggle for Hegemony in the Science of Somatotyping,” *Canadian Journal of Health History* 24, no. 2 (2007): 291–316.

²⁶ Umberto Eco, „Az arc nyelvezete,” ford. Kunkli Enikő, *Magyar Lettre Internationale*, 53. sz. (2004 nyár), <https://epa.oszk.hu/00000/00012/00037/eco.htm> (utolsó letöltés: 2025. július 22.).

²⁷ Uwe Ehrh, Peter Brieger, and A. Marneros, „Temperament and Affective Disorders—Historical Basis and Clinical Implications,” *Psychiatry Research* 118, no. 3 (2003): 157–165, [https://doi.org/10.1016/S0165-1781\(03\)00080-5](https://doi.org/10.1016/S0165-1781(03)00080-5).

Ez nem korlátozódik pusztán a vizuális művészetekre. Az *arc nyelvezte* című tanulmányában Umberto Eco példákkal illusztrálja az általa „természetes fiziognómiai ítélkezésnek” nevezett jelenség irodalmi jellemzésekben megfigyelhető használatát: „Arca hosszúkás, barna; pofacsontja kiugró; állkapcsának oldalizmai roppantul kidagadnak, és csálhatatlanul jelzik, hogy a fiatalember (...) gascogne-i (...) tekintete nyílt és okos; orra horgas, de rajza finom; sihederhez túl nagy, meglett emberhez túl kicsiny. Gyakorlatlan szem utazgató majorosfinak nézhetne volna, ha bőrvén hosszú kard nem fityeg.”²⁸

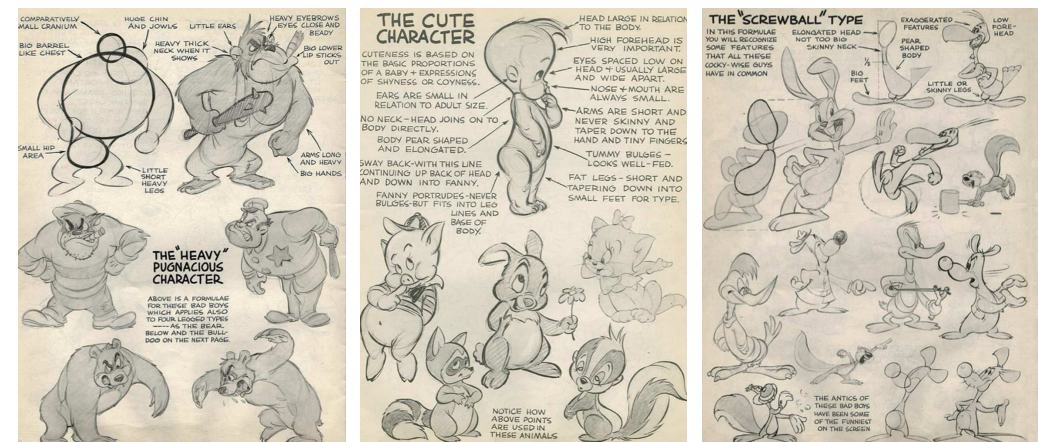
„Az Énekesnő tizenhat és fél éves volt. Nagyon tiszta és fehér homlok koronázta a tökéletesen ovális arcot. A szempillái, amelyek olyan hosszúak voltak, hogy szinte visszagöndörödtek, félig elrejtették a két nagy kék szemet. A fiatalság pihéje bársonyossá tette a két kerek és bíborszínű orcát. A kicsiny vérvörös száj, a finom, egyenes orr, az áll a gödröcskével a vonalak csodálatra méltó édességével bírt.”²⁹

Öt évvel William Sheldon *Atlas of Men* című tanulmányának megjelenése előtt Preston Erwin Blair kiadta az *Advanced Animation*-t,³⁰ amiben összefoglalta a kor meghatározó animációs stúdióiban³¹ szerzett karaktertervezési tapasztalatait és összegezte a fő irányelveket. Szabályszerűségeket emelt ki a *harcias* (pugnacious) és az *aranyos* (cute) figura tervezésében. Az arc- és testarányok jelentősége mellett a mimika és a gesztusok szerepét is hangsúlyozta.

A *harcias* figura agykoponyája kicsi, a szemöldök, az alsó ajak és az állkapocs erőteljes, a hatalmas mellkas és a hosszú, izmos karok hangsúlyosak, míg a lábak és a csípő hangsúlytalanok. Az *aranyos* figura gömbölyded, jól táplált hatású, a fej mérete és a test ívei dominánsak. A nagy kerek szemek és az arc elemei az arckoponya alsó felén helyezkednek el. A száj és az orr nem hangsúlyosak, a fülek kicsik. A lábak és a karok rövidek és húsosak, a has domború. A fej nyak nélkül kapcsolódik a szintén gömbölyű testhez.

Könnyen ráismerhetünk a jellemzésekben a Kretschmer-féle *piknikus* és *atletikus* alkat jellemzésére. A Blair-féle animációs karakterleírás további két típust említett még, bár korántsem olyan részletességgel, mint az *aranyos* és *harcias* típusokat. A *furfangos* (screwball) és a *balek* (goofy) karaktert. Blair jellemzésében mindkét karakter magas és vékony. A *furfangos* karakterre jellemző a nagy láb, a sovány, hosszú nyak, a hosszúkás, nem túl nagy fej és a vékony lábak. A *balek* karakter fizikai jellemzői

hasonlók: hangsúlyosak a hosszú, vékony végtagok és a kicsi fej, amit a meghajló nyak alig bír tartani. A gerinc ívét a beesett mellkas és a gömbölyű has zárja le. Bár külsőre rendkívül hasonló a két típus leírása, a különbség a személyiségvonásaikban, vagyis az intelligenciájukban és talpraesettséjükben mutatkozik meg. Ezt a különbséget a testtartásukban és a mimikájukban megfigyelhető eltérések teszik érzékelhetővé. Összevetve Kretschmer felosztásával, a gyenge csontszerkezetű, nyúlánk és neurotikus hajlamú leptoszom típus két szélsőséges altípusának tekinthetők.



Preston E. Blair: *Advanced Animation* 14-17. old. (1949)

Az ember természetes sémaalkotó képessége evolúciós szükségszerűség, a tanulás és szociális megismerés fontos területe,³² a sémák fő feladata a világ jelenségeinek reprezentációja. A művészetek és a tudományok egyaránt táplálkoznak az agy azon képességéből, amellyel folyamatosan frissíti a már meglévő mentális struktúráját, ez a korábban megszerzett ismereteink elraktározott, szervezett rendszerét képezi. Ez érvényes az úgynevezett *forгатókönyvekre*³³ is, amelyek időben kiterjedő, összetett és ismétlődő reakciók sorozataként működnek a környezetünk visszatérő elemeire és szituációira adott válaszul. Ezek a mintázatok a funkció, a forma és egyéb tulajdonságok alapján aktiválódnak kognitív sémakészletünkéből.

³² Jean Piaget és Bärbel Inhelder, *Gyermeklélektan*, ford. Benda Kálmán (Budapest: Osiris Kiadó, 1999).

³³ Susan T. Fiske és Shelley E. Neuberg, „A Continuum of Impression Formation, from Category-Based to Individuating Processes: Influences of Information and Motivation on Attention and Interpretation,” *Advances in Experimental Social Psychology* 23, no. C (1990): 1-74, [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60317-2](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60317-2).

²⁸ Alexandre Dumas, *A három testőr*, ford. Csatlós János (Budapest: Szépirodalmi Könyvkiadó, 1961).

²⁹ Eugène Sue, *Párizs rejtelmek* (Budapest: Tolnai regénytára, 1922).

³⁰ Preston Blair, *Advanced Animation* (California: Walter Foster Publishing, 1949).

³¹ Preston Blair 1930-1941-ig a Walt Disney-nél, majd 1941-től a Metro-Goldwyn-Mayer-nél dolgozott.

A mára áltudománynak tekinthető sokszor, sokféleképpen meghaladott alaki tipológiák sematikus személyiség- és alkatjellemzései beépültek a kulturális köztudatba, és az ösztönös kognitív előítéleteinkkel megtámogatva a művészet számos területére voltak nagy hatással. Többek közt az animációs karaktertervezésben a megformált személyiségek felépítésének, mimikájának, mozdulatainak kidolgozásakor megfigyelhető egyszerűsítésekben, sztereotípiákban és sematizálásokban élnek tovább.

A KARAKTERTERVEZÉS SZABÁLYSZERŰSÉGEI (PES)

A vizuális kommunikáció kódrendszere a történeti és kulturális fejlődés eredménye. A képi közlés a verbális közléshez nagyon hasonló tapasztalatot és ismereteket igényel, mivel a befogadó biológiai, pszichológiai tényezői, társadalmi és kulturális meghatározottsága mellett a látvány komponált vagy nem komponált jellege egyaránt meghatározó.³⁴ Az animációs karaktertervezés, mint bármely más művészeti aktus, tekintet nélkül arra, hogy mainstream vagy szerzői animációs filmről van szó, felfogható kommunikációs folyamatként, amelyet a kontextus, vagyis a film vizuális és narratív környezete, illetve szubjektív szempontok egyaránt befolyásolnak. Az alkotó vizuálisan kódol, a befogadó ezt a kódot olvassa. A befogadás aktusa egyúttal azt is jelenti, hogy a szemlélő a szintetizálási folyamat aktív részese, mert az érzékelt kép tapasztalása egyúttal alkotói integrációs tevékenység is.³⁵

Ahhoz, hogy ez a kommunikáció létrejöhessen, szükségünk van arra, hogy ismerjük a mindenkori vagy éppen aktuális közös vizuális nyelvet. A következőkben a figuratervezés „nyelvét” meghatározó három alapvető tulajdonságot³⁶ és azok szabályszerűségeit gyűjtöttem össze és rendszereztem. A *paletta* (Palette), a *túlzás*³⁷

/ ³⁴ C. E. Rusbult, *Visual Thinking and Visual Verbal Communication* (1995), <https://educationforproblemsolving.net/methods/visual.htm> (utolsó letöltés: 2025. július 22.).

³⁵ Kepes György, *A látás nyelve* (Budapest: Gondolat Kiadó, 1979).

³⁶ BaM Animation, „GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!,” 11:20, *Youtube-videó*, 2020. március 5., 11:20, <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM> (utolsó letöltés: 2025. július 22.), 1:30.

³⁷ A természetes ábrázolástól eltérő ábrázolás. A konstruált karakter egyszerűsítése a tulajdonságok prioritásának meghatározásával jár. Az alkotás folyamata a prioritások meghatározásáról is szól: van, ami hangsúlyossá válik és van, ami jelentéktelenné. Ez vonatkozhat a figura általános testfelépítésére, mozgatási stílusára vagy reakcióira és interakcióira.

(Exaggeration) és a *sziluett* (Silhouette) a karakter külső jegyeit meghatározó három fő tényező, melyekre a továbbiakban a kezdőbetűikből képzett *PES* mozaikszóval fogok hivatkozni.

Itt meg kell jegyeznem, hogy a következőkben sorra vett szabályszerűségeket és irányelveket különböző formában számos könyvben és videóban megjelentek változó hangsúlyokkal, illetve csoportosításban. Az azonban mindegyik forrásban közös, hogy elsősorban a fősodorbéli animációs és karaktertervezési elvárások kielégítéséről szólnak. A szerzői animációs filmekből rengeteg példát lehetne hozni bármely szabálysabályszerűség ellenében is jól működő és az alkotói szándék célkitűzéseinek eleget tevő karakterekre, illetve koncepcióra. Az egyénre szabottság a befogadóban elégedettséget szül,³⁸ ezért ez az alkotói lépcső már érinti az egyéni terhelhetőség sajátosságait, mint amilyen az életkorbeli vagy műveltségi szinthez igazodó narratíva és képi világ alkalmazása. Kutatásomban ez is indokolja a Z generáció preferenciáinak és reakcióinak vizsgálatát, miközben a szerzői animációs film társadalmi elfogadottsági szintjének növelése kommunikációs és értékhorizonttal kapcsolatos döntéseket von maga után.

Paletta

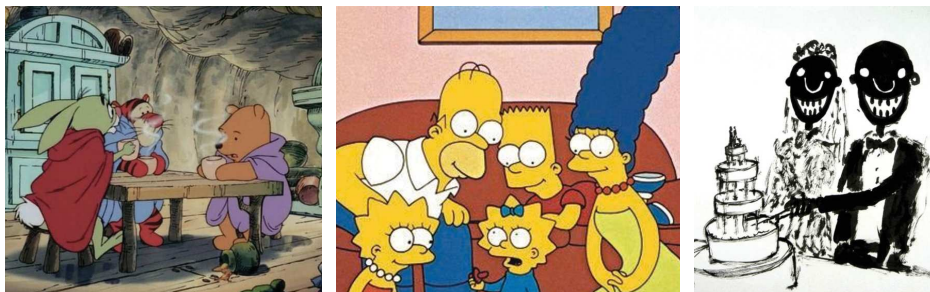
Az azonosítható színek, vagyis a paletta nem értelmezhető az adott karakter vagy karaktercsoport, illetve a környezet színeinek kontextusa nélkül. Fontos a színhierarchia, ami a fő és kiegészítő színek egységét jelenti. Az ikonikus paletta célja a kontúrok nélkül is felismerhető karakter megalkotása, és a tónusgazdag, könnyen beazonosítható színek kombinációk létrehozása. Mivel a színek nyelve (*color language*) kevésbé egyértelmű, mint a formák nyelve (*shape language*), a kontextus sokkal dominánsabb hatással bír a színek „olvasásában”, mint a testalkat, az arckifejezés, vagy akár a gesztusok értelmezésében.³⁹ A következő képpáron megfigyelhető, hogy a színek környezet mellett a kontraszt és a jellemző színek aránya is meghatározó tulajdonsága a hatékonyan beazonosítható, karakteres palettának. Míg a *Micimackó* és a *Simpson család* figuráinak színpalettája gyorsan és egyszerűen felidézi a jól ismert karaktereket, úgy a fősodorbéli animációk világától távol eső, kifejezetten autonóm, szerzői filmeket jegyző Phil Mulloy egyáltalán nem törekedett a karaktereit összetett és egyszerűen azonosítható színekkel vagy formákkal elkülöníteni egymástól.

/ ³⁸ Wolfgang Laurig, *Grundzüge der Ergonomie: Erkenntnisse und Prinzipien*, Berlin-Köln: Beuth Verlag, 1992.

³⁹ Richard Williams, *The Animator's Survival Kit* (London: Faber and Faber, 2002).



Micimackó / Simpson család / Phil Mulloy: The Ten Commandments



Bármely szabály figyelembevétele, mellőzése vagy tagadása is fontos alkotói döntés. Érdekes ellenpélda Phil Mulloy munkássága a színek, a sziluett és az eltúlzott karakterjegyek szempontjából. Az összehasonlítás jól példázza a fősodorbeli animációk és az alkotói filmek közti jellemző különbségeket.

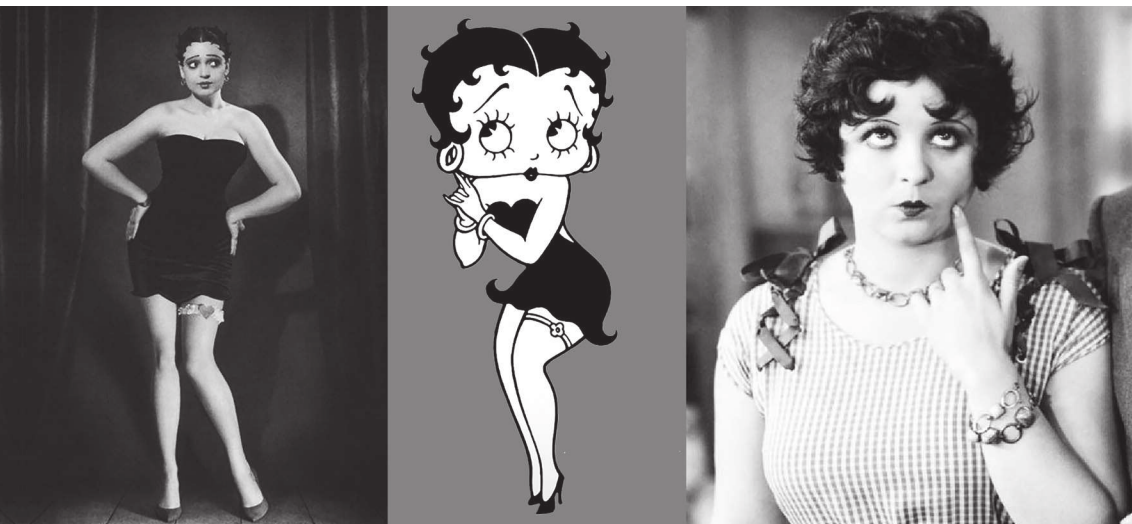
Túlzás

A konstruált karakter egyszerűsítése a tulajdonságok prioritásának meghatározásával jár. Van, ami hangsúlyossá válik és van, ami jelentéktelenné. Ez vonatkozhat a figura általános testfelépítésére, mozgatási stílusára vagy reakcióira. A PES-t alkotó második karaktertervezési szabály az exaggeration, vagyis a *túlzás* nem pusztán a karakter eltúlzott vonásait jelenti, hanem a könnyen megkülönböztethető, a narratívának, a vizuális környezetnek és a figura személyiségének megfelelően kiválasztott jellegzetes, természetestől eltérő ábrázolást is. Ebben az esetben szintén megfigyelhetjük az alkattanokban megfogalmazott sematizálás, vagyis a személyiség és a megjelenés közti közvetlen kapcsolatot feltételező előítéletek beépülését a karaktertervezés alkotói és befogadói folyamatába.

A Max Fleisher által tervezett Betty Boop például mint bájos és pimasz jazzénekesnő, a '30-as évek modern és független amerikai nőideálját képviselte. A hatalmas kerek szemek, a test arányaihoz képest óriási fej és az íves formák egyszerre sugároztak gyermeki báj és humort, míg a harisnyakötő, a miniszoknya és a figurára jellemző mozdulatok a karakter nőiességét hangsúlyozták. Betty Boop a korszak szexszimbólumává vált, a korabeli sajtó pedig olyan hús-vér sztárokhoz hasonlította, mint Greta Garbo.⁴⁰ Bizonyos források szerint Max Fleisher Betty Boop karakterében a kor híres énekesnője, Helen Kane karikatúráját akarta megalkotni. A Paramount Pictures Clara Bow-t, a '20-as évek népszerű gyerekmodelljét nevezi meg inspirációként, a szintén gyerekként híressé vált Baby Esther neve is több helyen felmerül a rajzolt karakter eredeteként.⁴¹ Bár eredetével kapcsolatban megoszlanak a vélemények, az inspirációk közös eleme, hogy mind túlszexualizált gyerekmodellek, énekesnők vagy színésznők, akikben a naiv báj és a karikatúraszerűen megjelenő nőiesség egyszerre dominál. Úgy tűnik ez a nőkép felelt meg a korszak ideáljának. Érdekes kortörténeti adat, hogy a korabeli közönség olyannyira nem tett különbséget a rajzolt és a valóságos figura közt, hogy Helen Kane végül beperelte a Paramount Pictures-t, mert úgy érezte, hogy Betty Boop nemcsak konkurenciát jelent számára, hanem egyenesen ellopja a rajongóit. A rajzolt világ ugyanis a valóságnál tökéletesebben volt képes kielégíteni a kor elvárásainak megfelelő groteszk szexidol iránti igényt.

⁴⁰ Emily Wishingrad, „The Evolution of Betty Boop,” *Smithsonian Magazine*, 2022. március 9., <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-evolution-of-betty-boop-180979666/> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

⁴¹ Peter Benjaminson, *The Life and Times of Betty Boop: The 100-Years History of an Animated Icon* (New York: Applause, 2023).



Baby Esther / Betty Boop / Helen Kane

_Sziluett (Shape Language)

A vizuális művészetek területén alkotók régóta alkalmaznak olyan tervezési gyakorlatokat, amelyek a geometriai formákhoz karakterjegyeket kapcsolnak. A Formaelmélet (Shape Theory) már az 1900-as évektől, az animáció úttörőjének tekintett Emile Cohl munkásságától kezdve formálta az ipari, kereskedelmi és művészeti animációs gyakorlatot. A Gestalt pszichológia korai elméletei a vizuális észlelésről hosszú időn át uralták a formaelméleti kutatásokat⁴² és nagy hatással voltak az ábrázolóművészetekre.

Helge Lundholm a XX. század elején azt vizsgálta,⁴³ hogy a különböző típusú vonalak képesek-e érzelmi karaktert közvetíteni. Tanulmányában három fő típust különböztetett meg: az íves, a hullámos és a szögletes vonalat, amelyekhez tesztalanyainak előre meghatározott érzelmi csoportokat kellett hozzárendelniük. Kutatásával bizonyítékot és a további kutatások számára⁴⁴ inspirációt szolgáltatott arra, hogy

a vonalak formai minősége, az ívesség, a szögletesség vagy a hullámság befolyásolja-e, hogy milyen érzelmi hangulatot keltenek a nézőben.

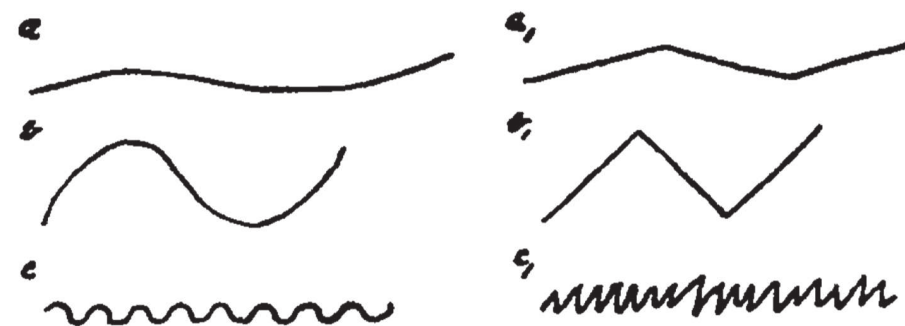


FIG. 1.

Helge Lundholm: *The Affective Tone of Lines: Experimental Researches* (1921)

Rudolf Arnheim 1954-ben publikált művében⁴⁵ a vizuális formák és kompozíciók érzékelésével és értelmezésével foglalkozott. Az alapformák (kör, négyzet, háromszög) által hordozott érzelmi és esztétikai minőséget vizsgálta, vagyis azt, hogy a formák fizikai tulajdonságai hogyan befolyásolják azok megítélését (Shape Theory). Jóllehet Arnheim kutatásának korlátai azóta tudományos bizonyítást nyertek,⁴⁶ hatása a művészetpszichológiára, a designra és a vizuális oktatásra tagadhatatlan. Munkássága a formaészlelés pszichológiai megközelítésében jelentősen egyszerűsítette és formálta a vizuális művészetek kifejezőkészletét, ugyanakkor a Formaelmélet alapállításait leegyszerűsítő Formák nyelvének „szabályaiban” megjelenő sematizmus sokszor túlzott általánosításként jelenik meg a figuratervezés gyakorlatában.

⁴² Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception: Psychology of the Creative Eye* (Berkeley: University of California Press, 1974).

⁴³ Helge Lundholm, *The Affective Tone of Lines: Experimental Researches* (PhD diss., Harvard University, 1921), https://ia800607.us.archive.org/view_archive.php?archive=/8/items/crossref-pre-1923-scholarly-works/10.1037%252Fh0072137.zip&file=10.1037%252Fh0072647.pdf (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

⁴⁴ Például C. L. Larson, J. Aronoff, és E. L. Steuer, „Simple geometric shapes are implicitly associated with affective value,” *Motivation and Emotion* 36 (2011): 404–413.

⁴⁵ Rudolf Arnheim, *Art and Visual Perception*

⁴⁶ Robertson, Davidoff és Shapiro az észak-namíbiai Himba népcsoport körében végzett kutatásukban foglalkoztak azzal, hogy a három alapforma a kör, a háromszög és a négyzet értelmezése és jelentése mennyiben tekinthető univerzálisnak. Kutatásukban arra mutattak rá, hogy egy alakzat, arc vagy tárgy értelmezése szubjektív és kulturálisan kódolt, erősen függ a nyelvi és kulturális háttértől. D. Roberson, C. Davidoff, és L. Shapiro, „Squaring the Circle, The Cultural Relativity of 'Good' Shape,” *Journal of Cognition and Culture* 2, no. 1 (2002): 29–51.

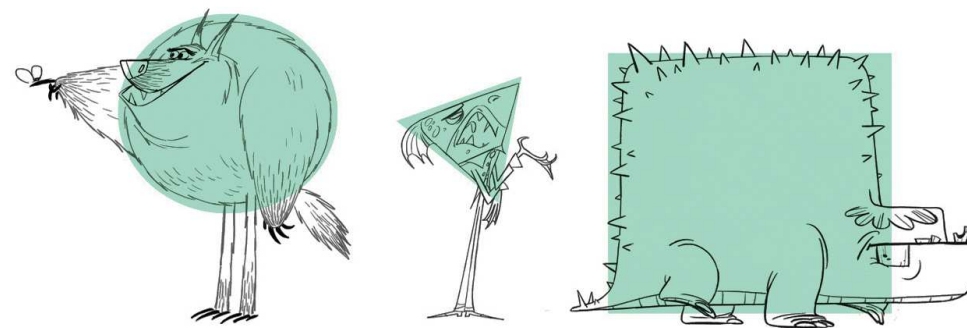
A Formák nyelvének hatása megfigyelhető Preston Blair *Advanced Animation* című könyvében is, amelyen keresztül először jutottak el a nagyközönséghez a korabeli animációs karaktertervezést meghatározó irányelvek. Ezért bár Blair munkája a karaktertervezés edukációja szempontjából megkerülhetetlen, egyben jelentősen hozzájárult ahhoz is, hogy a köztudatban rögzült a Formák nyelvének sematizmusa.

A karaktertervezés gyakorlatában fontos szempontként jelenik meg, hogy a karakter fekete-fehérben vagy pusztán körvonalban is könnyen azonosítható legyen. Az ikonikus sziluett megalkotásában kulcsszerepe van a Formák nyelvének. Az animációs tervezéssel foglalkozó videók és szakkönyvek a Gestalt pszichológiából, illetve Arnheim és Blair munkásságából inspirálódva három fő csoportra osztják a karaktereket a felépítésüket meghatározó domináns geometriai alakzatok szerint: kör, négyzet és háromszög.⁴⁷ A Formák nyelvében mindhárom alakzathoz komplex jellemzés tartozik. A koncepció vonzerejét az adja, hogy közvetlen kapcsolatban áll a testi szinten érzékelt tapasztalattal.

A négyzet, az épített környezetünk alapformája, jellemzően az egyik oldalán stabilan áll. Statikus, passzív, mozdulatlan, kiegyensúlyozott. Ennek megfelelően a négyzetformához köthető karakter jellemzői az erő, a stabilitás, a kiegyensúlyozottság, a bizalom, valamint az unalom és a makacsság. A körhöz egyszerre kapcsolódik a mozgékonyosság, a rugalmasság, a játékoság (kerék, labda), a nőiesség, a gondoskodás és a transzcendentális jelentések (bolygók). Azokra a karakterekre, amelyeknek a kör és az ívek a domináns formái, a barátságosság, a melegség, a báj és a lágyság jellemző. A csúcsával lefelé álló háromszög az instabilitás és fenyegetettségérzet, így a vadság, a veszély és a dinamika asszociációját hordozza, míg a csúcsával felfelé álló háromszöghöz a stabilitás és a robusztus erő tartozik ebben a felosztásban.



/ ⁴⁷ BaM Animation, „GOOD vs BAD Character Design,” 3:21.



Characters by Stefano Camelli

A Formák nyelvének megítélése máig rendkívül ellentmondásos. Egyrészt nem tekinthető univerzálisnak, mivel függ a nyelvi és kulturális kontextustól, háttértudástól, vagyis kulturálisan relatív mentális sémák alapján jön létre. Másrészt a Formák nyelve nagyon hatékony a vizuális kommunikációban, mert a mimézis eszközt adja az alkotó kezébe, vagyis a lehetőséget, hogy ne elbeszélje, hanem megmutassa a szereplők tulajdonságait. Ezzel a könnyen célravezető kommunikációs eszközzel válik képessé az alkotó a befogadók változatos életkori és kulturális csoportjainak megszólítására.

Olive Gingrich és szerzőtársai 2024-es tanulmányukban⁴⁸ kritikai szemlélettel vizsgálták a Formák nyelvének eszköztárát, annak elméleti hátterét, valamint oktatási és animációs alkalmazási lehetőségeit. A szerzők rámutattak, hogy bár a Shape Language régóta része az animációs tervezés kifejezőkészletének és az animációoktatásnak, ennek ellenére érdemes kritikai reflexióval alkalmazni, mivel túlzott leegyszerűsítéshez és sematikus, sztereotip karakterábrázoláshoz vezethet.

A vizuális sémák, így a karaktertervezést meghatározó paletta, túlzás és sziluett szabályszerűségeinek reflektált alkalmazása lehetőséget teremt az előítéletek és sémák tudatos felülbírálatára, a kritikai gondolkodás fejlesztésére és a karaktertervezés árnyaltabb, érzékenyebb megközelítésére. Ez nemcsak a szerzői, hanem a populáris animációs filmek karaktertervezési gyakorlatában is új megközelítéseket hozhat.

/ ⁴⁸ Oliver Gingrich, Julie Watkins, Ryan Flynn, Sara D. Papp, Dev Saxena, és Thomas Lum, „Shape Theory in Animation Pedagogy and Practice,” *Proceedings of EVA London (konferencia-előadás, 2024)*, https://gala.gre.ac.uk/id/eprint/46650/7/46650_GINGRICH_Shape_theory_in_animation_pedagogy_and_practice.pdf (utolsó letöltés: 2025. július 22.).

Az antropomorf figuratervezés dilemmái

„Állatokat könnyebb rajzolni, és könnyebb is kapcsolódni hozzájuk, mert bárki tud azonosulni egy rókával vagy egy mogorva patkánnyal.”⁴⁹ (Chintis Lundgren)

A figuratervezők egy részét az ösztönei irányítják, míg mások tudatosan építenek a szabályszerűségekre. A szerzői filmek, az animációs mozifilmek, illetve televíziós sorozatok más és más gyártási folyamaton mennek keresztül. Az azonban minden esetben kijelenthető, hogy a megfogalmazott cél, az alkotó karaktere és az alkotás stílusa egyaránt meghatározó a karaktertervezési folyamat szempontjából.

Noha az előző fejezetben a statikus jellemzőket rendszerbe foglaló PES-szabállyal foglalkoztam részletesebben, az animációs film esetében a külső tulajdonságokkal egyenértékűen fontos és meghatározó karakterjegy a mozgás stílusa és dinamikája is, ami a mozgásművészetekhez hasonlóan az animációban szintén az alkotói-tervezői folyamat meghatározó része. Az 1930-as években a Disney stúdió intenzív műhelymunkájának nyomán végbement fejlődés tette lehetővé, hogy kialakuljon az animált mozgás terminológiája. A stúdió animátorai kidolgozták a rajzfilmes mozgatás főbb paramétereit, azaz a mai napig hivatkozott 12 animációs alapelvet,⁵⁰ amelyeket a *The Illusion of Life: Disney Animation* című könyvben publikáltak. A stúdió törekvése a fizikailag minél hitelesebb animált világ megalkotása volt. Az alapelvek a korábban az *Advanced Animation*-ban is bemutatott karaktertervezési szabályokra épültek és kiegészültek az idő dimenziójával, vagyis a mozgás lehetőségével. A Disney animátorainak megközelítése elsősorban a mozdulat dinamikájának és karakterének fontosságát hangsúlyozta, így miközben a médium sajátosságaira és lehetőségeire koncentrált, egy ismerős, a természetes világ illúziójának létrehozására alkalmas animációs nyelvet hozott létre.

⁴⁹ Animateka, „Animateka2024: Chintis Lundgren / Interview,” Youtube-videó, 8:56, feltöltve: 2024. december 3., <https://www.youtube.com/watch?v=FCckluAAOXc> (utolsó letöltés: 2025. július 28.), 0:12.

⁵⁰ Thomas Frank és Ollie Johnston, *The Illusion of Life: Disney Animation* (New York: Abbeville Press, 1981).zip&file=10.1037%252Fh0072647.pdf (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

HIHETŐ ÉS HITELES

A következőkben sorra veszem a Disney stúdió által meghatározott 12 animációs alapelvet. Nem pusztán a formai, fizikai hitelesség megteremtését jelölték ki célként ezek a szabályok, hanem a tökéletes illúzió érdekében a következetes, összehangolt, kontextusba illeszkedő reakciók, interakciók, mimikák és gesztusok jelentőségét is hangsúlyozták. A Disney stúdió célja a konstruált, rajzolt szereplők hitelességének megteremtése és fenntartása volt, így képesek voltak létrehozni a nézőben a katarzis fontos eszközeit: az empátiát és az azonosulást.⁵¹

A 12 animációs alapelv

1. Összenyomás és megnyúlás (Squash and Stretch)

Ez az elv az erőhatásnak kitett figura vagy tárgy deformálására vonatkozik. A tömeg (ez esetben térfogat) nem változik, de a forma dinamikusan reagál az őt érő erőhatásra: összenyomódik, illetve megnyúlik.

2. Felvezető mozgás (Anticipation)

Semmilyen mozgás nem létezik önmagában, mindegyikhez tartozik egy felvezető mozdulatsor, ami a természetesség mellett a néző figyelmének megragadására és irányítására szolgál. A gyors, hirtelen mozdulatokat egy felvezető, előkészítő, vagy rákészülő mozdulat előzi meg. Az akció utáni levezető gesztus is lassú és hangsúlyos, ezek fogják közre a gyors akciót. Minél nagyobb e két mozdulat dinamikai különbsége, annál inkább válhat a mozdulat a humor forrásává.

3. Színrevitel (Staging)

Elsősorban a környezet és a figura viszonyának meghatározására szolgál. Fontos, hogy a szereplő a tér részeként természetesen működjön, legyen helye a mozgásnak és ne nyomja el vagy takarja egy-egy térelem a cselekvő figurát. A jól definiálható kompozíció esetében a szereplők sziluettként is könnyen értelmezhetők.

4. Folyamatos és póztól-pózig animáció (Straight Ahead Action and Pose to Pose)

A póztól-pózig animálási módszer a kiszámítható, tömegtartó mozgatási stílust meghatározó alapelv. A főbb pózok megrajzolása és a tempó beállítása után következnek a póztól-pózig mozdulatot felépítő főbb beállítások, vagyis a kulcskockák, végül pedig a fázisok. Ezzel szemben az elejétől a végéig folyamatosan végiganimált részeknél nehezebben tervezhető a tempó. Ez leginkább lágy, ritmustalan vagy amorf mozgásokhoz, illetve a póztól-pózig mozgások kiegészítő elemeinek animálásához megfelelő.

5. Követő és átfedő mozgások (Follow Through and Overlapping Action)

A test mozgásakor bizonyos testrészek más és más tempóban mozdulnak, illetve a tehetetlenség következtében egy erő hatása is más tempóban hat a testrészekre, a ruhára, copfra stb. Ez ritmuskülönbséget eredményez, amivel az animáláskor a természetesség illúziójának érdekében számolni kell.

6. Gyorsulás és lassulás (Slow In and Slow Out)

A valóságban talán nem is létezik egyenletes karaktermozgás. Bár mesterségesen könnyű ilyet létrehozni, a mozgás tökéletessége természetellenes hatást vált ki. Az animátor nem pusztán rajzokat, hanem a tömeg illúzióját mozgatja, a tömegeket viszont erő kifejtéssel lehet mozgásra bírni. A gyorsulásokat és lassulásokat, vagyis a dinamikaváltásokat jól átgondoltan alkalmazva jönnek létre a nem pusztán mozgó, hanem animált, lélekkel ellátott karakterek.

7. Ívek (Arcs)

A test egészének és részeinek mozgását is többnyire ívek határozzák meg. Szinte alig vannak szabályos egyenes mozgások, amiket a testünkkel hozunk létre. Az ívek elve úgy valósul meg, hogy a rajzolt karakterek mozgatai mindig egy görbét írnak le a folyamatos és élethű mozgás illúziójának érdekében.

8. Másodlagos akció (Secondary Action)

A másodlagos akció elve magába foglalja a karakter kiegészítő mozdulatainak animálását. A valóságghűbb, hitelesebb mozgás mélységet, részletességet ad a karakteranimációnak. Amikor egy gesztus vagy gesztusok összhangba kerülnek a fő mozdulattal, akkor valósul meg a másodlagos akció. Az elv szerint tehát az nem elég, ha a szereplő csak a száját mozgatja beszéd közben, a mimika és a testbeszéd teljes harmóniája szükséges a hiteles ábrázoláshoz.

⁵¹ Carl Plantinga, *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience* (Berkeley: University of California Press, 2009).

9. Időzítés (Timing)

Az időzítés talán a legfontosabb az alapelvek közt. Ez határozza meg a mozdulat vagy jelenet ritmusát, illetve azt, hogyan lépnek kölcsönhatásba a szereplők egymással vagy a tárgyakkal. A fizikában a sebesség az adott idő alatt megtett úttal egyenlő. Az animációban két póz közötti különbség az adott idő alatt (24 fps) megrajzolt képkockák mennyiségével egyenlő. Az időzítés a tömeg, az anyag, a karakter és a lelkiállapot érzékeltetésében tölt be fontos szerepet.

10. Túlzás (Exaggeration)

A túlzás a kiemelés és a groteszk eszköze. A PES-szabálynál is volt már erről szó, ahol elsősorban a figura felépítésében és a rá jellemző pózokban volt meghatározó eszköz. Animációs alapelvként szintén a túlzás eszköztárába tartoznak az eltúlzott gesztusok és a groteszk mozdulatok, amelyekkel sokszor a humor vagy a drámai hatás elérése a cél.

11. Rajzi állandóság (Solid Drawing)

A geometriai következetesség nem megkerülhető, ha hiteles ábrázolásról van szó. A tömegtartó figurák, a logikusan kezelt perspektíva és a térbe tökéletesen illeszkedő karakter mind fontos eszközei a hiteles ábrázolásnak.

12. A megjelenés összhangja (Appeal)

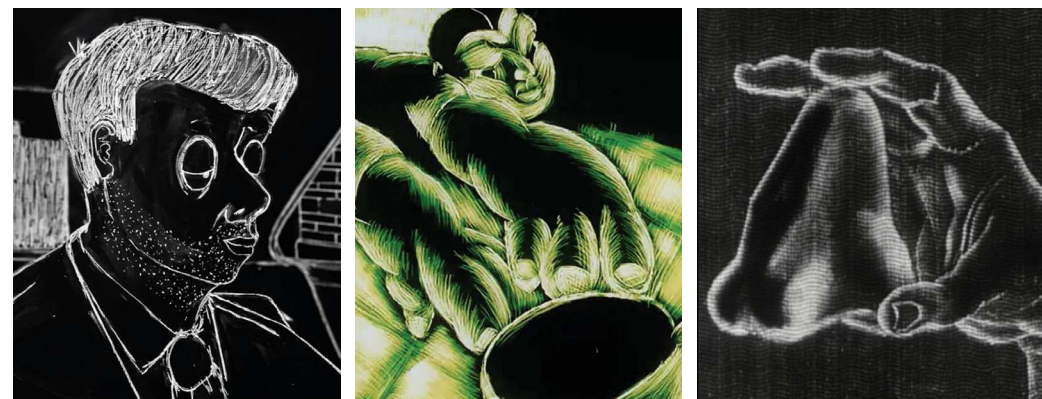
A design, a mozgás és az érzelm kifejezésének egysége és következetessége nagyon fontos az árnyalt, empatizálható karakter megalkotásakor. Fontosak a részletek, illetve az érzelmek és a személyiség közvetítésére szolgáló finom gesztusok és arckifejezések összhangjának megteremtése.

A Disney stúdió animátorai kifejezetten a 2D kézirajz animációra dolgozták ki a mozgást meghatározó alapelveiket. Így bár ezek a mai napig meghatározóak az oktatásban, sokszor nem fedik le a változatos technikák és modern médiumok lehetőségeit, emellett a technikaspecifikus korlátokkal sem számolnak.⁵² A 12 alapelv kizárólag az alkotói cél és a technika jellegzetességeinek figyelembevételével érvényesíthető jól.

Az animáció médiuma végtelen lehetőségeket kínál, sokszínűségét tekintve határtalan, ugyanakkor a könnyebb gyárthatóság szempontjából léteznek kiemelten

⁵² Thomas Paul Thesen, *Reviewing and Updating the 12 Principles of Animation* (ResearchGate, 2020), https://www.researchgate.net/publication/347660251_Reviewing_and_Updating_the_12_Principles_of_Animation (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

népszerű technikák. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a megvalósítás és önkifejezés lehetőségei szűk határok közé lennének szorítva. A technikai változatosságot jól példázza a tütábla-animáció,⁵³ a krétaanimáció⁵⁴ vagy a filmszalagra karcolt animáció,⁵⁵ és ezek sora korántsem teljes. Noha a szokatlanabb animációs technikák jellemzően inkább szerzői filmekben jelennek meg, ezekben az esetekben is érvényesíthetők és vizsgálhatók a mozgatásra, illetve a karaktertervezésre vonatkozó alapelvek, feltéve, hogy a tanult vizuális nyelvet közös kulturális kódrendszerként értelmezzük.



Csáki László: *My Name is Buffer Bings* - krétaanimáció (2012) / Carole Leaf: *Two Sisters* - filmszalagra karcolt animáció (1991) / Alexandre Alexeieff: *La Noze* - tütábla-animáció (1963)

A kortárs animáció többé-kevésbé felszabadította magát a szabályok és elvárások kötelmei alól, de a Disney öröksége által életre hívott befogadói elvárások sokszor még mindig nagy kihívást jelentenek az alkotók felé. A kizárólag kommerciális animációs filmek fogyasztói számára a Disney-esztétika elválaszthatatlanul összekapcsolódott az animáció definíciójával, amelynek jellegzetes hiperrealizmusa Walt Disney meg-

⁵³ Norman McLaren, *Pin Screen*, dokumentumfilm, National Film Board of Canada, 1973, feltöltve: 2021. július 20., Youtube-videó, <https://www.youtube.com/watch?v=vQ3DSFv4vAg> (utolsó letöltés: 2024. július 23.).

⁵⁴ Csáki László, *My Name Is Boffer Bings*, animációs rövidfilm, Umbrella, 2012, online videó, <http://www.csakilaszlo.com/film/my-name-is-boffer-bings> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

⁵⁵ Caroline Leaf, *Two Sisters*, animációs rövidfilm, National Film Board of Canada, 1991, feltöltve: 2016.08.24, Youtube-videó, <https://www.youtube.com/watch?v=y7ro9oArAfA> (utolsó letöltés: 2024. július 23.).

győződésére támaszkodik. Szerinte az állatoknak valóságos, emberhez hasonló személyiségük van, amely a testükön, mozgásukon keresztül fejeződik ki. Az animátor ezt a személyiséget képes megmutatni.⁵⁶ A Disney-esztétika kritikusi gyakran épp a sematizált, sokszor infantilizált karakterábrázolást emelik ki, amikor a stúdió filmjeinek kártékony társadalmi hatását hangsúlyozzák. Bár a Disney tökélyre fejlesztette a valóság és a hitelesség animált illúzióját, az amerikai kulturális pluralizmus mikrokozmoszává vált, miközben a posztmodernizmus giccsét is megtestesíti. A stúdió által életre keltett univerzumban semmi nem az aminek látszik, minden fogyasztási cikké válik.⁵⁷ Jelen dolgozatban azonban nem kívánok pálcát törni a Disney fölött, inkább az animációtörténetileg jelentős munkáinak és edukációs anyagainak napjaink animációs nyelvére gyakorolt hatásait vizsgálom.

A Disney stúdió célkitűzése egy minél szélesebb körben befogadható mágikus valóság létrehozása volt, a 12 alapelv ennek a varázsvilágnak az eszköztárát határozza meg. Bár az általános animátorképzések origóját jelenleg is a fent felsorolt alapelvek jelentik, akárcsak a karaktertervezés szabályaitól, a 12 alapelvtől is sokan, sokféleképpen eltérnek. A teremtett világok belső logikája annyi féle, ahány alkotó és alkotás létezik vagy létezni fog, a cél azonban közös: a hitelesség.

Mitől lesz hiteles egy animált karakter?

A mozgóképes vagy irodalmi szereplőkhöz való viszonyulásunkat általában az azonosulás fogalmával írjuk le. Ez azonban könnyen félrevezető lehet, mert azt sugallja, hogy az identitásunk eltűnik, feloldódik, átadja a helyét egy, a vásznon látott szereplőnek, akivel azonosultunk. Murray Smith a *bevonódás* vagy *elköteleződés*⁵⁸ (*engaging*) kifejezést használta, ami kétségtávol kevésbé félrevezető és nagyobb mozgásteret is hagy az értelmezésben. A *bevonódás* spektrumának nincs érzelmi előjele. Nem mondhatjuk, hogy csak negatív vagy pozitív érzések átvételére tesz képessé, intenzitása viszont jelentős eltéréseket mutat. Attól függően, hogy milyen mértékben sikerült megvalósítani, eredményezhet empátiát és ellenszenvet, szimpátiát és közönyt. A *bevonódás* és az empátia tehát nem feltétlenül járnak együtt, de kijelenthető, hogy a *bevonódás*

⁵⁶ Paul Wells, *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture* (New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2009).

⁵⁷ Arnold Berleant, „The Critical Aesthetics of Disney World,” *Journal of Applied Philosophy* (1994), https://www.researchgate.net/publication/229739802_The_Critical_Aesthetics_of_Disney_World (utolsó letöltés: 2025. július 29.).

⁵⁸ Murray Smith, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema* (Oxford: Clarendon Press, 1995).

rendkívül intenzív szintjén létrejöhet a néző empátiája a szereplő felé.⁵⁹ Noha a filmes terminológia csak azokkal a filmnyelvi eszközökkel foglalkozik részletesen, amelyekkel kiváltható a nézői empátia, véleményem szerint egy következetesen felépített animált világ és a koherens, hiteles szereplők megteremthetik az élőszereplős filmekhez hasonló intenzitású bevonódást.

Különbséget kell tennünk azonban az érzelmi reakció kiváltása és kondicionálása között! Az animációs filmben technikától független műfaji adottság az absztrakció, amely különböző mértékben valósulhat meg mind tartalmi, mind formai szinten. Ebből következően a néző empátiája feltétlenül csak kondicionálás, vagyis tanulási folyamat következménye lehet. Meg kell tanulnia dekódolni a vizuális és tartalmi jeleket, hogy a maga teljességében értelmezni tudja az animációs film világának belső logikáját és törvényszerűségeit.

A Disney stúdióhoz kötődő 12 animációs alapelv elsősorban egy fizikailag hihető világ virtuális megalkotására fókuszál, amihez egy fiktív, de következetes gravitációs és dinamikai rendszert hozott létre. Az alkotó döntése, hogy a szabályok szerint, vagy épp azok ellenében tevékenykedik, de mindkét esetben a koherens tér- és karakterkezelés teszi hihetővé és átélhetővé az elmesélt történetet. Ha következetes a megkonstruált világ belső logikája, képes felépíteni a kapcsolatot az alkotó és a befogadó közt. Az absztrakció, vagyis a lényeges és lényegtelen elválasztásának képessége alapvető szerepet játszik az animációs film vizuális nyelvének kialakításában. A néző a létrehozott világ belső logikáját megismerve, az alkotó karakterkezelését is e világ vizuális interpretációjának részeként fogadja el. Nem tesz különbséget a tömegtartó vagy változékonny figurakezelés, a reális és szürreális, az állat, ember vagy hibrid figurák között. A mozgás és a statikus megjelenés következetes viszonya különösen fontos akkor, amikor a karakter személyiségének hitelességét vizsgáljuk az animációs filmben. A figura- és mozgástervezés során számos, a forma és tartalom közti összhang megteremtésére irányuló döntést hoz az alkotó. A felépítés és karakterisztika, a mozgásstílus, a releváns reakciók, a külső és belső tulajdonságok összhangja⁶⁰ teremti meg a hitelességet. Ettől válik a figura konzisztenssé és empatikusan átélhetővé, így lesz személyiséggé a kockánként létrehozott vizuális illúzió és így válik az alkotó egyedi világának építőelemévé.

⁵⁹ Carl Plantinga, „Az empátiajelenet és az emberi arc ábrázolása a filmben,” ford: Czifra Réka, *Metropolisz* 25, no. 3 (2021): 54–67.

⁶⁰ Leslie Bishko, „A rajzfilmstílus helyes és helytelen alkalmazása az animációs filmben,” *Metropolisz* 13, no. 1 (2009): 56–70.

A szubjektív alkotói mitológiák jelentősége felértékeli a hiteles tér-, karakter- és történetkezelést. Minél komplexebb a teremtett világ belső logikai struktúrája, annál hitelesebben képes működni önálló valóságként, pusztá fikció helyett mítoszként. Amikor egy történet vagy egy karakter az alkotó által teremtett összetett hiedelemvilág része, - amennyiben elfogadjuk, hogy a mitológiateremtés az alkotás célja⁶¹ - akkor a mű nem pusztán narratív egységként, hanem világépítő gesztusként is értelmezhető, amely túlmutat saját esztétikai minőségén és egyéni létértelmezésként, szimbolikus rendszerként működik tovább.⁶²

Individuális mitológiák

A művészetben a vallás szerepének csökkenésével arányosan nőtt és nő az igény az ezoterikus tanok, a misztikum és a mitológiateremtés iránt. Noha a posztmodern elterjedésével váltak meghatározóvá az individuális mitológiák,⁶³ a filmművészetben már a '20-as évektől voltak példák archaikus mitológiai témák vagy ezekkel foglalkozó irodalmi művek fel-, illetve átdolgozására.⁶⁴ Gondoljunk csak Fritz Lang *Metropolis*-ára!⁶⁵

Kortárs művészeti meghatározás szerint a mitológia fogalma egyaránt értelmezhető kollektív és individuális vonatkozásban. A művészetben kialakult magánmitológiákra jellemző, hogy a hely és az idő szinte teljesen elszakadt a valóság vonatkoztatási rendszerétől, és „a múlt művészetével együtt az autentikus személyiség fantáziája által teremtett radikális eklektika alapanyagává s egyben színpadává vált, (...) megváltozott a művészek tradícióhoz való viszonya, átértékelődött a műveik nyelvi, művészeti, valósi és társadalmi kontextusa.”⁶⁶

A saját világ teremtésének individuális alkotói attitűdje a történetmesélésben olyan szubjektív „új mitológiákat” hozott létre, amelyek minden esetben archetipikus vonásokkal rendelkeznek. Kollektív és személyes szimbólumokkal egyaránt telítettek

⁶¹ Harald Szeemann, *Individual Methodology*, szerk. Florence Derieux (Zürich: JRP|Ringier, 2007), 14–15.

⁶² Marina Warner, *From the Beast to the Blonde* (London: Chatto & Windus, 1994).

⁶³ Az „Individuelle Mythologien” kifejezés Harald Szeemanntól származik, aki először az 1972-es *Documenta 5* kiállításon kurátori koncepcióként alkalmazta.

[Harald Szeemann, *Individual Methodology*, szerk. Florence Derieux (Zürich: JRP|Ringier, 2007).]

⁶⁴ Bíró Yvette, *Profán mitológia*, (Budapest: Magvető Kiadó, 1990).

⁶⁵ Fritz Lang, *Metropolis*, némafilm, UFA, 1927.

⁶⁶ Hegyi Lóránd, „Frissen festve/Új festészet. Megnyitó. 1984.” *Artportal*, [https://artportal.hu/lexikon-szocikk/frissen-festve-uj-festeszet/\(utolsó letöltés: 2024. november 02.\)](https://artportal.hu/lexikon-szocikk/frissen-festve-uj-festeszet/(utolsó%20letöltés%3A%202024.%20november%2002.)).

és önmagukon túlmutató jelentéssel bírnak egy adott közösség számára. Az individuális szimbólumok mindig valamilyen módon a kollektív szimbólumokra épülnek, azok felidézései, újraértelmezései vagy folytatásai, ezért a közösséggel való kapcsolatukat sosem veszítik el.⁶⁷

A közös mitológiát egy adott közösség általánosan elfogadott szimbólum- és narratívahagyományai uralják, a szubjektív tapasztalás csak akkor kap szerepet, ha nem okoz kognitív disszonanciát, vagyis beilleszthető a közös mitológiába.

Mítosz: A kutya hűséges és az ember legjobb barátja.

Tény: A kutya a legnépszerűbb hobbiállat.

Sárit nyolcéves korában megharapta Bodri, a szomszéd tacsója. Ezután elképzelhető, hogy Sári nemcsak Bodritól, hanem az összes kutyától rettegni fog, de nem fogja megkérdőjelezni, a kutya kulturális attribútumait a kollektív mitológiában, ami a hűség, barátság, önfeláldozás, attól függetlenül, hogy a szubjektív mitológiájában a kutya konnotációja a veszély.

Minél szélesebb körben reprezentáltak az állatok az adott közösségben, annál pozitívabb és komplexebb jellemzőket rendelünk hozzájuk. Az általános hobbiállatok után a házi- és haszonállatok következnek. A vadállatok csoportjának megítélése végtelen, annak alapján dől el, hogy veszélyesek-e az emberre. A növényevők, melyek a vadászat célpontjai is, általában pozitív tulajdonságcsoporthoz tartoznak. Ezzel szemben az emberre veszélyt jelentő ragadozókhoz negatív emberi tulajdonságokat rendelünk. Kiegészítő szempont, ha egy állat szőrös, melegvérű és arányai hasonlítanak egy gyerek testarányaihoz, nagyobb eséllyel társítunk hozzá kedvezőbb emberi tulajdonságokat.

Mítosz: A krokodil könnyezve eszi meg az áldozatát, vagyis gonosz és képmutató.

Tény: Folyamatos könnytermelés védi a krokodil szemét a kiszáradástól, amikor nincs a vízben a feje. Ez a jelenség leginkább akkor megfigyelhető, amikor táplálkozik, mert az evéssel járó levegőáramlás, szuszogás és állkapocsmozgás az orrmelléküregeken keresztül egyszerűen kipréseli a könnycsatornákból felgyűlt anyagot.⁶⁸

⁶⁷ Jakatics-Szabó Veronika, *A mitológiateremtés aspektusai a kortárs művészetben és művészetpedagógiában*, (doktori disszertáció, Magyar Képzőművészeti Egyetem, 2015).

⁶⁸ D. Malcolm Shaner, and Kent A. Vliet, „No Faking It, Crocodile Tears Are Real,” *BioScience* 57, no. 7, (2007. július): 615–617, <https://www.sciencedaily.com/releases/2007/10/071003151131.htm> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

A mozgóképek technikájánál fogva alkalmas eszköz arra, hogy egyesítse az irodalom időbeliségét, narrativitását és a képzőművészet vizuális nyelvezetét.⁶⁹ A filmművészetben két irányt különböztethetünk meg a mitológiateremtés szempontjából: vagy a narratíva, vagy a látvány dominál. Természetesen a filmekben leggyakrabban e kettő különböző arányú keverékével találkozunk, de mindkettő alkalmas a mitológiateremtésre. Míg az első a dramaturgia eszközeit használja, addig az utóbbi a vizualitás képi nyelvén képes létrehozni egy szimbolikus, belső logikával rendelkező univerzumot.



A Mitológiai szülinap címmel 2013-ban készített grafikámban az ókori görög mondavilág négy karakterét ábrázoltam egy teljesen hétköznapi szituációban. A mitológiai lények egy csoportképhez összeállnak koccintani a 29. születésnapomra. (Balról jobbra: sellő, kentaur, szatír és hárpia)

⁶⁹ W. J. Thomas Mitchell, *A képek politikája* (Szeged: JATEPress Kiadó, 2008).

A vizuális mitológiateremtés egyik legtermékenyebb terepe kétségkívül az animációs film, amelynek minden irányzata szívesen dolgozik mitológiai, kétlényű vagy antropomorf karakterekkel. Nemcsak a népmesék és mitológiák hagyományát viszi tovább, hanem saját eszköztárával is ösztönösen rátalált a szimbolikus világépítés módszereire. A műfaj kifejezőkészletének egyik legjellemzőbb eszköze a metamorfózis, amely már az első animációs kísérletekben megmutatkozott.⁷⁰ Ez kétségtelenül a frame-by-frame technikából következik: ha kockánként rajzoljuk⁷¹ újra a karaktert, sokkal egyszerűbb lazán kezelni a körvonalait (vagyis nem tömegtartóan animálni), mint szigorúan követni a perspektíva változásait és ragaszkodni a tömeghez, a formához és a gravitációhoz. Ha már változik a forma, akkor ez a változás akár megjelenhet a történet szintjén is, ezzel a karakter átalakulásának kiindulópontja és a végpontja a cselekmény két fontos dramaturgiai stációjává válik. A kollektív mitológiákból mérítve, azt felidézve, átalakítva és továbbgondolva az animáció eszközeivel, akár így is létrejöhetnek az individuális mitológiák állat-ember történetei és antropomorf hősei. Nemcsak az animációs filmművészet, hanem a popkultúra népszerű alakjai is ezek, újabb és újabb magánmitológiák inspirálói, a kollektív emlékezetből újratermelő, folyamatosan alakuló múzsák.

ANTROPOMORF ÉS ZOOMORF

Az antropomorf a görög *anthropos* vagyis „ember” és a *morphe* vagyis „forma” szavak egyesítéséből származik. A jelentése emberalakú, emberi jegyeket hordozó. A nem emberi világ megszemélyesítését, emberi tulajdonságokkal való felruházását jelenti. Vallási vonatkozásban az antropomorfizmus fogalma az istenek emberszerű ábrázolását jelenti.

A zoomorf a görög *zoo* vagyis „állat” és *morphe*, azaz „forma” szavak összeolvadásából alakult ki. Állatalakút, állati jegyeket hordozót jelent.

Az antropomorfizmus tehát olyan művészeti, kommunikációs jelenség, amelyben az ember, magához hasonlítva a világot, emberi tulajdonságokkal ruház fel nem

⁷⁰ Emile Cohl, *Fantasmagorie*, animációs rövidfilm, 1908.

⁷¹ A rajzanimációt vettem példának, de más frame-by-frame technikára is igaz az állítás.

emberi dolgokat. Ha azonban az embert az állatvilág részének tekintjük, pontosabb lenne antropomorfizmus helyett zoomorfizmusról, vagyis állatalakúságról beszélni.⁷² Fontos tehát a különbségtétel: míg a zoomorfizmus állatjellemzőket tulajdonít nem állati létezőknek, addig az antropomorfizmus során az állat, vagy bármely más nem emberi létező válik emberszerűvé. Az állat-ember keveréklények vonatkozásában tehát megközelítés kérdése, hogy az ember válik-e állattá, vagy az állat lesz emberszerű, legyen szó akár viselkedésről, morfológiáról, képességekről, motivációkról vagy reprezentációról.

Az állattörténetek már az ősközösségek kultúrájának is részei voltak. Az ember a kezdetektől magához hasonlította az őt körülvevő környezet rejtélyes és irányíthatatlan erőit. A közös rettegés és tisztelet tárgya megszemélyesült, így vált a különböző népek és népcsoportok eredettörténetének univerzális részévé az állat-ember motívum. A totemizmus a közös ősnak tekintett állatot teszi a kultusz, a vallásos tisztelet tárgyává, míg a sámánizmusban a sámánutazás segítő szellemei jelentek meg állatalakban.⁷³ A görög mitológiában is visszatérő elem, hogy az istenek állat formájában mutatják meg magukat az emberek előtt. Az állatkomponenst tartalmazó szörnyek és keveréklények a mitológiák és népmesék visszatérő elemei, ahol az állati elem az adott közösség hiedelemvilágában az állathoz hagyományosan rendelt fő tulajdonságok karikatúrájaként manifesztálódik.

Az állati motívum meghatározó eleme a szubjektív és kollektív mitológiák világának. Különböző állatok attribútumai szimbólumrendszereket, összkulturális és tapasztalati előzményeket aktiválnak. Egy állati jellemző, legyen az akár egy testrészt, egy gesztust vagy egy képességet, képes előhívni az állathoz rendelt teljes attribútumcsomagot. A figuratervezésben megjelenő egyszerűsítés és túlzás ezeket az elemeket használja tudatosan és koherensen. A testarányok, gesztusok, állati komponensek vagy a jellemző mimikák mind az impresszió árnyalásának eszközei. A felegyenesedett, ruhába öltöztetett emberi állat az ismerőssége révén válik az empátia tárgyává.

Antropomorf karakertipológia

Az emberi kultúrával egyidős az igény az antropomorf állat és zoomorf ember történetekre. Az állatok vágyott, illetve rettegett képességei az ősközösségek óta táplálják az emberi fantáziát. Az animációs film technikai és műfaji jellegzetességéből adódóan



Antropomorf karakterek a villamoson (Cipők és paták, 2024)

megnyitotta az utat a korlátok nélküli történetmesélés és vizualizálás lehetősége előtt az archetípusokra épülő, azokat továbbépítő imagináció számára. A különböző mértékben hibrid animációs karakterek együtt születtek a műfajjal. Azoknál a figuráknál, ahol az antropomorfizmus vizsgálata releváns, az állati komponens nem pusztán csak egy a szereplők tulajdonságai közül. Olyan speciális jellemző, amely amellett, hogy a külső és a belső karakterisztikára egyaránt hatással van, a hagyományos antropomorf narratíva által kulturálisan terhelt vonatkozást is tartalmaz. Sosem pusztán egy emberként viselkedő állatról vagy egy állatot jelképező részletről van szó, hanem az adott közösség számára ugyanazt tartalmazó tulajdonságcsomagról.

Az állatkarakterek antropomorf jellegzetességeit figyelembe véve létrehozhatunk egy referenciaskálát, amelynek az egyik végpontján az állati, a másik végpontján az emberi tulajdonságok vannak túlsúlyban. E két végpont közrefogja az antropomorfizmus teljes spektrumát. Az egyszerűség kedvéért a spektrum áttekintése helyett három fokozatot emelek ki, amelyek különböző vázlatos formában a szakmai diskurzusokban fel szoktak merülni az antropomorfizmus tipologizálásának lehetőségeként. Ez a három fokozat a *részleges*, a *teljes* és a *hibrid* antropomorfizmus. A teljes antropomorfizmus esetén az állat teljesen emberként néz ki és cselekszik. A részleges antropomorfizmusban az állat megtartja néhány állati jellemzőjét, de emberi vonások is megjelennek a kinézetében és a reakcióiban. A *hibrid* antropomorfizmus esetén a kettő közti átmenet sokszor stilizált formában valósul meg. Ez a felosztás elsősorban a külső jegyekre fókuszál, és csak másodsorban foglalkozik a viselkedéssel és motivációkkal, illetve egyáltalán nem számol az alkotói koncepcióval a különböző ember-állat ábrázolások esetén.

⁷² Balázs Géza, „Zoomorfizmus: az állatalakú ember,” *Valóság* 62, no. 4 (2019. április): 42–50.

⁷³ Diószegi Vilmos, *A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben* (Budapest: Akadémiai Kiadó, 1967).

Az antropomorf tipológia precízebb felosztásának bemutatásához Gilian E. Bliss *Redefining the Anthropomorphic Animal in Animation*⁷⁴ című tanulmányát veszem alapul, melyben a karakterek vizuális és narratív reprezentációja alapján tesz különbséget az emberközpontú (*human-led*), az állatközpontú (*animal-led*) és a designközpontú (*design-led*) antropomorfizmus között. E három kategória a karakterek antropomorf jellege, vagyis az emberi, állati vagy grafikai/design dominanciája alapján válik el egymástól. Definíciója szerint a spektrum egyik végpontja az emberközpontú kategória. Ebben az esetben az állatszereplő elsősorban emberi tulajdonságokat és attribútumokat hordoz. Ez esetben a karakterek szinte teljesen emberszerűek, vagyis beszélnek, ruhát hordanak, cselekvéseik, érzelmeik, gesztus- és mimikanyelvük is emberi, csak a megjelenés vagy néhány mozdulat emlékeztet az állati eredetükre. Az ebbe a típusba sorolható figurákkal lehet a legkönnyebben azonosulni, így az empátia is ebben az esetben valósul meg a legnagyobb eséllyel. Ilyen például BoJack Horseman⁷⁵ vagy Mr. Tájfel a *Macskafogóból*.⁷⁶ A *human-led* karakterek esetében az antropomorfizmus célja leggyakrabban a társadalom kritikus, szatirikus leképezése.

A spektrum másik végpontjának tekinthető állatközpontú antropomorf karakterek esetében az emberszerűség csak visszafogottan jelenik meg. A szereplő állatként él, érez és cselekszik. A nézői szimpátia és azonosulás felkeltése érdekében szükséges minimális antropomorfizmus jellemző a *Flow*⁷⁷ című animációs film karaktereire vagy Maffiára a *Mézga család* macskájára.⁷⁸ Az *animal-led* antropomorfizmus célja az állati természet és ösztönök bemutatása és megértése. Ezt a viszonylag realista ábrázolást állat- vagy környezetvédelmi témák esetén is gyakran alkalmazzák.

A designközpontú antropomorfizmus esetén az alkotó világépítési, mitológiatemetési szándéka kerül fókuszba. Ez esetben az antropomorfizmus esztétikai megoldás, nem mimetikus. Az emberi és állati tulajdonságok keveredésében formai játék, vizuális vagy tartalmi koncepció dominál. A karakterek személyisége általában groteszkebb, mint az ember- vagy állatvezérelt antropomorfizmus esetében. A *design-led* kategóriába sorolható például SpongyaBob⁷⁹ vagy Wunder Judit *Kötélék*⁸⁰ című filmjének macskája. Az antropomorf karakterekkel dolgozó szerzői animációs filmek is

⁷⁴ Gillian E. Bliss, *Redefining the Anthropomorphic Animal in Animation* (PhD értekezés, Loughborough University, 2017), https://repository.lboro.ac.uk/articles/thesis/Redefining_the_anthropomorphic_animal_in_animation/9333113?file=16940984 (utolsó letöltés: 2025. július 22.).

⁷⁵ Raphael Bob-Waksberg, *BoJack Horseman*, animációs sorozat, Netflix, 2014–2020.

⁷⁶ Ternovszky Béla, *Macskafogó*, animációs film, Pannónia Filmstúdió, 1986.

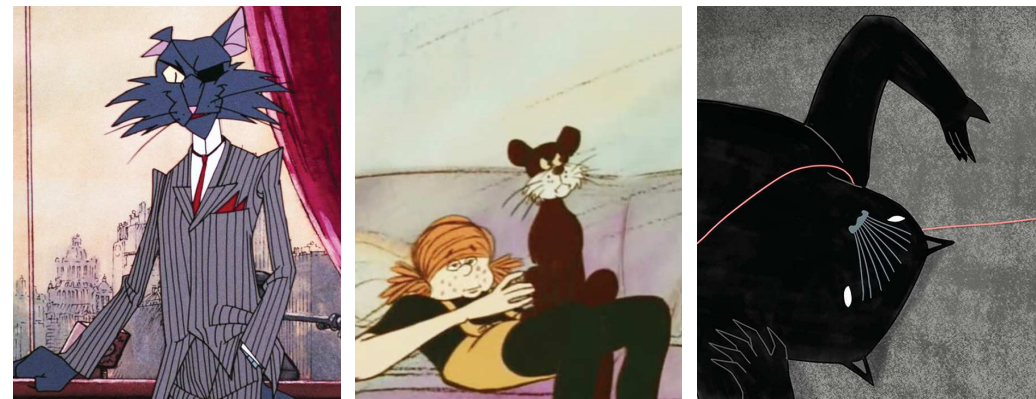
⁷⁷ Gints Zilbalodis, *Flow*, animációs film, LetArt. 2024.

⁷⁸ Nepp József, *A Mézga család különös kalandjai*, animációs sorozat, Pannónia Filmstúdió, 1970–1973.

⁷⁹ Stephen Hillenburt, *SpongeBob SquarePants*, animációs sorozat, Nickelodeon, 1998–napjainkig.

⁸⁰ Wunder Judit, *Kötélék*, animációs rövidfilm, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, 2016.

általában a *design-led* kategóriába sorolhatók, mert ez a kategória tekinthető leginkább szabadnak és nyitottnak, hiszen nem kötik szigorúan az emberi és állati természet ábrázolásának szabályai. A designvezérelt antropomorfizmus alkalmas leginkább szabályszegezésre, ebből adódóan a kritikai potenciál is e csoport animációs filmjeiben a legerősebb.



Az emberközpontú (Mr. Tájfel - *Macskafogó*), az állatközpontú (Maffia - *A Mézga család különös kalandjai*) és a designközpontú antropomorfizmus (*Kötélék*).

Az antropomorfizmus kritikai megközelítése

Gilian E. Bliss tanulmányában hangsúlyozza, hogy az emberi tulajdonságokkal különböző mértékben felruházott állatkarakterek sosem semlegesek, az esztétikai vagy szórakoztató funkciójukon túl ideológiailag terhelt kulturális jelentéshordozók. Ennek megfelelően alkalmasak rá, hogy rajtuk keresztül különböző társadalmi kérdéseket és problémákat kritikusan értelmezzünk újra. Az antropomorfizmus a nemi, faji előítéletek, a konformizmus és a heteronormativitás szempontjainak érzékenyítő reprezentációjára és a diskurzus elindítására egyaránt alkalmas eszköz lehet. Mindazonáltal az antropomorfizmus megközelítése ebben az esetben is meglehetősen emberközpontú.

Egyetérték Bliss-szel abban, hogy az emberi tulajdonságokkal felruházott állat megítélése sosem semleges, ebből következik, hogy az alkotónak felelőssége van. Az antropomorfizmus az animációs filmekben nem pusztán esztétikai eszköz, hanem összetett jelentést hordozó rendszer, mely az állati karaktereken keresztül emberi

érzelmei, társadalmi szerepek és kulturális mítoszok közvetítésére szolgál. Ugyanakkor az ember tulajdonságaival, érzéseivel, képességeivel felruházott állat elveszíti saját identitását és megszűnik önmaga reprezentációja lenni. Az emberi kultúra az állatot gyakran csak eszközként, önmaga, vagy egy emberi vonás szimbólumaként használja, így egy olyan hierarchiát hoz létre, amelyben mindig a természet felett áll.

Az antropomorfizmus kritikai megközelítése a kapitalizmusban a természettől eltávolodott passzív és egocentrikus fogyasztót bírálja, aki az állati érzelmek kizárólag olyan interpretációival találkozhat az ábrázolásokban, amelyek az emberi érzések széles skáláját vetítik az állatra. Ennek következtében az állat pusztán projekciós felületként jelenik meg. Ez a fajta egocentrikus ábrázolás teremt lehetőséget a giccs és a szentimentalizmus térhódítására. Bár a hasonlóságot keresi, de a tét nélküli, olcsó empátiát célozza meg, vagyis végeredményben a távolságot növeli és hatásában elidegenítő.⁸¹ Noha az antropomorf skála egyik végpontján elhelyezkedő, dominánsan állati jellemzőkkel rendelkező vagy a másik végpontján lévő, többnyire emberi tulajdonságokkal rendelkező karakterek is képesek lehetnek összetett személyiség közvetítésére, a hibrid, *design-led* ábrázolások teremtik meg a lehetőséget annak, hogy az emberi és az állati természet egyensúlyba kerüljön, hiszen egy kritikusabb vagy épp játékosabb, de mindenképpen szabadabb koncepció alakítja a karakterisztikákat.

Az Arisztotelésztől származtatott állatokkal kapcsolatos filozófiai elképzelések hajlamosak megosztottságot teremteni a dominánsan emberi és állati tulajdonságok között, így kompetenciahierarchiát hoznak létre, egy olyan rendszert, melynek csúcán mindig az ember áll. A nyugati keresztény vallástörténet ugyancsak az Isten képére teremtett ember felsőbbrendűségét hirdeti az állatok felett. Az ember kizárólagos attribútumaként kezeli a lelket és a szellemet, míg az állathoz az ösztönök világát rendeli. Ezzel szemben a keleti vallásokban némiképp más felfogás megfigyelhető: az állati lét állapota ugyan még mindig alacsonyabb hierarchiai szinten áll, de az ember mint gondozó és befogadó, nem pedig mint az ösztönlét leigázója jelenik meg.⁸² Mindazonáltal áttekintve a filozófia- és a vallástörténetet az az érzésünk támadhat, hogy az állatok és az emberek bármilyen összehasonlítása megalázó az emberre nézve. Egészen a XIX. századig az ember és az állat együtt élt, és ez a közelség határozta meg a kapcsolatukat. Amióta az állatok eltűntek a közösségek mindennapi életéből, az antropomorf szemlélet uralja az ember és a többi faj interakcióját.

⁸¹ Claire Parkinson, *Animals, Anthropomorphism and Mediated Encounters*, Routledge Human-Animal Studies Series (London: Routledge, 2021).

⁸² Erica Fudge, *Animal* (London: Reaktion Books, 2002).

A kapitalizmusnak köszönhetően az élő kapcsolatot a valódi állatokkal az állatkertek, a háziállatok, az animációs filmek és a plüssállatok hitelessége váltotta fel.⁸³

Ahogy az emberi arcot keressük a környezetünk alaki hasonlóságaiban,⁸⁴ úgy az emberi érzelmek megnyilvánulásait is hajlamosak vagyunk más fajok reakcióiban felfedezni. Az antropomorfizmus bírálata pont arra az érzéketlenségre hívja fel a figyelmet, hogy a megfigyelés és az új tapasztalat szintézise helyett hajlamosak vagyunk a jól ismert érzelmi sémák reprodukcióját ráerőltetni az emberi és nem emberi környezet reakciójának értelmezésére egyaránt.

Alkotóművészeti választ jelenthet az egyoldalú antropomorf szemlélettel szemben az átmeneti, többlenyű, összetett identitású keveréklények ábrázolása az animációs filmekben, amelyekben az emberi és állati dominancia komplex identitásként jön létre. Emellett az egylényű karakterek ábrázolásában is elterjedhetne⁸⁵ egy empatikusabb szemléletű karaktertervezési módszer. Ez a konvencionális emberi mintákból kiinduló antropomorf állatábrázolás helyett épp az állati jellegzetességekre és egyediségekre helyezhetné a hangsúlyt. Ez nemcsak a normától eltérő testképek és viselkedésminták iránti elfogadásban játszhatna fontos szerepet, hanem hozzájárulhat ahhoz is, hogy hangsúlyosabbá váljon az ember, az állat és a növényvilág egymásrautaltságának érzékenyítő reprezentációja.

⁸³ John Berger, *About Looking*. (New York: Pantheon Books, 1980).

⁸⁴ *Pareidolia*: az a pszichológiai jelenség, amikor az ember véletlenszerű ingeren értelmes mintázatot, gyakran arcot vél felfedezni. J. Liu és munkatársai, „Seeing Jesus in Toast: Neural and Behavioral Correlates of Face Pareidolia,” *Cortex* 59 (2014): 60–77, <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2014.01.013>.

⁸⁵ Egyelőre csak a szerzői animációs filmek képviselik számottevően ezt a nézőpontot.



Kurt Vonnegut *Börleszk* című regényéhez készített kollázssorozatban a régi, lomtalanításokon talált fényképekkel feltárható új dimenzió foglalkoztatott (részlet, 2020-21).

*HAGYOMÁNYOS ÉS TANULT
NARRATÍVÁK AZ ALKOTÓI ÉS
BEFOGADÓI MEGKÖZELÍTÉSEKBEN*

/

2

A MESE ÉS AZ ANIMÁCIÓ MEGÍTÉLÉSÉNEK VÁLTOZÁSAI

Habár az antropomorf állatábrázolás és az állattörténetek a kultúra kialakulásával egyidősek, kutatásukkor Ezópusz fabulái megkerülhetetlenek, hiszen összegyűjtött tanulságos történetei kétségtelenül az európai (mese)irodalom egyik alappilléreinek tekinthetők. Jóllehet történeteinek értelmezési rétegei a korokkal folyamatosan változtak, a dolgozatomban kutatott különböző állatokhoz rendelt tulajdonságok hagyományosan elterjedt narratívája a sokszor fel- és átdolgozott ezópuszi fabulákban gyökerezik.

Saját korában állattörténeteit, melyek erkölcsi és filozófiai példázatok voltak, a retorika tudományának oktatásában is használták az érvelés pallérozására. Gyűjteményei az idők során különböző oktatási helyzetekben éltek tovább, és bár a középkorban is rendkívül népszerűek voltak, Ezópusz újrafelfedezése szorosan összefüggött a reformációval. A fabuláiban megfogalmazott sokszor gúnyos és társadalomkritikus megközelítés jól illeszkedett a protestáns eszmeáramlatok programjába.⁸⁶

Az antropomorf állattörténeteken keresztül a cenzúra ellenére is biztonságosan megfogalmazható társadalomkritika lehetősége tette vonzóvá Ezópusz fabuláit La Fontaine számára is, aki a görög mester munkásságának talán leghíresebb feldolgozója, továbbgondolója volt. Első fabulakötetében így jelölte ki az értelmezés irányát: „(...) és mind hozzánk, nekünk szól s úgy beszél minden állat, /hogya szavuk minden ember tanulságára válhat (...)”⁸⁷ La Fontaine célja a szórakoztatáson túl az állatokon keresztül megjelenített gyarló emberi jellemvonások pellengérré állítása volt. Míg fabulái első köteteit az ifjú trónörökösnek⁸⁸ írta, később már inkább a felnőtt közönséghez szólt áthallásos, ironikus meséivel. Elsősorban XIV. Lajos udvarának erkölcsét vagy inkább erkölcstelenségét gúnyolta, politikai véleményét kifejezetten az arisztokráciának célzott, első látásra ártalmatlannak tűnő fabulákon keresztül fogalmazta meg. Művei közt szép számmal akadnak állatmesékbe csomagolt aktuálpolitikai üzenetek. Szatíráiban rendszeresen bírálta a spanyol és a francia király közötti vetélkedést, sőt a francia udvar folyamatos kritikája mellett nem titkolta azt

sem, hogy előnyben részesíti az angol,⁸⁹ de még inkább a spanyol nemesi karaktert.⁹⁰ La Fontaine meséi nem gyerekeknek szánt történetek, sokkal inkább a felnőtt olvasót megszólító morális üzenetek.

Napjainkban Ezópuszt és La Fontaine-t joggal tekintjük az európai állatmese-irodalom megteremtőinek. Bátortalanul használom itt a mese szót, mert pejoratívnak, determinálnak tűnik ebben a kontextusban. Animációs filmrendezőként különösképpen annak érzem, hiszen sokszor az élőszereplős filmművészet kistestvéreként kezelt animációs film megítélése már kezdeti óta nem tud kilépni a „gyerekeknek szóló” kategória karanténjából. A feltételezett befogadói korosztály változása az animációs film esetében fordított irányú, mint a saját korukban felnőtteket is megszólító La Fontaine fabulák, Andersen vagy Grimm mesék esetében, melyeket mára a gyerekeknek szánt irodalom alapdarabjainak tekintünk. Ennek ellenére vagy épp ezért megfigyelhető, hogy egyre több kutatás foglalkozik a klasszikus mesék rehabilitációjával, sőt a tudományos és művészeti újraértelmezések és feldolgozások korát éljük.⁹¹ Mégis kirajzolódik valamiféle következetesség a mesét és az animációs filmet korlátozó befogadói előítéletekben, melyek hasonló tőről fakadnak. Bár Friedrich Schiller a fiatal korában hallott meséket úgy jellemezte, hogy azok mélyebb jelentéssel bírtak, mint bármi, amit később tanult az életben,⁹² az a művészeti ág, ami gyerekeknek szól, vagy szólhat, a közvélekedésben a magasművészettől egyre távolodó pályára kerül. Ebből következően kijelenthető, hogy az animációs film megítélésének korlátai együtt születtek a médiummal.

Bár az animációs film, vagy talán pontosabb itt az animációs technika megjelenésekor pusztán piaci, cirkuszi látványosság volt, valamiféle kuriózum, bűvésztűrk, technikai csoda, a technokrata megközelítés később is beárnyékolta a médium megítélését. Ez nem meglepő, hiszen a technika folyamatos fejlődése indukálta és indukálja a mai napig az animációs film előállításának demokratizálódását, illetve támogatja megállás nélkül terjedésének és felhasználásának lehetőségeit.

A '30-as években az animációs filmek minősége és népszerűsége folyamatosan emelkedő pályára került. Jóllehet már ekkor is kifejezetten gyerekeknek szánt

⁸⁶ Bitskey István, *Eszmék, művek, hagyományok* (Debrecen: Kossuth Egyetem Kiadó, 1996).

⁸⁷ Jean de La Fontaine, *La Fontaine meséi I-II.*, ford. Kozma Andor (Budapest: Pytheas Könyvmanufaktúra, 2020).

⁸⁸ Marc Fumaroli, *The Poet and the King: Jean de La Fontaine and His Century*, (Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 1997).

⁸⁹ La Fontaine, *Az angol róka*, in *The Poet and the King*.

⁹⁰ La Fontaine, *A patkány és az elefánt*, in *The Poet and the King*.

⁹¹ Említhetném itt akár Maria Tatar, Jack Zipes, Max Lüthi vagy akár Johannes Møllehave munkásságát is.

⁹² Maria Tatar, *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales* (Princeton, NJ: Princeton University Press, 2019).

műfajnak számított, de az animációs és az élőszereplős filmek eszköztára mutatott akkora átfedést, hogy a felnőttek is megszólítva érezték magukat. Gondoljunk csak a burleszkre! A korán kialakult népszerűsége ellenére a televízió elterjedésére volt szükség, hogy az animációs film igazi tömegtermékké váljon. És bár számos komoly hangvételű, művészi értéket képviselő, fesztiválokon is elismert szerzői film készült már ekkor, a médium nemhogy nem tudott kibújni a gyerekskatulyából, de szinte belekövült. Volt azonban ennek haszna is, például a '60-as, '70-es és '80-as években, a pártállam művészeti életet irányító mechanizmusai ellenében a Pannónia Filmstúdió rendezői számára sokszor a komolytalanság Janus-arcú védelmét jelentette. Talán nem véletlen, hogy számos La Fontaine feldolgozás is született ekkor. A tömegek számára az elsősorban gyerekeknek szánt mesesorozatok virágzását hozta el ez a korszak, ugyanakkor ebben az időszakban készített a világ számos pontján elismert önálló szerzői filmeket például Vajda Béla, Kovácsnai György vagy Jankovics Marcell is.

A '80-as, '90-es évekre felnőtté vált az a generáció, amelynek már a gyerekkorát is meghatározta az animációs mozgókép. Részben ennek következtében a médium megítélése is változni kezdett.⁹³ A mozi és a tévé után meghódította a kiállítótereket, önálló művészeti ágként is kezdtek foglalkozni vele a művészettörténészek, de a szerzői film néhány zajosabb fesztiválsikertől eltekintve a közönség számára továbbra is ritkán látott rétegműfaj maradt. Mára az ismert animációs csatornák és streaming-platformok ontják magukból a különböző célcsoportoknak szóló mainstream sorozatokat, emellett a korosztályi besorolás is egyre szofisztikáltabb lett: a felnőtt-, tinédzser- és gyerekkategória mellett egyre nagyobb teret hódítanak a 0-3 éveseknek szóló animált mozgóképek. Az animációs filmek vagy sorozatok nézőinek általános megítélése mindezek ellenére többnyire a gyerek vagy gyermekkorú felnőtt kategóriájába esik. Ennek ellenére a médium mára meghódította az offline, online és immerzív teret, észrevétlenül beszivárgott az élőszereplős filmekbe, sőt a mindennapi kommunikációs kifejezőkészletünket is meghatározza, vagy legalábbis kiegészíti. Az animáció ma már nem műfaj, hanem különféle műfajokat magába foglaló rendkívül sokszínű médium, amely az életünk legtöbb területén felbukkan valamilyen formában.

⁹³ Emma Copeland, „Thesis Research II: Resource Conglomeration – Studies of Animated Content Consumed by Age Demographics, Box Office Sales, Live Action vs Animation Production Costs and Considerations.” *UALMyBlog*, 2021. július 13., <https://ecopeland.myblog.arts.ac.uk/2021/07/13/thesis-research-ii-resource-conglomeration-studies-of-animated-content-consumed-by-age-demographics-box-office-sales-live-action-vs-animation-production-costs-and-considerations/> (utolsó letöltés 2025. július 23.).

A szerzői animációs film azonban a kerítés mögött ragadt, bár ez a kerítés egyre alacsonyabbnak tűnik.

Az utóbbi időben megfigyelhető tendencia, hogy az eddig sokszor külön kezelt élőszereplős és animációs filmfesztiválok kategóriáinak határai elmosódtak. Egyre több animációs film kerül a legnevesebb „A” kategóriás fesztiválok válogatásába és versenyez egyenrangúként az élőszereplős filmekkel. Az utóbbi évek zajos fesztiválsikerei közül kiemelkedik Buda Flóra Anna 27⁹⁴ című filmje, ami animációs filmként nyerte meg a Cannes-i Filmfesztivál rövidfilm-kategóriájának fődíját, de említhetném itt a Gints Zilbalodis filmjét, a *Flow*⁹⁵-t, ami 2024-ben nyert Oscar-díjat és írt történelmet. Bár Miyazaki Hayao a legjobb idegennyelvű film kategóriájában a *Spirited Away* (2001) és a *The Boy and The Heron* (2023) című animációs filmjeivel már kétszer megnyerte a kategória díját, de a *Flow* volt az első dialógus nélküli, a mainstream tendenciákkal dacoló, kis stábbal és alacsony költségvetéssel készült szerzői animációs film, ami megkapta a legjobb idegennyelvű film kategória Oscar-díját.

⁹⁴ Buda Flóra Anna, 27, animációs rövidfilm, Boddah, Miyu Productions, 2023.

⁹⁵ Gints Zilbalodis, *Flow*, animációs film, LetArt, 2024.

Négy megközelítés

„Fura, de muy bien!” (A kérdőív egyik kitöltője)

A képzőművészekhez hasonlóan a szerzői animációs filmek alkotóira sem jellemző, hogy elmélyülten foglalkozzanak alkotásaik befogadói oldalával. Piaci megfeleltetések hiányában a filmmarketing területének ingerküszöbét is ritkán éri el egy-egy rövidfilmes alkotás. Újabban megjelent a *filmkommunikáció*⁹⁶ fogalma a szakterületen, de a szerzői animációs rövidfilmek befogadói oldalával továbbra sem foglalkoznak a szakemberek. Ezért döntöttem úgy, hogy a Z generációra koncentrálnak a vizsgálatát.

Animációs rendezőként mindig is a feladatomban éreztem, hogy az autonóm animációs rövidfilmeket minél szélesebb nézőkörrel ismertesse meg. Azért is tartom ezt fontosnak, mert a filmfesztiválokra kívül - amit még ma is többnyire csak a szakma képviselői látogatnak - szinte sehol nem lehet a szerzői rövidfilmekkel⁹⁷ találkozni. Bár a legsikeresebb opuszok szórványosan megjelennek streamingplatformokon, illetve a fesztiválszezon után évekkel előfordulnak videómegosztó portálokon is, de a Youtube vagy akár a Vimeo animáció-áradataiban tapasztalat vagy célirányos érdeklődés nélkül könnyű elveszni.⁹⁸

A dolgozatomat kiegészítő kutatási módszerként egy empirikus szociális kutatási eszközhöz nyúltam. A befogadói szempontokat és elvárásokat feltérképező kérdőívet alkalmaztam, amellyel egyszerre több célot is el tudtam érni. A pusztán mainstream mozgóképet fogyasztó közeg bizonyos csoportjai számára alkalmam volt formabontó, szokatlan megközelítésű animációs rövidfilmeket mutatni, és a kutatási témám vizsgálatát is ki tudtam egészíteni egy számomra új nézőponttal. Annak a kérdésnek a megválaszolása motivált, hogy vajon a Z generáció körében mennyire ismertek és rögzültek a hagyományos antropomorf narratívák. Képes-e az egy állathoz társított tulajdonságkészlet dinamikusan követni a kulturális környezet változásait, vagyis az új, szokatlan vizuális és narratív ábrázolás hatása megfigyelhető-e az értelmezés és elfogadás szintjén?

⁹⁶ Gorka-Focht Máté, „Hogyan válhat egy film társadalmi márkává? - Gondolatok a magyar filmmarketingről,” *Szociálpedagógia* 24 (2024): 131-141.

⁹⁷ Ez az állítás az animációs és élőszereplős rövidfilmekre egyaránt igaz.

⁹⁸ A keresőmotorok a saját algoritmusaik és fizetett hirdetések alapján ajánlanak adott filmeket.

A KUTATÁSBAN SZEREPLŐ FILMEK VISZONYA AZ ANTROPOMORF NARRATÍVÁVAL

Az állatokhoz kapcsolódó hagyományos, tanult narratívák áttekintéséhez nem ad elég támpontot a Nemzeti Alaptanterv alapján felépített releváns tantárgyak kerettanterveinek áttanulmányozása.⁹⁹ A tankönyvek vagy akár a kötelező és ajánlott olvasmányok a célcsoportom esetében is csupán a sokféle platformon egyszerre áramló kulturális környezet vékony szeletét fedik le. A mesék, versek, mondókák, dalok, animációs filmek, online, offline, analóg és digitális játékok világának folyamatosan tárguló univerzumában megteremtett antropomorf rendszerek vizsgálata messze túlmutat e disszertáció keretein, illetve kutatásom választott fókuszán.

Dolgozatomban a szerzői rövidfilmek antropomorf karaktertervezését befolyásoló hatásokat vizsgálom, ezért fontosnak tartottam, hogy ne csak a kutatói és alkotói, hanem a befogadói nézőpont is megjelenjen a tanulmányomban. Ehhez kapcsolódóan végeztem anonim kérdőíves felmérést a 16-28 éves¹⁰⁰ korosztály körében. Arra voltam kíváncsi, hogy mennyire szorítják keretek közé a hagyományos, tanult sémák a Z generációs fiatalok emberi tulajdonságokkal felruházott állatokhoz kapcsolódó ismereteit, elvárásait és befogadói élményét. Négy animációs rövidfilmet választottam a kérdőívhez kapcsolódó vetítéshez, melyek az antropomorf narratíva megközelítése alapján négy különböző irányt reprezentálnak.

A „követő”, a „semleges”, az „ellentételező” és a „reflektáló”

A vizsgálathoz saját tipológiát alakítottam ki, amelyben az animációs filmek állatábrázolásait annak alapján csoportosítottam, hogy miként viszonyulnak az adott állathoz társított, kulturálisan rögzült kollektív képzetekhez, vagyis a hagyományos

antropomorf narratívához. A vizsgálat során négy megközelítést különítettem el: a *követő*, a *semleges*, az *ellentételező* és a *reflektáló* típusokat.

A *követő* kategóriába sorolható filmek a néző számára az ismerősség komfortját biztosító, megszokott narratív ábrázolás eszközeit használják. Az állatszereplők tulajdonságai, reakciói és interakciói egyaránt igazodnak a tradicionális narratív konvenciókhoz. A hagyományos antropomorf narratívához viszonyítva *semleges* kategóriába soroltam azokat az animációs filmeket, amelyekben a szereplők állati identitásának nincs jelentős narratív funkciója. Az antropomorf vagy zoomorf karakterek állati jellemzői nem befolyásolják érdemben a történet alakulását, így az állati megjelenítés formái, nem pedig tartalmi jelentőségű. Az *ellentételező* kategóriába azok az antropomorf karakterek tartoznak, amelyek szembemennek a hagyományos narratívákkal, vagyis az adott állathoz társított kulturális jelentéstartalmakat kifordítják, újraértelmezik vagy cáfolják. A *reflektáló* kategória animációs filmjeinek karakterei konfrontálódnak állati identitásukkal és valamilyen formában reagálnak annak kulturális vonatkozásaira. A reflexió a cselekmény szerves részét képezi, a szereplők önazonosságuk kérdését, az emberi és állati attribútumok viszonyát, valamint ennek személyes, társadalmi vagy szimbolikus jelentését is tematizálják, gyakran önreflexív, ironikus vagy metanarratív eszközökkel. A négy kategóriához kiválasztottam négy animációs rövidfilmet, ezeket vetítettem le a felmérés résztvevőinek.

Habár a kutatásom középpontjában a szerzői rövidfilmek állnak, amelyeket kevésbé kötnek a hagyományos narratívák elvárásai, fontosnak tartottam a tradicionális megközelítésű mozgóképi antropomorf állatábrázolás bemutatását is. Ennek keretében állítottam kontrasztba a szerzői filmekkel a magyar animáció egyik legismertebb és leginkább elismert sorozatát, a *Magyar népmeséket*. A Jankovics Marcell által fémjelzett sorozat jól ismert epizódjai közül válogatásomban a *Róka koma*¹⁰¹ című rész képviselte a hagyományos narratívát *követő* megközelítést. A sorozat epizódjai, akár csak Ezópusz történetei, tanulságokat fogalmaznak meg. A hagyományos értékeket képviselő történetekben könnyen elkülöníthetők a jó és a rossz karakterek, a részek lezárása megnyugtató, kiegyensúlyozott. Az animáció igényes, egyedi grafikai világa is a harmóniát közvetíti, miközben felismerhető, egyedi stílusa van. A figurák körvonala határozott, ugyanakkor íves, a cselekmény hangulatát követi, sokszor játékosan változékony. A színek kontrasztpárokra (fekete-fehér, piros-fehér, fekete-piros) vagy

⁹⁹ Nemzeti Alaptanterv, https://www.oktatas.hu/koznevelas/kerettantervek/2020_nat (utolsó letöltés: 2025. július. 23.).

¹⁰⁰ Bár a Z generáció a hivatalos meghatározás szerint az 1997 és 2012 között született fiatalokra vonatkozik, az alsó korhatárt a *Cipők és paták* korosztályi besorolása miatt 16 évesre módosítottam a felmérésben. Ennek további előnye az volt, hogy így kötöttségek nélkül választhattam ki a többi vetített animációs filmet is.

¹⁰¹ Jankovics Marcell és Lisziák Elek, *Magyar népmesék: Róka koma*, animációs sorozatepizód, Kecskemétfilm, 1980. Youtube-videó, <https://www.youtube.com/watch?v=SIZH0HaxNXo>, (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

meleg színárnyalatokra vannak hangolva, a formavilág a különböző tájegységek jól ismert magyarországi hímzés- és ornamentikakultúrájából merít. Az epizódok rövid, ezért könnyebben befogadhatók a gyerekek és a Z generáció számára is.

A *Róka koma* című epizód főszereplője az ostoba farkas és a ravaszdi róka. A történet az ő egyenlőtlen küzdelmükről szól, amiben a farkas mindig pórul jár. A klasszikus tanmesék eszköztárából merít a történet, a főszereplőkhöz rendelt emberi tulajdonságok által kialakított dinamika belesimul a konvencionális állatábrázolási sémákba. Gilian E. Bliss előző fejezetben tárgyalt tipológiája szerint a karakterábrázolás human-led, vagyis a róka és a farkas antropomorfizmusa egyaránt emberközpontú, hiszen beszélnek, gondolkodnak, emberi hibákat és erényeket jelenítenek meg. Az állatábrázolás tehát ebben az esetben eszközként használja az állatot az emberi tapasztalatok és erkölcsi tanulságok közvetítésére. Az animáció hagyományos technikája és dramaturgiája is a jól ismert mintákat követi, és bár az ábrázolás stílusa naiv, a *Róka koma* című epizódra is igaz, hogy a *Magyar népmesék* látszólagos naivitása nem mentes az iróniától.¹⁰² Természetesen felmerült bennem a kérdés, hogy a Z generáció tagjai mennyire ismerik és fogadják el ezt a többé-kevésbé letűnt népi kultúrából táplálkozó formakincset.



Jankovics Marcell, Lisziák Elek: *Magyar népmesék: Róka koma* (1980)



Amanda Forbis, Wendy Tilby: *When the Day Breaks* (1999)

Válogatásom következő filmje a *When the Day Breaks*¹⁰³ már a szerzői animációs filmek csoportjába tartozik. A neves fesztiválokon elismert alkotás, többek közt 1999-ben megnyerte a Cannes Palme d'Or-t.¹⁰⁴ Wendy Tilby és Amanda Forbis filmje klasszikus hatású, rotoszkóptechnikával készült, részletgazdag, dús textúrájú festményanimáció. A kézi munka és a digitális technikák kísérletező kombinációja miatt a film kockái olyan hatást keltenek, mintha régi fényképeken vagy híradójelene-teken elevenednének meg az élet egyszerű és hétköznapi pillanatai. A film színvilága rendkívül visszafogott, sokszor szinte monokróm hatású, a fekete és a fehér színek dominálnak. A festékkel, zsírkrétával, illetve grafittal megrajzolt és megfestett kockák elmosódott, álomszerű látványt hoznak létre. Eközben a realisztikus motívumoknak köszönhetően követhető a film pulzálása, valamint a meglepő kompozíciók és „kame-ramozgások” is. A *When the Day Breaks* állati és emberi jegyeket vizuálisan és tartalmilag is kreatívan ötvöző karaktereiben a G. Bliss felosztása szerinti design-led, vagyis designközpontú antropomorfizmus valósul meg. Az állatfejú és embertestű szereplők az emberi tulajdonságok, illetve állati jellegzetességek keverésével válnak alkalmassá az érzelmi bevonódás megteremtésére és a tematikus üzenet közvetítésére.

¹⁰² Margitházi Beja, „Beszélgetés Jankovics Marcellel,” *Filmtett*, 2000. június. 15., <https://filmtett.ro/cikk/beszelgetes-jankovics-marcellel> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

¹⁰³ Amanda Forbis és Wendy Tilby, *When the Day Breaks*, animációs rövidfilm, National Film Board of Canada, 1999. Youtube-videó, https://www.youtube.com/watch?v=_rIBbhymIzw (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

¹⁰⁴ Festival de Cannes, *When the Day Breaks - Film page*, <https://www.festival-cannes.com/en/f/when-the-day-breaks/> (utolsó letöltés: 2025. július. 23.).

A történet a főszereplő reggeli rutinjának részletes bemutatásával indul. A Malacnő jókedvűen készülődik amikor észreveszi, hogy megromlott a tej, ezért elindul a boltba. Közeli képek és a jelentéktelenségből kiemelt részletek váltják egymást, miközben a könnyen empátiát kiváltó karakter észlelései maradnak végig a fókuszban. A bolthoz érve összeütközik az épp kifelé tartó Kakassal, aki bosszankodik, ritmust téveszt és véletlenül lelép az úttestre egy autó elé. A baleset is a látszólag érdektelenből kiemelt, de rendszerré összeálló apró részleteken keresztül válik hangsúlyossá: a lámpa pirosra vált, erősödő dudálást, majd fékcsikorgást hallunk és elgurul egy zacskó citrom. A Malacnő rémülten hazarohan, lehúzza a redőnyöket. A reggeli harmónia szétesett, a banális hétköznapi részletek új értelmet nyernek a halál közvetlen árnyékában.

Forbis és Tilby alkotópárosa a Malacnő és a Kakasférfi mellett az antropomorf közeg egy rövid időszelétén keresztül mutatja be a városi élet szereplőinek elszigeteltségét és kiszolgáltatottságát.¹⁰⁵ Ebben a városban az állatok emberként élnek: reggelit készítenek, citromot vásárolnak, szoronganak vagy egy véletlen találkozás következtében meghalnak. A szereplők állati karakterisztikája meglepő, de nem domináns, akár felcserélhető is lehetne, ebből következően *semlegesnek* tekinthető. A konvencionálisan hozzájuk rendelt emberi tulajdonságok elveszítik relevanciájukat, ha a hagyományos antropomorf narratíva szempontjából vizsgáljuk őket. A cselekmény fő szála nem reflektál a szereplők állati mivoltára, csak a bemutatott hétköznapi pillanatok apró, szellemes részleteiben jelenik meg. Ilyen a Kakasférfi tarajalakú kalapja vagy a tányéron hagyott pirítósa, amiben egy csórt formáz a harapásnyom. Hasonló hatást kelt a Malacnő jókedvű, harmonikus reggeli rutinja is, amelyben nagy gonddal megpuolt krumplinak csak a héját használja fel a reggelihez, a többi, mint étkezési hulladékot a szemetesbe dobja. Ezzel ellentétben a történet során felbukkanó különböző állatalakú mellékszereplőknél még a vizuális gegek szintjén sem jelenik meg az állathoz kapcsolódó hagyományos antropomorf narratíva.

Nem úgy, mint a Berlini Filmfesztiválon díjazott¹⁰⁶ David O'Reilly 2008-as filmjében, amelyben a koncepció részét képezi, hogy a karakterek dacolnak a hagyományos narratívával. A *Please Say Something*¹⁰⁷ szerzői eszköztárát tekintve talán

¹⁰⁵ Lois Siegel, „Interview with Wendy Tilby and Amanda Forbis about *When the Day Breaks*,” Siegel Productions, <https://www.siegelproductions.ca/filmfanatics/daybreaks.htm> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

¹⁰⁶ Berlinale International Film Festival, *Please Say Something* - Film page, <https://www.berlinale.de/en/2009/programme/20097362.html> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

¹⁰⁷ David O'Reilly, *Please Say Something*, animációs rövidfilm, David O'Reilly Animation, 2008, online videó, <https://www.davidoreilly.com/pleasesaysomething/?scrollToProject=pleasesaysomething> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

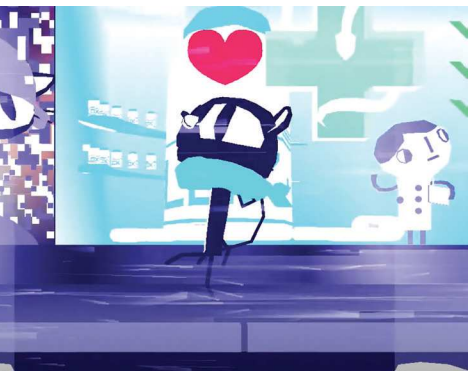
a vetítési listám legszokatlanabb eleme. O'Reilly munkáira általában jellemző, hogy nemcsak a cselekmény és a szereplők, de a technikai megoldások és a történetvezetés is meglepő, zavarkeltő. A néző folyamatos kikököntése a rendező eszköztárának alapeleme. A film stílusa is szokatlan, a „low poly”, 3D animáció a '90-es évek videó-játékait idézi, vállaltan nyers grafikájának¹⁰⁸ kíméletlen minimalizmusa a vizuális ridegség és érzelmi telítettség közötti feszültségből adódik. A figurák és a fő motívumok egyszerű geometriai formákból épülnek fel. A szereplők hangja, mozdulatai és mimikája is gépies, természetellenes, ugyanakkor viselkedésük, motivációjuk és problémáik teljesen emberiek. Gillian E. Bliss tipológiája alapján O'Reilly karaktereinek antropomorfizmusa human-led vagyis emberközpontú. Egy teljesen emberi történetet mutat be, amelyben az állati forma pusztán az érzelmi távolság megteremtésének és az elidegenítésnek a szimbolikus eszköze. A *Please Say Something* tudatosan nyers, posztmodern alkotás, amely kísérleti vizualitásával tudatosan dekonstruálja a megszokott animációs konvenciókat. A történetben a sémák kifordítása dominál, az antropomorf állatkarakterek a hagyományos narratívával - ha van még ilyen - *ellentétes* tulajdonságokat reprezentálnak.

A rendező által teremtett disztópikus vízióban csak egerek és macskák élnek. A főszereplők a bántalmazó és érzelmileg elidegenedett szerelmi kapcsolatban élő Macska és Egér. A filmben betöltött dramaturgiai pozíciójuk és személyiségük egyaránt kontrasztban áll testi adottságaikkal, a megszokott ábrázolási sémákkal vagy akár a természetben tapasztalható dinamikájukkal. A film tíz rövid epizódon keresztül fokozatosan tárja fel azt a diszfunkcionális, toxikus párkapcsolati dinamikát, amely a hagyományos férfiszerepeket megtestesítő Egér, valamint a női szerepkört képviselő Macska karaktere között alakul ki és amely majdnem tragikus végkifejlethez vezet. Az Egér elmerül a munkájában és érzelmileg elszigeteli magát a szeretetre és figyelemre vágyó párjától. A Macska belső vívódása, hogy elhagyja-e érzelmileg inaktív társát végigkíséri a cselekményt, miközben fokozódik köztük a feszültség. A történet drámai csúcspontján épp autóban ülnek a szereplők, amikor heves szóváltás következtében balesetet szenvednek. Csak a Macska sérül meg súlyosan, míg az Egér introspektív víziókon keresztül szembesül a veszteségtől való félelmével és a bűntudatával. A film végkifejlete azonban azt sugallja, hogy mindennek ellenére a kapcsolatuk dinamikájában fennmarad a bántalmazó mintázat, lényegi változás

¹⁰⁸ Justin Cone, „David O'Reilly Interview - Please Say Something,” *Motionographer*, 2009. március 06., <https://motionographer.com/2009/03/06/david-oreilly-interview-please-say-something/> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

nem történik. A médium határainak feszegetése,¹⁰⁹ mint O'Reilly szinte összes munkájában, itt is megfigyelhető. Példa erre a film utolsó jelenete, amelyben a rendező a negyedik fal lebontásának gesztusával él, vagyis tudatosan megszünteti a határt a fikció világa és a néző között. A történet szarkasztikus lezárásként a szereplők meghajolnak a kamera felé miközben halljuk, hogy a „közönség” tapsol, tehát mi nézők is egy eljátszott történet közönségévé válunk. Ekkor történik meg a cselekmény feszültségének feloldása, hiszen mint a színházban, a végén a történetben elhunyt, megölt, elpusztult szereplők is kilépnek szerepeikből és ezzel belépnek a nézői jelenbe.

A filmben a Macska az áldozat, az Egér pedig az agresszor, vagyis a gyenge és erős klasszikus pozíciója látszólag felcserélődik. Mindazonáltal a hagyományos narratív sémák kifordításának üzenete a *Please Say Something* univerzumában egy olyan új értelmezési dimenziót nyit meg, melyben az erőviszonyok folyamatos változása válik központi jelentőségűvé. E konstrukció értelmében a szerepek nem véglegesen rögzítettek: a macska bármikor egérré az egér pedig macskává válhat.



David O'Reilly: *Please Say Something* (2008), Traub Viktória: *Cipők és paták* (2024)

A kérdőívhez kapcsolódó válogatás negyedik filmje az általam rendezett *Cipők és paták*,¹¹⁰ amely egy ember-állat hibridek lakta világban játszódó szerelmi történet, amely a kezdetektől kudarcra van ítélve. Filmemben nem antropomorf állatok szerepelnek, hanem belső és külső ellentmondásokkal, determináltságokkal küzdő keverék-

lények kelnek életre. A szereplők vívódásait a személyiségük emberi és állati felének folyamatos konfliktusa határozza meg, az antropomorf narratívával való szembe-sülés és ön-reflexió bontakoztatja ki a történetet. A főszereplő Kentaur lány (Paula) és Krokodil férfi (Arnold) szerelmének lehetetlensége adja a film központi narratív ívét, amelyen keresztül feltárul a sajátos univerzum belső logikája. Az állatléthez kapcsolódó szorongások, vágyak és belső bizonytalanságok több értelmezési síkon egyszerre jelennek meg a *Cipők és paták* történetében. A húsevő és növényevő ellentétpár mellett a Galambfejű nő és Rozmárfejű férfi Galamb-Rozmár kislánya is felbukkan. Ő egyszerre madár és hal, vagyis a víz és a levegő állatait megtestesítő alig életképes hibrid. A különböző állati létformák összeférhetlenségén keresztül bemutatott nem működő kapcsolatok mellett a történet a külsőségekkel kapcsolatos elvárások személyiségtorzító hatására is reagál. A ló- és nőrészekből összeálló főszereplő karaktere a testtel kapcsolatos szorongásokat is megtestesíti.

Paula, a Kentaur lány pedikűrösként dolgozik, egész nap körmöt fest és lábakat szépít, miközben ő is emberi lábakra és kecses cipőkre vágyik. Amikor szerelembe esik az elegáns cipőbolt tulajdonos Krokodil férfival, úgy tűnik, megtalálta azt, akivel jól kiegészítik egymást. Udvarlása során a férfi Paula patáira passzoló cipőket ajándékoz neki, de eltitkolja valódi ragadozótermészetét. Noha a lány felfedezi partnere hús-függőségét, nem tulajdonít neki jelentőséget, toleranciája passzív elfogadássá válik. Arnold, aki vágyainak és ösztöneinek megtagadásából fakadóan folyamatosan destabilizálódik végül elveszíti önkontrollját, összeomlik és Paulára támad. A támadás során a korábban a figyelmesség és a gondoskodás jelképeiként funkcionáló, speciálisan kialakított cipők akadályozzák a lányt a mozgásban, így alig bír elmenekülni a végül teljesen krokodillá vált férfi támadása elől. A történet végkifejletekor Arnold a korábban folyamatosan elnyomva tartott ösztöne áldozatává válik. Paula azonban képes levonni a tanulságot, végül szembesül az adottságai és lehetőségei korlátaival, ezáltal az önazonosságot és a tökéletlenség elfogadását választja. A konfliktust és a majdnem bekövetkező tragédiát a Kentaur lány és a Krokodil férfi esetében is az állati részét elfogadni nem képes keveréklény motívuma bontakoztatja ki. A mestermunkám emberszerűen élő szereplőinek problémái épp az emberi és állati lét konfliktusából adódnak. A film hibrid lényeknek viselkedését szociális és társadalmi szerepeik határozzák meg, ugyanakkor a mindennapjaikban szimbolikus és narratív szinten is domináns marad az állati jellemzőjük, ezzel megvalósítják a Giliam E. Bliss felosztása szerinti design-led, vagyis designközpontú antropomorfizmust.

A *Cipők és paták* forgatókönyvének fejlesztése előtt korábbi munkáimban is foglalkoztam az ember-állat keveréklény koncepciójával, amiben az állat, mint egy ember gyengeség vagy sebezhetőség avatárja jelenik meg. A mestermunkámban

¹⁰⁹ Jürgen Hans, „Anomalies at the Intersection of Animation, Media Art and Technology,” in *Experimental and Expanded Animation: Mapping an Unlimited Landscape*, szerk. Vicky Smith és Nicky Hamlyn (Berlin: Hatje Cantz, 2019), 52–63.

¹¹⁰ Traub Viktória, *Cipők és paták*, animációs rövidfilm, Pi Produkció, 2024.

A filmet mestermunkaként csatoltam a disszertációhoz.

dolgoztam ki azonban a legkövetkezetesebben a munkafolyamat antropomorf karakterfejlesztési szakaszát, amit az értekezés külön fejezetében¹¹¹ mutatok be részletesen.

A hagyományos narratívához való viszonyuk alapján választottam ki a négy, felmérésben vetített animációs rövidfilmet. A *narratívakövető* kategóriát példázza a *Magyar népmesék Róka koma* című epizódja, amely igazodik az állatábrázolás feltételezett tartalmi és ábrázolási hagyományaihoz. Bár a *semleges* kategóriát reprezentáló *When the Day Breaks* című animációs film nem illeszkedik, nem is konfrontálódik az állatokhoz rendelt megszokott antropomorf tulajdonságokkal, míg a *Please Say Something* a narratívásémákat kifordítva cseréli fel a klasszikus egér-macska karakterisztikát, így a megszokottól eltérő, *ellentételező* narratívát hoz létre. A *Cipők és paták* karakterábrázolása képviseli tipológiám negyedik típusát, a *reflektív* kategóriát. A filmben a hibrid, kétlényű szereplők az emberi és az állati rész által reprezentált antropomorf tulajdonságokkal járó prekonceptiók folyamatos konfliktusában élnek.

A következőkben bemutatom a felmérést, melyben azt vizsgáltam, hogy a hagyományos antropomorf narratíva mennyire van jelen a Z generáció ismeretanyagában, illetve, hogy a vetített filmekben tapasztalható különböző megközelítései befolyásolják-e az érthetőséget, és a filmek által kiváltott hatást.

A Z GENERÁCIÓ VISZONYA AZ ANTROPOMORF NARRATÍVÁKHOZ: VIZSGÁLAT NÉGY ANIMÁCIÓS RÖVIDFILM ALAPJÁN¹¹²

A vetítés és a kérdőív kitöltése minden esetben személyes jelenlétemben és valós helyszíneken zajlott. Ez egyrészt szükségszerű volt, hiszen a mestermunkám még fesztiválokra versenyez, ezért nem elérhető videómegosztó oldalakon, de védett linkként sem szerettem volna filmemet kiküldeni különböző fogyasztói csoportoknak. Másrészt szerettem volna, ha minden esetben a teljes vetítési listát megnézik a válaszadók és én határozhatom meg a megtekintés sorrendjét is, vagyis az nem változik egyetlen helyszínen sem.¹¹³ A lehetőségekhez képest szerettem volna kontrollálni a kutatásomban résztvevők figyelmét, továbbá minél szélesebb korosztályi lefedettséget elérni a Z

generáción belül is. Ezért szerveztem négy különböző jelenléti vetítést gimnazistáknak, egyetemistáknak, illetve fiatal felnőtteknek. A következő helyszíneken zajlottak a vetítések: Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, Biatorbágyi Innovatív Technikum és Gimnázium, Eszterházy Károly Katolikus Egyetem. A felméréshez a kérdőívvezetés módszerén belül az önköltéses módszert választottam, miközben a találkozások végén kiscsoportos beszélgetésekre is sor került.

Összesen 71 értékelhető, tehát teljes mértékben kitöltött kérdőívet gyűjtöttem össze. A válaszadók közel fele 16-18 éves volt, a másik fele lefedte a 19-28 éves korosztályt. A célirányos minta tehát nem reprezentatív, de ha figyelembe vesszük a korosztályi szűkítést (Z generáció), a fővárosi és a két vidéki helyszínt, valamint azt a tényt, hogy ilyen befogadói méréseket szerzői animációs filmeknél még nem készítettek, akkor mintám jó alapként kezelhető.

A felmérések minden alkalommal azonos dramaturgia szerint zajlottak: a négy film vetítése után az összeállított kérdéssort papíron vagy online, de még a helyszínen töltötték ki a válaszadók.

A kérdőív szerkezete és kérdéstípusai

A kérdőív két fő egységből állt, összesen 29 kérdést tartalmazott. Bár a kérdések száma kiemelkedően magas, ez a téma újszerűsége miatt indokolt volt. Az első szakaszban zárt kérdéseket, választásra kényszerítő vagy többszörös válaszú kérdéseket használtam. Bizonyos kérdéseknél kevert formát alkalmaztam, amely lehetőséget biztosított a szabadszavas válasz megadására is. A kérdőív nyitott kérdéseket is tartalmazott annak érdekében, hogy átfogó képet kapjak a gyerekkori és jelenlegi animációfogyasztási szokásokról. Felmérésemben leginkább a fiatalok e médiumhoz való viszonyára és értékrendjére voltam kíváncsi. A válaszok nemcsak a fogyasztói magatartás megértéséhez járultak hozzá, hanem több kérdés kapcsán a tudás és értelmezés rétegeit is kirajzolták.¹¹⁴ Szociodemográfiai adatok gyűjtése ez esetben nem volt szükséges, de az életkorra rákérdeztem abból a célból, hogy lássam, kimutathatók-e pontosabb, szegmentált életkori kötődésű preferenciák.

¹¹³ Azt gondolom, nem kell különösebb szakmai vagy filmfesztiválos tapasztalattal rendelkezni ahhoz, hogy belássuk, mekkora különbség van közöttük, amikor egy közösség szán egy órát egy vetítési blokk közös megnézésre, ellentétben azzal a sokszor megfigyelhető mozgóképfogyasztói attitűddel szemben, amikor mondjuk a buszon telefonon pörgetik végig a nézők a tartalmakat.

¹¹⁴ Berecz Zsuzsa és Böczén Árpád, szerk., *Értékelj a látogatónál! Közösségismeretek, látogatókutatás, hatásmérés*. (Budapest: KÖME, 2019), 119.

¹¹¹ *Cipők és paták*.

¹¹² A kérdőív a disszertáció mellékleteként megtekinthető.

A kérdőív következő egységében a vetített négy rövidfilmre vonatkozó antropomorf narratívásémákkal foglalkoztam. Mivel a válaszadók véleménye és előzetes tudása érdekelt elsősorban, ráadásul szerettem volna elkerülni, hogy a zárt kérdésekben megadott opciók korlátozzák az új megközelítések lehetőségét, ezért főként szabad választ is megengedő, kvalitatív és ismeretalapú kérdések szerepelnek a felmérés ezen szakaszában. A filmek értékelésére és a befogadói attitűd mérésére Likert-skálákat használtam.

Előkészítés

Az animációs filmek kiválasztása nem okozott nehézséget. Az antropomorf narratíva csoportosításának kidolgozása után viszonylag könnyen szelektáltam a megfelelő filmek között. Az állatábrázolás tartalmi koncepciója mellett fontos szempont volt, hogy vizuálisan is eltérő irányokat képviseljenek a kiválasztott munkák. Amikor a bevezető kérdéssor gyerekkori animációfogyasztási szokásokat felmérő kérdéseit kezdtem el kidolgozni rájöttem, hogy bár vannak elképzeléseim, hogy mit néztek gyerekkorukban és néznek jelenleg a tinédzserek vagy fiatal felnőttek, ez nem valós ismeret, pusztán a saját mozgóképfogyasztásom alapján kialakított prekonceptió. Ezért döntöttem úgy, hogy a végső kérdőív összeállítását egy rövidebb, de fókuszált előkészítő felméréssel kezdem az egri Eszterházy Károly Katolikus Egyetemen néhány hallgatói csoportjának, illetve a budapesti Móricz Zsigmond Gimnázium diákjainak bevonásával. Az ő segítségükkel alakítottam ki az animációfogyasztási szokásokat felmérő kérdések választható csoportjait,¹¹⁵ ahol végül az utolsó pontban nyitva hagytam a saját válasz lehetőségét is, mert az előzetes kutatás ellenére azt feltételeztem, hogy a csoportosított kategóriák nem képesek maradéktalanul lefedni az animációs tartalmak diverz palettáját. Fókuszcsoportokon teszteltem a készülő kérdőívet, deduktív és induktív módszertant is alkalmazva a különböző előkészítői fázisokban.

¹¹⁵ A kérdőív 2-es és 5-ös kérdései.

MINTÁZATOK ÉS EREDMÉNYEK

I.

Az első kérdéseimben az általános animációfogyasztási szokásokkal foglalkoztam. Azt mértem fel, hogy gyerekként mennyire volt a válaszadók mindennapjainak része az animációs film. Az előzetes várakozásaimnak megfelelően a résztvevők 96 %-a legalább hetente néhányszor nézett gyermekkorában animációt, rajzfilmet. Ez a szám 36 %-ra csökken a jelenlegi, tehát felnőttkori tartalomfogyasztási szokások esetében. A válaszadók közel fele jelenleg csak havonta pár órán át néz animációs tartalmat, 15,5 %-uk pedig egyáltalán nem.

A legtöbben a nagy amerikai stúdiók egészestés filmjeit (87,3%), a Cartoon Network és Nickelodeon sorozatait (77,5%), valamint klasszikus (83,1%) és kortárs (33,8%) magyar animációs filmeket és sorozatokat néztek gyerekként, valamint a japán animék (16,9%) szerepeltek még nagy számban a válaszok között. Bár a gyerekkorban nézett animációs tartalmak esetében is többen voltak, akik éltek a saját válasz lehetőségével és kiegészítették a listát, nem meglepő módon a jelenlegi tartalomfogyasztási szokásokkal kapcsolatos válaszok voltak a legváltozatosabbak. A fő tendenciák ennek ellenére nem változtak, a nagy amerikai stúdiók itt is magasan vezetnek (59,2%), a tematikus animációs csatornák (32,4%) és az animék (35,2%) közel azonos szavazatot kaptak, de meglepő módon, a klasszikus (19,7%) és kortárs magyar animációs filmeket (39,5%) is sokan választották.

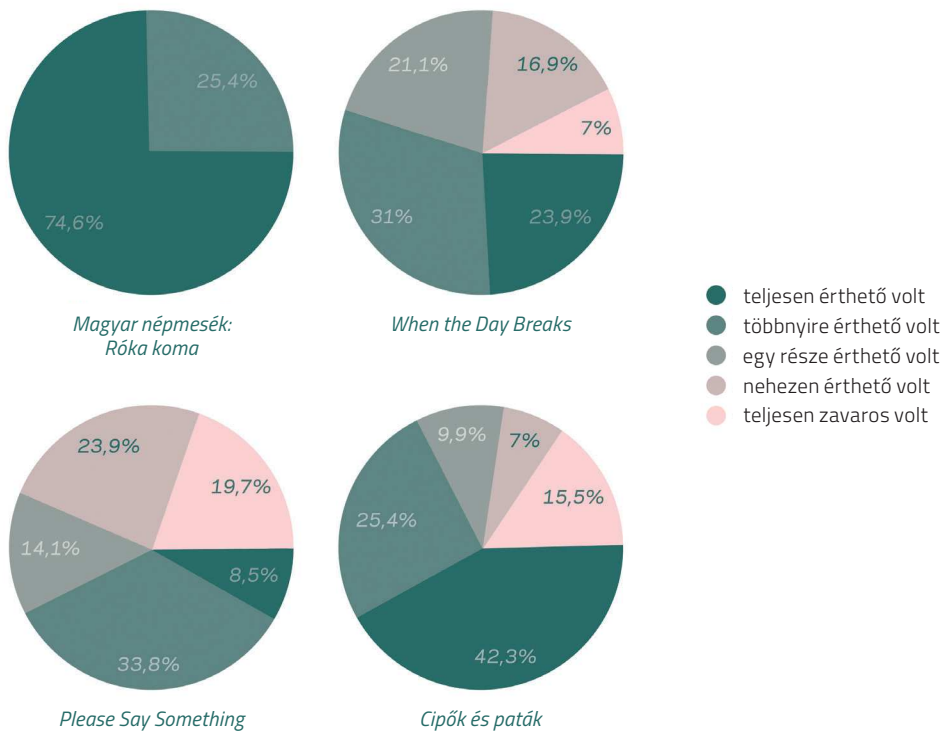
Természetesen ez utóbbinál befolyásoló tényező lehetett, hogy a kitöltők igyekeztek megfelelni az általuk feltételezett elvárásaimnak, hiszen számukra én képviseltem a kortárs magyar animációt.

II.

A kérdőív bevezető része után a konkrét filmekre vonatkozó kérdések következtek. Mind a négy rövidfilm esetében azonos kérdéssort alkalmaztam, de az egyes animációs alkotásokra szabva, tartalmilag adaptált formában. Az első kérdés egy ötfokozatú skálán történő értékelés volt, amelyben a válaszadók értékelhették az adott filmet. Ezután a legegyszerűbb, az oktatási rendszer több szintjén általánosan használt numerikus értékelés után egy nyitott kérdésben indoklást kértem, ami a Likert-skála finomhangolásában segítette az elemzést.

Bár az összes film esetében megfigyelhető a karakterek valamilyen szintű kapcsolódása a hagyományos antropomorf narratívához, azonban a klasszikus animációs állatábrázoláshoz fűződő viszonyuk eltérő. Előfeltételezésem szerint a megszokott vizuális és tartalmi sémák követése vagy elvetése közvetlenül befolyásolja a megértést, ezért a következő kérdésben azt vizsgáltam, hogy a válaszadók mennyire találták jól érthetőnek a rövidfilmek történetét.

Mennyire volt érthető a történet?



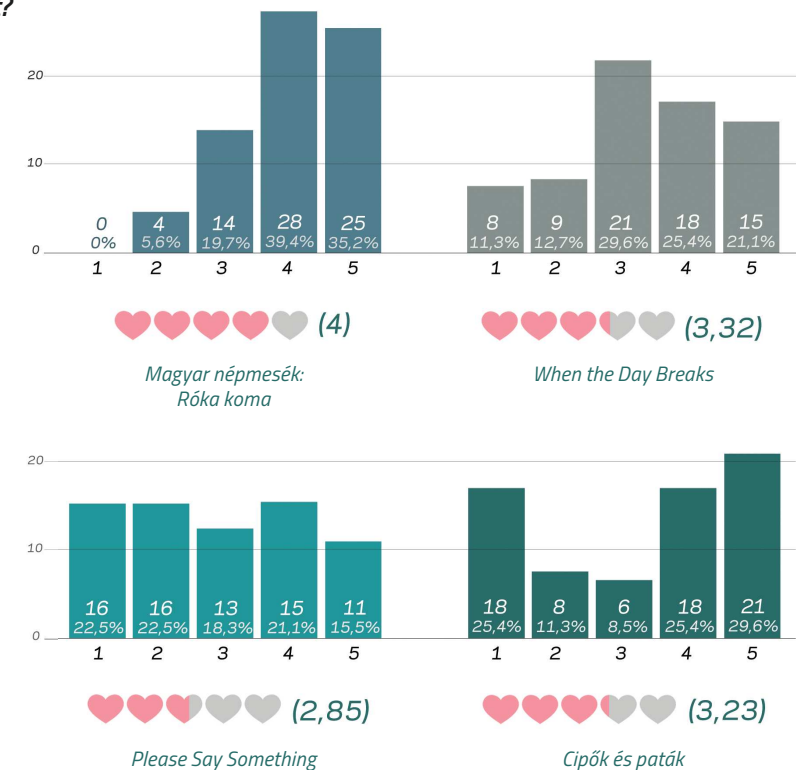
I. ábra

Az I. ábra grafikonjain összerendezett válaszok alapján megfigyelhető, hogy a *Magyar népmesék* epizódja alapvetően érthetőnek bizonyult a vizsgálatban részt vevők jelentős többsége számára, míg mindhárom szerzői film esetében nehézségek me-

rültek fel a cselekmény értelmezésében. A *When the Day Breaks* című rövidfilm esetében a kitöltők mindössze 7%-a jelezte, hogy a történet teljesen zavaros volt számára, ugyanakkor a *Please Say Something* és a *Cipők és paták* esetében ez az arány már jelentősen magasabb volt: az előbbinél minden ötödik, utóbbinál pedig minden hatodik válaszadó számolt be komoly értelmezési nehézségekről.

Ezzel összefüggésben az értékelésben szintén a *Magyar népmesék* kapta a legmagasabb pontot, a második, majdnem holtversenyben a *Cipők és patákkal* a *When the Day Breaks* volt, a sort pedig a *Please Say Something* zárta 2,85-ös átlaggal. A képet árnyalja, hogy az értékelések mennyire kiegyensúlyozottak, ezt a II. ábrán gyűjtöttem össze.

Hogy tetszett?



II. ábra

A szöveges értékelésekben a *Magyar népmesék* pozitívumaként a tanulságos történetet, a kiegyensúlyozottságot, az animáció által keltett nosztalgiát és az érthető, szép grafikai világot emelték ki a legtöbben.

„Kiskoromban sokat néztem Magyar népmeséket, és így déjà vu érzésem volt.”, „... régebben imádtam, ha nagyszüleim felolvastak népmeséket/meséket nekem, ezért sok jó emléket felidézett bennem”, „mindig is szerettem kicsiként is, hiszen könnyen érthetők voltak, animációs stílusuk is egyszerű, de mutatós”, „tanulságos”, „retro, az animáció stílusa mindig is tetszett és a történet is jó volt”, „... klasszikusan szép ábrázolásmód, hagyományos karakterek és idővezetés, kerek sztori ...”.

Olyan is akadt a megkérdezettek között, akinek kevésbé nyerte el a tetszését a történet: „Ha a többi filmhez viszonyítom, ez volt, ami legkevésbé keltette fel az érdeklődésem.”, „Idegesítő volt a róka és a farkas is.” És volt olyan is, aki a teljes vetítési listából kizárólag a *Magyar népmeséket* nézte szívesen: „Volt mondanivalója és érthető volt, nem volt olyan elmebeteg, mint a többi.”

Az animációs filmek közül a *Róka koma* volt az egyetlen, ami egyáltalán nem kapott 1-es értékelést, csak néhány 2-est, de többnyire 4-es 5-ös minősítést adtak neki a válaszadók, összesítve 4-es lett a film átlaga. Bár az ezt követő három szerzői film tetszési indexe jelentősen elmarad a *Magyar népmesék* epizódjától és csak kis különbséget mutatnak egymáshoz képest, a pontok eloszlása és a szóbeli értékelés árnyalja a válaszadók véleményét.

Az indoklásokban a *When the Day Breaks* esetében a zenét és a sound design-t emelték ki többen, illetve harmonikusnak találták a látványt és pozitívan értékelték az igényes, klasszikus animációt. A felmérésben részt vevők 76,1%-a közepes vagy annál magasabb értékelést adott a Forbis-Tilby alkotópáros rövidfilmjének. „A stílusa nagyon tetszett, a valós képek alapján készült rajzok egyedi hangulatot adtak”, „a rotoszkóp technika fantasztikusan néz ki és a történet is jó”, „... nagyon jó volt a zenéje, szokatlan volt a látvány, tetszett az animáció.”

A válaszadók egy része pozitívan értékelt a film vizuális megvalósítását, ugyanakkor nehézségekbe ütközött a cselekmény értelmezésében: „Nagyon szép az animáció, azonban hosszú, túlmagyarázó, a végére elfogy a tartalom”, „... nagyon tetszett, ahogy meg volt animálva, viszont nem igazán értettem a történetet”, „a stílusa tetszett, de a sztori nem annyira ...”, „jó volt a megvalósítás, a technikája tetszett, azonban nem annyira kötött le, mint a Magyar népmesék.” Miközben a kutatásban résztvevők megközelítőleg egynegyede (24%) a legalacsonyabb pontszámot, vagyis 1-es vagy 2-es értékelést adott a filmnek a tetszési skálán, hasonló arány (23,9%) figyelhető meg azok körében is, akik az érthetőségre vonatkozó kérdésnél a 'teljesen zavaros' vagy 'nehezen érthető' kategóriát jelölték meg.

A *Please Say Something* esetében is megfigyelhető a tetszési és érthetőségi index eredményei közti szoros párhuzam: míg a legalacsonyabb 1-es vagy 2-es értékelést a válaszadók 45%-a jelölte meg, addig az érthetőségi skálán a két legalacsonyabb

kategóriát 43,6% választotta, ebből 19,7% egyáltalán nem értette a film cselekményét. Emellett a két kategória pozitív értékeléseiből is O'Reilly rövidfilmje kapta a legkevesebbet.

A megfogalmazott kritikák és visszajelzések az elutasítás különböző típusait reprezentálták: míg egyesek kognitív¹¹⁶ vagy esztétikai alapon minősítették negatívan a tartalmat, másoknál inkább érzelmi idegenkedés volt megfigyelhető. A kutatásban részt vevők negatív értékeléseikben elsősorban a szokatlan történetvezetést és a nyers grafikai világot emelték ki mint zavaró tényezőket: „Mi volt ez a film?” „nem értettem, mi történik”, „ez fura volt nagyon”, „majdnem pánikrohamot kaptam”, „nem tetszett a stílusa, sokszor érthetetlen, random volt”, „kimondottan zavaró volt a képi és hangyi világa”, „furcsán volt megrajzolva, nehezen értettem a történetet.”

A válaszadók 15,5 %-a, tehát akik maximális (5) pontot adtak a film értékelésekor, viszont épp a történet és a videojátékokat idéző látvány egyediségét hangsúlyozták a véleményükben: „... főleg a stílusa tetszett, meg a humora. Ez a videojátékszerű látvány közel áll hozzám”, „a macska és az egér toxikus kapcsolata, de emellett szeretete és hűsége nagyon tetszett, szerintem ez volt a legmodernebb”, „... tetszett a vizuális szimbólumok használata”, „engem nagyon megfogott, olyan játék feelingem volt.”

Noha a *When the Day Breaks* és a *Cipők és paták* tetszési átlaga között csak 0,09 pontnyi különbség mutatkozik (3,32, illetve 3,23), a szabadszavas indoklások és az értékelések eloszlása alapján a *Cipők és paták* megítélése bizonyult a legszélsőségesebbnek a vetített filmek közül. A tetszési és az érthetőségi skála értékei is ezt támasztják alá: a válaszadók egynegyede (25,4%) a legalacsonyabb, egyharmada a legmagasabb (29,6%) minősítést adta a filmnek. Az elutasítások között egyaránt megfigyelhetők voltak a kognitív, esztétikai és érzelmi típusú reakciók, hasonlóan azokhoz a visszajelzésekhez, amik David O'Reilly rövidfilmjére érkeztek. A szabadszavas indoklásból az derül ki, hogy a megkérdezettek majdnem fele nyomasztónak és nehezen érthetőnek találta a történetet: „kaotikus volt”, „... traumatizált, rémálmaimban ezt fogom látni”, „nem mindent értettem, túl zavaros volt a történet”, „nagyon furcsa volt a történet és az animáció”, „... ez egy elvont elmebeteg mese volt.”

Eközben a megkérdezettek másik fele pozitívan értékelt az animáció képi világát, az atmoszférát, a történet érthetőségét és a téma fontosságát: „A stílusa letisztult volt és érthető ...”, „az animáció stílusa és mondanivalója tetszett, ahogy a főszereplő

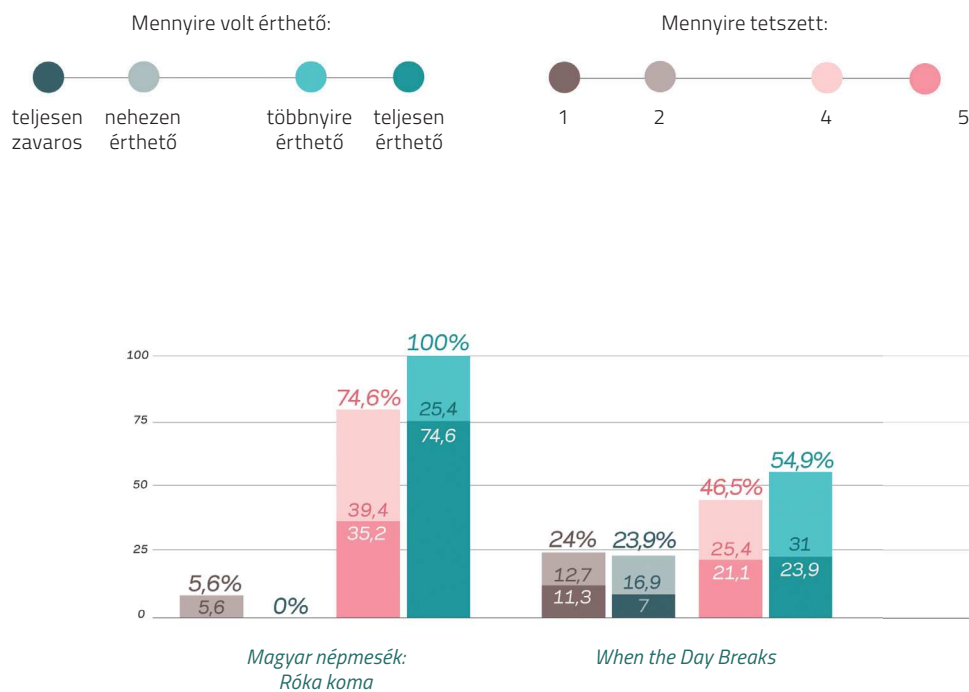
¹¹⁶ Stuart Hall, „Encoding/Decoding,” in *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, 1972-79, szerk. Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, és Paul Willis (London: Hutchinson, 1980), 63-87.

kentaurlány másságát bemutatja”, „a történet elgondolkodtató, az animáció stílusa magával ragadó”, „... a lány és egyszerre hátborzongató világ könnyen azonosulhatóvá teszi a karaktereket”, „tetszett a vibe-ja és hogy nem tabusít.”

A korábban megfigyeltekkkel ellentétben a *Cipők és paták* esetében egyértelműen szétváltak a tetszési és érthetőségi index. Míg összesen 22,5% értékelte 'nehezen érthetőnek' (7%) vagy 'teljesen zavarosnak' (15,5%) a rövidfilmet, a tetszési skálán leadott értékelésben a legalacsonyabb 1-es és 2-es pontszámot 36,7% jelölte meg. Emellett a pozitív visszajelzésekben is megfigyelhető a szétartás a két értékelési szempont között. Összesen 67,7% jelölte 'teljesen érthetőnek' (42,3%) vagy 'többnyire érthetőnek' (25,4%) a *Cipők és patákat* és 45% adott rá 4-es vagy 5-ös minősítést.

A III. ábrán összesítettem a tetszési és érthetőségi Likert-skálák eredményeit a szélső értékekre fókuszálva.

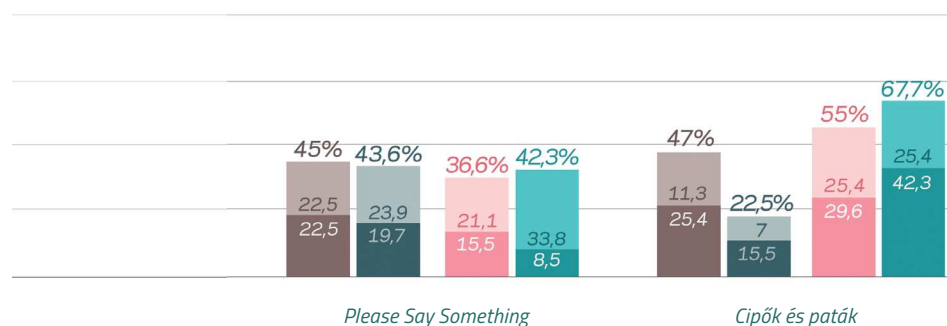
Az érthetőségi és tetszési indexek szélső értékeinek összehasonlítása



A kvantitatív eredmények és kvalitatív visszajelzések együttes elemzése alapján megállapítható, hogy a *Cipők és paták*, valamint a *Please Say Something* című filmek kapták a legtöbb negatív értékelést. A válaszadók legtöbbször a nehezen követhető, a megszokottól eltérő történetvezetést és a szokatlan látványvilágot emelték ki, vagyis elutasításuk elsősorban kognitív vagy esztétikai volt. Az eredmények alapján megfigyelhető, hogy e két film esetében a tetszési és az érthetőségi indexek egyaránt rendkívül szélsőséges értékeket mutatnak. Ez arra utal, hogy ezek a szerzői filmek nem csupán az értelmezés, hanem az élvezhetőség szempontjából is kihívást jelentettek a vizsgálat résztvevőinek többsége számára.

A tetszési és érthetőségi skálák eredményei, illetve a szabadszavas vélemények alapján a *Magyar népmesék: Róka koma* epizódja, illetve a *When the Day Breaks* című rövidfilm ért el magasabb értékelést. Az előbbi esetében a válaszadók a nosztalgiát és a megszokott tanulságos narratívát emelték ki elsősorban, míg az utóbbinál a hangulatos atmoszférát, a kiegyensúlyozott, klasszikus animációs stílust, valamint a harmóniát hangsúlyozták az indoklásaikban.

Az eredmények számomra azt mutatják, hogy a *Please Say Something*-hoz vagy a *Cipők és paták*hoz hasonló, a hagyományos antropomorf narratívát ellentételező vagy arra reflektáló szerzői animációs filmek vetítése a Z generáció körében olyan kísérőprogramokat igényel, amelyek elősegítik a könnyebb megértést. Ilyenek lehetnek például a vetítést követő beszélgetések az alkotókkal vagy kritikusokkal, illetve akár a téma feldolgozását segítő animáció-pedagógiai módszerek kidolgozását is érdemes lenne végiggondolni.



III.

A kérdőív következő szakaszában a hagyományos antropomorf narratíva ismeretét, mint a „kollektív mitológus” feltételezett építőkockáját vizsgáltam a különböző állatok esetében. Arra voltam kíváncsi, hogy mennyire van jelen egy-egy állatra vonatkozó antropomorf narratíva a Z generáció ismeretanyagában és mennyire rögzült mereven vagy rugalmasan. Újrakódolható-e egy jól felépített történetben? Az első kérdéscsoportban azt vizsgáltam, hogy kijelenthető-e, hogy az állatok általánosan is hordoznak rögzült antropomorf attribútumokat még abban az esetben is, ha - ahogy a kutatásban szereplő rövidfilmek állatlényei - a kulturális környezetünkben eltérő mértékben reprezentáltak.

A második kérdéscsoportban arra voltam kíváncsi, hogy az állat és az általában hozzá rendelt emberi tulajdonság kapcsolata mennyire könnyen felülírható a kontextus változásaival. Az általános antropomorf narratíva után a vetített filmek konkrét állatszereplőikhez kapcsolódó emberi karakterjegyekre kérdeztem rá.

Mindkét esetben megegyező 12 jellemző tulajdonságot¹¹⁷ választottam ki. Feltételezésem szerint ezek lefedik a vetített filmekben megjelenő és a kérdésekben is exponált állat vagy állatelemekkel rendelkező szereplők domináns emberi karaktervonásait. A félig nyitott kérdésre több válasz is jelölhető volt, az utolsó pontját pedig nyitva hagytam, hogy a megkérdezettek a saját jellemzésükkel is kiegészíthessék a listát, ha úgy érzik, kimaradt valami fontos. Többnyire éltek is a lehetőséggel.

Farkas és Róka (Magyar népmesék: Róka koma)

A Magyar népmesék: Róka koma című epizódjának két szereplője, a Róka és a Farkas esetében egyaránt megfigyelhető, hogy az általános és konkrét antropomorf jellemzésekben is hasonló karakterjegyek domináltak a válaszadók körében. A Farkas esetében az „agresszív”, „buta” és „taszító” érte el a legmagasabb pontszámot (IV. ábra A, B), míg a Rókánál a „ravasz” és az „okos” jelzők mellett a „hazudós”, a „bátor” és a „lusta” jelzők szerepeltek még kiemelkedően mindkét jellemzésben (V. ábra A, B). Nem meglepő az általános és konkrét állat antropomorf tulajdonságainak ilyen mértékű egyezése, hiszen a hagyományos nar-

ratívát követő ábrázolásban a szereplők karakterisztikája a klasszikus ábrázolási és karaktersémákra épül.

A róka és a farkas Ezópusz és La Fontaine fabulái óta a klasszikus állattörténetek gyakori szereplői. Ezért, ahogy várható is volt, a válaszadók jellemzései kevés eltérést mutattak és a szabadszavas válasz lehetőségével sem éltek sokan.

Milyen szokott lenni a farkas általában a mesékben, mondókákban?

Erős Hazudós Zsigeri
Agresszív Intelligens
Nagylelkű Buta Taszító
Lusta Ravasz Okos
Bátor

IV. ábra (A, B)

Milyen szokott lenni a róka általában a mesékben, mondókákban?

Ravasz Buta
Nagylelkű Bátor Szorgos Lusta
Taszító Okos Agresszív
Hazudós Gonosz

V. ábra (A, B)

Milyen volt a Farkas a Magyar népmesék: Róka koma című epizódjában?

Ravasz Buta
Hazudós Nagylelkű
Agresszív Rászedhető
Szorgos Félénk Lusta Naiv
Taszító Hisztérien

Milyen volt a Róka a Magyar népmesék: Róka koma című epizódjában?

Furfangos Hazudós
Önző Nagylelkű
Okos Szorgos
Ravasz Vakmerő
Szemtelen Taszító Bátor
Agresszív

Malacnő és Kakasférfi (When the Day Breaks)

A malac és kakas esetében is jelentős mértékű átfedés figyelhető meg az általános és konkrét állatszereplői jellemzések között. Míg a malacnál a „félénk”, „lusta”, „okos”, „buta”, „nagylelkű” és „taszító” szerepelnek az általános karakterjegyek között, addig a konkrét esetben a „félénk”,

¹¹⁷ A kérdőívben használt tulajdonságok a következők voltak: bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós, szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges, ijesztő, intelligens, erős.

„nagylelkű” és „okos” mellett megjelenik a „szorgos” is, mint domináns tulajdonság (VI. ábra A, B). Míg a kakas általános karakterjegyei esetében az „agresszív” és a „bátor” került jellemző túlsúlyba a visszajelzésekben, addig a Kakasférfi az „agresszív”, „taszító”, „okos” és „buta” minősítéseket kapta legtöbbször (VII. ábra A, B).

Az általános jellemzések közül a kakas és a malac kapta a legtöbb és legváltozatosabb szabadszavas visszajelzést. Ezt az is indokolhatja, hogy csak ritkán jelennek meg mesékben vagy állattörténetekben, illetve, hogy párosításuk szokatlannak¹¹⁸ tekinthető.

A konkrét állatszereplők jellemzését nehezíti, hogy a rövidfilmben nem a hagyományos narratívát reprezentálják a karakterek, állati identitásuk szempontjából semlegesek, vagyis az antropomorf tulajdonságaik nem kötöttek a klasszikus sémákhoz. A szabadszavas válaszokban megfigyelhető változatosságot indokolja, hogy a karakterek árnyaltak, természeteseek, hétköznapiak. A *When the Day Breaks*-ben szereplő Kakasférfiről derül ki a legkevésbé vetített filmek szereplői közül, ezért a megkérdezettek itt tudtak a legnehezebben bármilyen tulajdonságot rendelni a karakterhez.

Milyen szokott lenni a malac általában a mesékben, mondókákban?



VI. ábra (A, B)

Milyen volt a Malacnő a *When the Day Breaks* című animációs filmben?



¹¹⁸ A malac és a kakas is általában egy ragadozó vagy elnyomó agresszor furfangos, az ellenfele eszén túljáró ellenpontjaként vagy áldozatként fordul elő a történetekben.

Milyen szokott lenni a kakas általában a mesékben, mondókákban?



VII. ábra (A, B)

Milyen volt a Kakasférfi a *When the Day Breaks* című animációs filmben?



Egér és Macska (*Please Say Something*)

Az egér és a macska az állattörténetek és mesék klasszikus és ikonikus párosa. A rendező eltért a megszokott ábrázolástól, felcserélte a szerepeket, az Egér lett az agresszor, a Macska pedig az áldozat. A hagyományos narratívával ellentétes karakterábrázolás önmagában nem kuriózum, sőt, az ironia vagy a komikum megszokott eszköze, számos történet épít erre. O'Reilly filmjének sajátos nézőpontját nem pusztán a kifordított szerepek, hanem a szokatlan, történetvezetési és ábrázolási sémákkal dacoló, rendkívül aktuális, elsősorban felnőtteknek szóló történet adja.

A kérdőívet kitöltők válaszaiban is megfigyelhető az ellentét az általános és a konkrét állatszereplők jellemzésében. Az egérhez általánosan rendelt tulajdonságok között a „félénk”, „okos” és „szorgos” dominált. Ezzel szemben a *Please Say Something*-ban szereplő Egér esetében az „agresszív”, „szorgos”, „taszító” és „hűség” jelzőket választották a legtöbbször (VIII. ábra A, B). A karakter megítélése nem volt egyértelműen negatív: a válaszadók visszajelzéseiben pozitív tulajdonságok is megjelentek, vagyis megfigyelhető, hogy az eddigieknél jelentősen összetettebb karakterisztika rajzolódik ki az Egér jellemzéséből. Ezzel szemben a Macska esetében egyértelműbb az általános és a konkrét minősítések közti ellentét. Míg az általános jellemzésben

a befogadók elvárasi horizontjától. Ez az eltérés kognitív zavart, értelmezési nehézséget vagy akár elutasítást is kiválthat. A szokatlan történetvezetés és látványvilág, illetve az antropomorf sémáktól való eltérés mind az elfogadást és az értelmezést nehezítő tényezők. A Z generációs válaszadók visszajelzései alapján mindkét animációs film erősen megosztó, szélsőséges megítélésű volt: vagy értették és kifejezetten szerették vagy nehézségeket okozott a befogadása, történetének értelmezése. Ez utóbbi esetben kognitív, érzelmi vagy esztétikai elutasítás egyaránt megfigyelhető volt a visszajelzésekben.

A kutatás eredményeként kijelenthető, hogy a Z generáció számára az egy állathoz kötődő hagyományos antropomorf narratíva általánosan ismert és rögzült. A megszokott narratívát követő, klasszikus ábrázolási sémák képesek a legszélesebb körben pozitív befogadói élményt kiváltani. Ezzel szemben, bár az egy állathoz társított tulajdonságkészlet a kontextus hatására rugalmasan újrakódolható, ám amennyiben a megszokottól eltérő látványvilággal és dramaturgiával jár együtt, vagyis az elvárasi horizontot egyszerre többféleképpen sérti vagy provokálja, úgy az esetek egy részében értelmezési nehézségeket okoz és elutasítást vált ki. A Z generáció tagjainak döntő többsége a szerzői animációs filmben megjelenő újszerű vagy meglepő antropomorf narratívára, szokatlan grafikai világra és történetvezetésre szélsőségesen, teljes elfogadással vagy teljes elutasítással reagált.

Összegzés és konklúzió

Míg a baby boomer generációra jellemző, hogy az animációt pusztán infantilis, gyerekeknek szóló tartalomnak tekinti, addig az X generáció bár fenntartással és a „túl” absztrakt narratíva elutasításával, de már hajlamos nyitottabban állni az egyedi animációs filmhez és látványvilághoz.¹²¹ Empirikus kutatásom is azt mutatja, hogy a korábbi generációkkal szemben a Z generáció tagjai az elsők, akikben már egyáltalán nincs fenntartás a felnőtteknek szóló animációs tartalmakkal szemben. Számukra az animáció már nem a gyerekkor attribútuma, hanem egy új jelentéstartalommal bíró sokrétű médium, amely a mindennapjaik része. A Z generáció fogyasztói hajlandósága szempontjából a korosztályi tengely (felnőtt-gyerek kategória) irreleváns, a műfaji kategóriák a meghatározóak.

Részben meglepő eredmény, hogy a megkérdezettek többségének mindennapjaiban valamilyen formában jelen van az animációs tartalom, noha az animációs

filmek iránti érdeklődés kisebb mértékű, mint gyerekkorukban. A várakozásoknak megfelelően a legnépszerűbb filmes tartalmak a nagy amerikai stúdiók mozifilmjei, a tematikus csatornák sorozatai, valamint az animék. Mindez magyarázható azzal a sokrétű, tudatos és gazdag marketingstratégiával, amivel a fősodorhoz tartozó animációs filmek producerei és forgalmazói dolgoznak. A Z generációt elérő kommunikációs csatornák intenzív használata sem elhanyagolható tényező. Kutatásomból azonban az is kiderült, hogy a Z generációs csoport jelentős része rendszeresen néz magyar animációs filmeket is. Több mint egyharmaduk fogyaszt kortárs magyar animációs tartalmakat.

A tartalomformálást illetően megfigyelhető, hogy minél szokatlanabb történetvezetéssel és látványvilággal rendelkeztek a kutatásban vetített animációs filmek, valamint minél drasztikusabban eltértek a hagyományos antropomorf narratívásémáktól, annál szélsőséesebb érzelmi reakciókat váltottak ki a résztvevőkből. A határozott elzárkózás és elutasítás, illetve a kifejezetten pozitív visszajelzés osztotta ketté a válaszadókat. Ebből következően megállapítható, hogy a Z generáció esetében a sémakövetés, vagyis a már ismert minták jelenléte a narratívában és a látványvilágban szoros összefüggésben áll az érthetőséggel és az élvezhetőséggel.

Egyet tudok érteni Emma Copelanddal, aki tanulmányának konklúziójában rámutat arra, hogy nehéz megítélni a Z generáció nyitottságát a felnőtteknek szóló animációkra, mert kevés olyan alkotás elérhető szélesebb kör számára, ami nem az akciófilm vagy a szexkomédia kettősségében mozog.¹²²

Fontos felismerés, hogy már nem az jelenti a szerzői filmek megítélésének nehézségét, hogy az animációs filmek a gyerekkategória karanténjába lennének zárva. A Z generáció számára ez a karantén már nem létezik. A szokatlan, kísérletező, az ábrázolás szabályaival és a narratíva hagyományaival sokszor és sokféleképpen dacoló, emiatt nehezebben befogadható szerzői animációs film megítélését ennél sokkal jobban befolyásolja, hogy a korosztály számára az elérhetőségük elsősorban a streamingszolgáltatók korlátozott műfaji kínálatára korlátozódik. A változatosabb, vagyis tematikailag, vizuálisan és narratív szempontból gazdagabb, széles közönséghez eljutó animációs felhozatal pozitív változást jelentene a szerzői filmek megítélésében. Eközben a már említett, befogadást segítő események, animáció-pedagógiai módszerek kidolgozása és a jelenlét a könnyen hozzáférhető platformokon is lendíthetne a falak lebontásában.

Emellett a közoktatásnak és egyetemi képzéseknek is kiemelten fontos lenne a szerepe, hiszen a Z generáció esetén nem műfaji elzárkózásról, hanem ismerethiányról

/ ¹²¹ Copeland, „Thesis Research II.”

/ ¹²² Copeland, „Thesis Research II.”

van szó. Az oktatási rendszeren túl a filmfesztiválok is sokat tehetnek, illetve tesznek is a rövidfilmek népszerűsítéséért. A Primanima Fesztivál, illetve szervezője az Ilyés Művészeti és Szakképző Akadémia rendszeresen szervez diákoknak, fiataloknak workshopokat, táborokat. Számos más, Z vagy Alfa generációs nézőket is megszólító rendezvény, többek között a Frisshús és a Kecskeméti Animációs Fesztivál is tart különböző korosztályoknak előadásokat, tematikus foglalkozásokat, kerekasztal-beszélgetéseket. Emellett lehetőséget teremtenek az alkotókkal formális és informális találkozásokra. Mégis úgy tűnik, ezek a rendezvények és programjaik pusztán a célirányosan érdeklődő réteghez képesek elérni és nem tudják áttörni a szerzői filmek, illetve az animáció látszólag sokféle formájára nyitott Z generációs közönség között húzódó falat.

Bár a filmfesztiválok közönsége évről évre új nézőkkel és alkotókkal bővül, az intézményi rendszerek és szervezetek természetsszerű merevsége, személytelensége és méretükből adódó lomhasága gátat szab a hatékonyságuknak a népszerűsítésben. A személyes élmény illúzióját a közösségi média különböző platformjai, az Instagram és a TikTok felületei gyors, közvetlen, instant formában kínálják. Ezeken a felületeken a szerzői filmekhez köthető szokatlan ábrázolások és narratív megoldások is új lehetőséget kaphatnak, és akár képesek lehetnek meghódítani az új generációkat.

/

„Minden boldog vitéz egyformán boldog, de minden boldogtalan vitéz a maga módján boldogtalan.”¹²³
(Háy János)

A mestermunkám a *Cipők és paták* című animációs rövidfilm, amit 2020 és 2023 között rendeztem. A film a Nemzeti Filmintézet támogatásával jött létre a Pi Produkció gyártásában. Bár a filmem jelenleg még a nemzetközi fesztiválkörútját járja, már eddig is számos rangos nemzetközi és hazai elismerésben részesült. Többek közt elnyerte a dániai Viborg Animációs Filmfesztivál Legjobb rövidfilm díját, illetve a mexikói Guanajuato Nemzetközi Filmfesztivál Legjobb animációs rövidfilm díját, amely egyben Oscar-kvalifikációs lehetőséget is jelentett. Filmemmel ezen felül megkaptam a 44. Magyar Filmszemle Legjobb animációs rövidfilmrendezőnek járó díját, illetve a Primanima Fesztivál legígéretesebb magyar tehetségének járó George Pal díját.¹²⁴

A következőkben részletesen bemutatom a *Cipők és paták* koncepciójának előzményeit, az inspirációimat, valamint azt, hogy hogyan illeszkedik ez az animációs film az eddigi alkotói utamba. Kitérek a munkafolyamat közben felmerülő kihívásokra is, különös tekintettel a karakterfejlésre, amelynek ebben az esetben kiemelt szerep jutott. Bemutatom, hogy a kutatómunka hogyan építette a kreatív folyamatokat, illetve hogy e kettő szimbiózisából hogyan alakult ki a történetet meghatározó ember-állat hibrid világ.

/ ¹²³ Háy János, *Dzsigerdilen* (Budapest: Pesti Szalon Könyvkiadó, 1996), 5.

¹²⁴ A *Cipők és paták* fesztiválmegjelenéseit, jelöléseit és díjait az önéletrajzomban részleteztem.

Előzmények: sellők, rinocéroszok és krokodilok

/

A mitológiai lények újrafogalmazása, szekularizálása, illetve beemelése munkáimba már 2010-től egyaránt visszatérő motívum a grafikáimban és a filmjeimben. A groteszk humor és a torz esendőség kifejezésének alkalmas eszközei az ismerős, munkáimban újraértelmezett karakterek. Az emberfeletti attribútum könnyen a gyarlóság szimbólumává válik, ha a dicsőséges kontextust hétköznapi szituációkra cseréljük. A kulturálisan terhelt mitológiai múlt új jelentésréteggel gazdagítja a szereplők személyiségét. Hasonlóan a kétlényű hibrid lényekhez, ahol az állati testrészek vagy hajlamok, illetve az ezekhez való viszony tovább mélyítik és árnyalják a karakterábrázolást.

A *Sellők és rinocéroszok*¹²⁵ című animációs rövidfilmem szereplőiben több síkon is megjelenik az antropomorf és zoomorf jelleg. A főszereplő nők három generációján keresztül foglalkoztam a sellőség identitásformáló erejével. A film legidősebb sellőkaraktere a passzivitásából adódóan mellékszereplő státuszú, árnyékként élő nagymama, aki csak járókerettel tud járni az uszonya és a kora miatt. Mozgásában korlátozott, napjai nagy részében a fürdőkádban ücsörög vagy szappanoperát néz a fotelból. A következő generáció képviselője egyben az események domináns alakítója, az aktív korú anyuka, aki a sellőségét korlátlan szexuális étvággyal és exhibicionizmussal éli meg. A legfiatalabb szereplő, és egyben az egyetlen, akinek a forgatókönyvben nevet adtunk a kislány, Tilda, aki egyszerre szemtanúja és áldozata is az eseményeknek. Az ő fragmentált emlékképein keresztül ismerjük meg a történetet. Mivel a nemi érés előtt áll, még nincs sellő testrésze. Tilda sellősége a film cselekményének ideje alatt csak egy baljós örökség: a lehetséges jövő, ami beárnyékolja a jelent. A groteszk módon frivol női szerephez tartozó korlátlan és következményekkel nem törődő nemi vágy szimbólumaként használtam a sellőmotívumot a *Sellők és rinocéroszokban*.

/ ¹²⁵ Traub Viktória, *Sellők és rinocéroszok*, animációs rövidfilm, Pi Produkció, 2017, online videó, <https://vimeo.com/groups/mgggroup/videos/245696579> (utolsó letöltés: 2025. július 25.).

Filmkocka a *Sellők és rinocéroszok*ból (2017)

A mitológiai jelleggel rendelkező női karakterek mellett a zoomorf férfi szereplő testesíti meg mindazt, ami a sellőlét ellenpontja. A megcsalt, sebzett férj önmagával kerül konfliktusba, miután az árulás kiderül. A *Cipők és paták*hoz hasonlóan a *Sellők és rinocéroszok* alkotói koncepcióját is a hagyományos antropomorf narratívára való reflexió határozza meg. Ezen felül szereplői egyértelműen besorolhatók Giliam E. Bliss tipológiájának designközpontú antropomorfizmus kategóriájába, mivel az állati forma nem a cél, hanem az érzelmi és pszichológiai változások reprezentációjának eszköze. Azért választottam a rinocéroszt az apa zoomorf alteregójának, mert az állat alkati és viselkedései sajátosságai jól illeszkednek a karakter traumájához. A rinocérosz rendszeres sárfürdővel védi bőrét az élősködőktől, ez a páncél teszi ellenállóvá a külső behatásokkal szemben. Az apa harca saját rinocérosz-alteregójával újjászületésének egyetlen lehetséges módja. A küzdelem a fordulóponton a valós térből a szimbolikus térbe kerül, ahol megtörténik az újjászületés aktusa: a zoomorf alteregó és az ember összeolvadása. A sellő-nő és a rinocérosz-férfi karakterében rejlő alapvető ellentét dinamikája eszkalálja a konfliktust és kibontakoztatja a megoldást is.

A *Sellők és rinocéroszok* készítését követő években egy felnőtteknek szóló képeskönyvön, a *Krokodilok könyvé*n¹²⁶ dolgoztam. A megszemélyesített állatkarakterek nemcsak a mitológiáknak, a népmese és a műmese kincsnek, de az animációs filmeknek is a kezdetektől meghatározó elemei. Az foglalkoztatott a *Krokodilok könyve* készítésekor, hogy milyen módon tudom felhasználni, átalakítani a krokodilhoz fűződő, kulturálisan beépült negatív asszociációkat és egy személyes hangvételű történet gyarló, mégis empátiát keltő főszereplőjévé tenni az antropomorfizált állatot.

A *Krokodilok könyvét* felépítő három történetben, a sérült személyiségű főhős három életszakaszának meghatározó jelentőségű eseményei bontakoznak ki. Az ösztöneinek kiszolgáltatott gyerekrokodilból mogorva porszívóáruhássá válik. Bár házassága örömtelen és az indulataival folytatott küzdelemben folyamatosan alulmarad, mégis esendő és szeretetvágyos karakter. Tragédiája a magány, hiszen ő az egyedüli krokodil egy emberek lakta világban. Elszigetelődik, mert retteg a visszautasítástól és attól, hogy viszolygást vált ki a környezetéből.

Illusztráció a *Book of Crocodiles III.* fejezetéhez (2019)

Mestermunkaként eredetileg a *Krokodilok könyvét* szerettem volna animációs filmbe feldolgozni, de a forgatókönyv fejlesztésekor egyértelművé vált, hogy a szöveg és illusztrációk egységességére fókuszáló, mozaikszerűen épülő kísérleti könyvformátum frissességét nem tudom mozgóképben maradéktalanul megtartani. Mivel kompromisszumok nélkül szerettem volna animációs filmet készíteni, ezért úgy döntöttem, hogy a szerelmi szálra fókuszálok és az önmaga tragédiáját előidéző krokodilkarakter köré építek egy hibrid, ember-állat világot. Így kezdődött a *Cipők és paták* koncepciójának fejlesztése.

¹²⁶ Traub Viktória, *Book of Crocodiles*, 2019.

A Cipők és paták univerzuma

/

A TÖRTÉNET

Az antropomorf narratívák tipológiája szempontjából már foglalkoztam a mester-munkám elemzésével dolgozatom egy korábbi fejezetében.¹²⁷ Most a történet és a karakterek kidolgozására fókuszáló, személyesebb nézőpontból tekintem át a *Cipők és paták* fejlesztési folyamatát.

Filmem egy hibrid, ember-állat lényekkel benépesített univerzumban játszódik, amelynek logikája arra épül, hogy az állatkomponens által hordozott tulajdonságok a figurák domináns karakterjegyei, amelyek a szereplők személyiségét ösztönszinten határozzák meg. A fő cselekményszálon a két főszereplő, Paula és Arnold kudarcra ítélt szerelmének története bontakozik ki. Paulának, a magányos Kentaurlánynak feloldhatatlan identitáskonfliktust okoz, hogy pedikűrösként dolgozik egy kisvárosi szépségszalonban, ám eközben mindennél jobban vágyik arra, hogy patái helyett emberlábai legyenek. Ebben az élethelyzetben találkozik Arnolddal, a jóképű Krokodil-férfival, és első látásra egymásba szeretnek. A férfi egy cipőboltban dolgozik, és hogy lenyűgözzé a lányt, a patáira passzoló csinos magassarkút készít neki. Ezzel a gesztussal a lábak illúzióját kínálja fel Paulának.

Az idill törékeny, mert Arnoldnak sötét titka van: húsfüggő. A mindennapokban elegáns úriember, de krokodilságával járó vadállati ösztönei időről-időre hatalmukba kerítik. Ekkor már nem tud uralkodni magán és eszméletvesztésig tömi magát hússal. Míg a lány emberi lábakról álmodik, így a lőidentitását tagadja meg, a férfi a ragadozó karakterét próbálja elnyomni magában. Imponálni szeretne Paulának, ezért jelenlétében kizárólag zöldséget eszik, és csak titokban éli ki húsevő szenvedélyét. Bár a lány tudomást szerez a titokról, nem zavarják Arnold szégyellt ösztönkésztetései, így is elfogadná a férfit. Végül mindketten választás elé kényszerülnek: szembenéznek-e valódi énjükkel az adottságok, a lehetőségek és az ösztönök szintjén, vagy

¹²⁷ Hagyományos és tanult narratívák az alkotói és befogadói megközelítésekben.

a végsőkig tagadnak. Ezen a ponton a történet túllép a szerelmi szál kontextusán. Látva a Krokodilférfi összeomlását, Paula rájön, hogy az önmegtagadás számára nem járható út. Arnold elbukik, Paula viszont továbblép, az ő fejlődéstörténetéről szól a film.

A *Cipők és paták* egyaránt érinti a szenvedélybetegség, a bántalmazó kapcsolat és az önértékelési zavar kérdéseit. Bár a növényevő és a ragadozó szerelme természetesen kudarcra van ítélve, a helyzetet árnyalja, hogy a főszereplők keveréklények. Paula és Arnold belső konfliktusa éppen a személyüket meghatározó kettőség, az emberi és az állati identitás egymással folyó küzdelmében manifesztálódik. A Krokodilférfinál végül a krokodil kerül erőfölénybe, míg az emberi rész a film végére teljesen háttérbe szorul. Paula karakterének emberi és állati elemei pedig végül megtalálják az önfogadásban rejlő belső egyensúlyt.

A filmem mellékszereplői és statisztái is ugyanannak az ember-állat keveréklény univerzumnak a lakói, ők biztosítják a magánmitológia kontinuitását. Rájuk is ugyanazok a törvényszerűségek vonatkoznak, mint a főszereplőkre, vagyis mind tele vannak szorongással és a kétlénységükből adódó belső vívódással. A *Cipők és paták* az elfojtás és a megfelelési kényszer anatómiáját, illetve a szerethetőség és az önfogadás képtelenségének paradoxonát mutatja be.

TARTALOM, TECHNIKA, ANIMÁCIÓS KÍSÉRLETEK

Évek óta foglalkoztat, hogy az animációs jelkészlet egyik alapeszközének, a metamorfózisnak a felhasználási lehetőségeit hogyan tudnám kiterjeszteni, vagyis nem pusztán esztétikai, hanem dramaturgiai filmnyelvi eszközként is használni. Korábban, a *Sellők és rinocéroszokban* azzal kísérleteztem, hogy a metamorfózist valós dramaturgiai és esszenciális animációs filmnyelvi eszközként alkalmazzam rendezői kifejezőképességemben. A jelen és a múlt világának elkülönítésére, az idősíkok közti asszociatív átmenetek plasztikus és egyszerre játékos átváltására használtam. Tilda, a főszereplő kislány a múlt jeleneteire emlékezik vissza, így ismerjük meg a cselekményt és a konfliktust. A történet a jelenben lineáris, a visszaemlékezések időrendje viszont kevert, töredezett, mint az emlékezet. A jelen és a múlt közti kapcsolatot átalakulások sorozatával tettem egyértelművé. A váltás lágy, fluid és folyamatosan változó. Az elfolyó jelen a múltban játszódó eseményeket még szürreálisabbá, érzelmileg telítettebbé teszi.

A *Cipők és paták* esetében szerettem volna tovább erősíteni a metamorfózis szerepét és az átváltozást a dramaturgia kiemelt részeként használni. A figuratív és az absztrakt ábrázolás határán egy új, érzelmileg intenzív réteget teremt a folyamatos transzformáció, amely a műfaj sajátosságait tudatosan használva építi a cselekményt.¹²⁸ Az idősíkok és a terek közötti váltásnál nem éreztem szükségesnek a metamorfózis használatát. Sokkal jobban foglalkoztatott, hogy a felfokozott érzelmi állapotokat hogyan tudom a folyamatos asszociatív átalakulás eszközével még átélhetőbbé tenni.



1. képsorozat - Metamorfózis és harmónia (Cipők és paták, 2024)



2. képsorozat - Metamorfózis és diszharmónia (Cipők és paták, 2024)

Példa erre Paula szeretkezés közbeni fantáziája, amely szintén a metamorfózison keresztül bontakozik ki (1. képsorozat). Az aktust jelképező hömpölygő, egymásba forduló formák és testek a szenvedély és harmónia kifejezésének eszközei a film első szakaszában. Ugyanakkor, noha a tragédia kibontakozásakor megmaradnak a metamorfózis alapelemei, a dinamika és a tónus megváltozik, a hatás így épp ellentétes: a szenvedélyt az agresszió keretezi újra (2. képsorozat). Az erotikus jelenetek szimbolikus világának elkülönítése és a szubjektív időérzékelés kifejezése mellett az ébren

¹²⁸ Bár kifejezetten a vizuális jelekre fókuszálok a dolgozatomban, ez nem azt jelenti, hogy a hang környezeti jelentőségét figyelmen kívül lehetne hagyni. Bármely érzelm megjelenítésében a képi és hang elemek együttesen hozzák létre a hatást.

vizionálás bemutatására használtam a metamorfózist dramaturgiai eszközként. A történet lezárásakor Arnold elállatiasodásában is megjelenik a transzformáció, melyet a Krokodilférfi szemének folyamatos változása készít elő. Visszatérő elem a film-ben a hüllőszem és az emberi szem közötti átváltozás, ami a kontrollált én (ember) és az ösztönlény (krokodil) között zajló egyre intenzívebb belső harcot kíséri.

EMBER ÉS ÁLLAT HATÁRÁN: EGY HIBRID VILÁG SZEREPLŐI

A *Cipők és paták* kétlényű karaktereinek kidolgozását az a koncepció vezette, hogy a minden szereplőben megjelenő tudatos (emberi) és ösztönös (állati) rész konfliktusa rajzolja ki a személyiséget meghatározó vágyat és szorongást. Az, hogy az adott hibrid lény teste milyen mértékben állati, vagyis a testi karakterjegyeiben milyen az emberi és az állati elemek aránya, szintén meghatározó jellemzője a szereplőknek. A főbb karakterek közül csak Paulának, a Kentaurlánynak és a fodrászfiúnak van emberi felsőteste, rajtuk kívül csak néhány jelentéktelen statisztának. Bár a véletlenszerűség látszatát szerettem volna kelteni, az emberi felsőtestű, ennek következtében emberi arcú főbb szereplők kiválasztása tudatos volt. A főszereplő Kentaurlánynak és a fodrászfiú karakterét, sorsát és döntéseit szerettem volna fókuszban tartani, ezért könnyítettem meg az azonosulás lehetőségét és emeltem ki őket a hibrid szereplők közül. Ha pusztán állati szereplőkkel dolgoztam volna, vagy legalábbis minden karakternek állatfeje lett volna, akkor a szereplők által keltett bevonódást kisebb mozgástérrel valósíthattam volna meg. Így viszont a néző empátiájának (vagy legalább szimpátiájának) kialakulását az emberarcú-állatarcú különbségen keresztül is befolyásolni tudtam.

Az empátia megteremtésének eszközei közül kiemelt jelentőségű az emberi mimika, amely az érzelmi azonosulás eléréséhez is a legkönnyebben dekódolható. Az emberi arc sokféle információt közvetít egyszerre, de a kulturális és érzelmi kommunikációs lehetőségein túl a mimika teremti meg legkönnyebben az érzelmi fertőzést,¹²⁹ azt a jelenséget, amikor mások érzelmi állapota ránk ragad. „Egymás mimikáját nézve, értve nemcsak egymás érzéseit sejtjük meg, hanem el is tanuljuk.”¹³⁰

¹²⁹ Carl Plantinga, „Az empátiajelenet és az emberi arc ábrázolása a filmen,” ford. Czifra Réka, *Metropolisz* 25, no. 3 (2021): 54–67.

¹³⁰ Balázs Béla, *Filmkultúra* (Budapest: Szikra Kiadás, 1948), 34.

Bár az érzelmi fertőzés jelensége a filmes terminológiából ismert, úgy gondolom, hogy a hiteles animált karakterek ugyanúgy képesek lehetnek ennek kiváltására.

Paula, a Kentaurlánynak

A szereplők, illetve a film világának megkonstruálása a korábbi alkotói utamból természetesen következő lépés volt. A kreatív folyamatnak ugyanakkor fontos állomása volt az állatszimbólumok, illetve narratívák kulturális kontextusának tanulmányozása is, ezért a karakterek fejlesztését kutatási munka előzte meg. A vizsgálat komplexitása a karakterek jelentőségének mértékében változott. Ebben az alfejezetben a két főszereplő (Paula és Arnold) és a kiemelt mellékszereplő (Szárnyas Fodrászfiú) személyiségének és designjának kidolgozásakor végzett kutatómunka eredményét foglalom össze.

A főszereplő kentaurnő, Paula esetében kifejezetten a lóból képzett fantázialé-nyekre, azon belül is elsősorban a kentaurra és az unikornisra fókuszáltam. A lóhoz a hagyományos narratíva szerint kapcsolódó jelzők és attribútumok összegyűjtött elemeiből szabadon választottam ki néhányat, ami a főszereplő kentaurnő karaktertervezésének referenciapontjait jelentette. Ezt a folyamatot foglaltam össze az 1. ábrán.

	Szimbolika	Karakter
Ló	bujaság féktelenség pusztítás rabság, szolgálalkúság	alárendelődő bizonytalan félénk
	termékenység hűség intelligencia bátorság, önfeláldozás	elfogadó érzéki kiváncsi
		Paula

1. ábra: A ló és Paula

Paula karaktere kivélt képez a *Cipők és paták* hibrid világának rendszerében, hiszen kentaurként ő az egyetlen, a kultúrtörténetben már korábban is létező, vagyis múlttal rendelkező keveréklény. A kentaur szimbolikájával és művészeti kontextusával ezért külön is foglalkoztam. Sokszor a lószimbólum groteszk torzulásaként¹³¹ jelenik meg a művészettörténetben, ezért a kentaur helyett a ló jelképrendszerét választottam Paula karakteréhez kiindulási pontnak. Filmemben a kentaur nő karakterét az a lehetetlen utáni vágyakozás határozza meg, hogy lópaták helyett emberlábakat szeretne. Belső konfliktusát fenntartja, hogy pedikűrösként dolgozik egy szépségszalonban, így folyamatosan konfrontálódik a vágyával. Találkozása Arnolddal elhossa számára az áhított lábak illúzióját: a patákra illeszkedő magassarkú cipőket. Paula magányos, törékeny, félénk, visszahúzódo, önértékelési problémákkal küzdő karakter, ugyanakkor érzéki, kíváncsi és toleráns.

A Kentaur lány tervezésekor figyelembe vettem a ló és a kentaur maskulin ereje és a nő törékenysége között feszülő ellentétet. A kentaur általában hímneműként jelenik meg mind a képzőművészetben, mind az irodalomban.¹³² A magyar nyelv értelmező szótára szerint „Mesebeli lény, amelynek felső teste férfira, alsó teste lóra emlékeztet.”¹³³ Mivel Paula karakterében a szabadság keresésének dimenziói foglalkoztattak, szerettem volna, ha a főhőst nem kötik a kentaur lét maskulin elvárásai, ezért felszabadítottam a nemi sztereotípiák nyomása alól. A történet során ő az, aki szembenéz saját belső korlátaival, így születik meg benne az autonómia.

A grafikai tervezésben az a látszólag banális adottság jelentette a legnagyobb kihívást, hogy a Kentaur lány állati felét, vagyis a négy lábát és hosszú alsótestét bizonyos pózokba nehéz volt beállítani. Például ráültetni egy hagyományos székre a szépségszalonban, befektetni az ágyba vagy akár kitalálni, hogyan áll fel fekvő helyzetből és megy oda a tükörhöz. Ezekon kívül az is okozott némi nehézséget, hogy a komplikáltabb mozgások esetében épp a főszereplő megformálásához nem tudtunk referenciavideókat készíteni, így be kellett érünk a ló különböző karakteres mozgásainak tanulmányozásával. Ez elsősorban Paula lóra jellemző cselekvéseinél volt hasznos segítség, mivel mindenképp szerettem volna, ha a lány karakteresen az állathoz



Figuraterv: Paula, a Kentaur lány (Cipők és paták, 2024)

tartozó mozgást, tevékenységet is végez. Így lett visszatérő elem a filmben Paula reggeli futógépes edzése. A film koncepciója szerint az ember-állat, vagyis a tudatos és az ösztönös egyensúlya úgy érhető el és tartható fenn, ha állati rész szükségletei is kielégülhetnek. A ló esetében ez a szükséglet a futás.

Arnold, a Krokodilférfi

A krokodilhoz többnyire negatív jelentések, tulajdonságok kötődnek. Leonardo da Vincinél a képmutató és álszent ember szimbólumaként jelenik meg¹³⁴ elsősorban a krokodilkönnnyek okán. Az egyiptomiak a paráznság jelképeként tartották, mivel

¹³¹ Dante *Isteni színjátékában* a zsarnokság jelképe, a pokolban a bűnösöket kentaurok őrzik. Botticelli *Pallasz Athéné és a kentaur* című festménye az istennő ösztönök feletti győzelmét ábrázolja. A kentaur itt az ösztönöket szimbolizálja. Számos bestiáriumban is fellelhető a kentaur, mint az eretnkség, kétszínűség és hamisság jelképe.

¹³² Például Arnold Böcklin, *Kentaurok csatája*, 1873; Sandro Botticelli, *Minerva és a kentaur*, 1483; John Updike, *A kentaur*, 1963; Karinthy Ferenc, *Kentaur*, 1975.

¹³³ Bárczi Géza és Országh László, szerk., *A magyar nyelv értelmező szótára* (Budapest: Akadémia Kiadó, 1959).

¹³⁴ Leonardo da Vinci, *Bestiárium*, in Vigh Éva, *Állatszimbolika a középkor- és újkor Itália irodalmában*, (Szeged: Lazi Kiadó, 2018), 142–150.

rendkívül sokat fial.¹³⁵ A majáknál a krokodil az ősszellem, az őскеzdet földóriása, aki a Föld teljességét testesíti meg. Számos bestiárium az ördög vagy a halál jelképeként említi, ugyanakkor az Ószövetségben rettegett és fenséges lény, Egyiptom, a Nílus és a fáraó szimbóluma.¹³⁶ A keresztény ikonográfiában az ördög, a zűrzavar, illetve a sátáni erők megtestesítője, akár csak a kígyó. Az ókori görög művészetben a fényűzés, a paráznaság és a képmutatás jelképeként jelenik meg. „Trágyájából kenőcsöt készítenek, amellyel a vén és ráncos kéj nők kenegetik az arcukat, és amíg le nem izzadják a kenőcsréteget, szépek is maradnak.”¹³⁷ Mint különleges, egzotikus állat, a kitömött krokodil a fényűző életvitelt és környezetet képviseli: a főúri Kunst- und Wunderkammerek fontos eleme volt.

Krokodil	Szimbolika	Karakter	→ Arnold
	képmutatás paráznaság gonosz, ördög ravaszság	manipulatív zsarnoki agresszív	
	erő hatalom, dicsőség méltóság	magabiztos intelligens erős, dinamikus kezdeményező	

2. ábra: A krokodil és Arnold

Arnold, a Krokodilférfi cipőkészítő és egy cipőbolt tulajdonosa. Lehengerlő, elegáns úriember, ugyanakkor a saját ragadozótermészete foglya. Időről-időre falási rohamai vannak, ilyenkor egy étterem privát szobájába vonul, és eszméletvesztésig tömi magát hússal. Hogy lenyűgözze Paulát, amikor együtt vannak csak zöltséget eszik. A benne élő ragadozó azonban egyre jobban elhatalmasodik, minél jobban el

¹³⁵ Pierio Valeriano, *Ieroglifici overo Commentarii delle occulte significationi de gl'Egittij, altre nationi*, Combi: Venezia, 1625, in *Állatszimbólumtár*, szerk. Vígh Éva (Budapest: Ballasi Kiadó, 2019), 193.

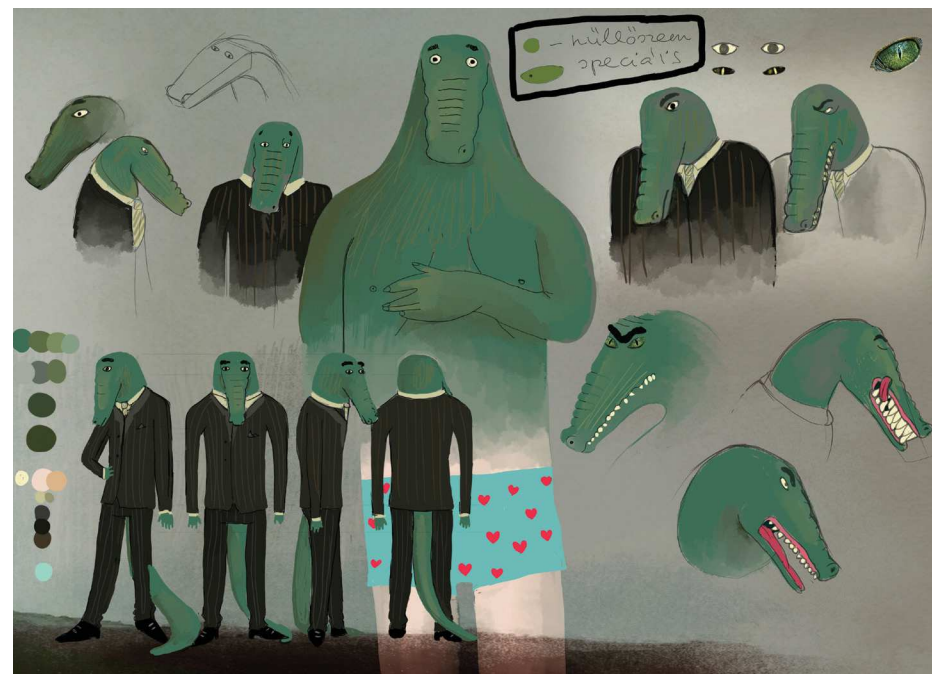
¹³⁶ Ezékiel könyve 29,3.

¹³⁷ Horatius. „Epodi 12. 9–11.” in *Állatszimbólumtár*, szerk. Vígh Éva (Budapest: Ballasi Kiadó, 2019), 193.

akarja azt nyomni. Arnold kifinomult, intelligens és magabiztos, ugyanakkor rendkívül manipulatív, fő motivációja, hogy szerethetőnek érezze magát.

A figuratervben a visszafogottan elegáns gentleman és a ragadozó karakterét szerettem volna egyszerre megmutatni. Karcsúságát a hosszában vékony csíkos öltönye is fokozza. Kiemelt dramaturgiai pontokon Arnold sötét, kerek pupillája hüllőpupillává szűkül, szeme fehérje fenyegető sárgászöldre változik. Az emberi szem hüllőszemmé változása reprezentálja az intenzív belső harcot a benne élő ember és állat közt. Amikor az emberi rész kerekedik felül, többnyire szemből vagy félprofilból látjuk, a fogai rejtve maradnak, a hangsúly a pupilláján és a szemöldökén van. Amikor a krokodil identitás, vagyis az állati ösztön hatalmasodik el benne, fogai válnak hangsúlyossá, az ínye és a nyelve rózsaszínje pedig fenyegetően kivillan. A szembo-gara ekkor összeszűkül, az emberi szem hüllőszemmé változik, a szemöldöke elvékonyul, szinte jellegtelené válik.

A figuraterven látszik, hogy a tervezés egy korai szakaszában még volt krokodil-farka, de ezt később elvettem, mert az az öltöny sötét, egységes eleganciáját feleslegesen törte volna meg.



Figuraterv: Arnold, a Krokodilférfi (Cipők és paták, 2024)

Szárnyas Fodrászfiú

A mellékszereplőknek nem adtunk nevet, a fejlesztés és a gyártás során az állati jellegzetességük alapján címkéztük őket. A Szárnyas Fodrászfiú nem angyal, nem transzcendens és nincs emberfeletti képessége, az animációs film közegének választott fiktív kisváros hétköznapi lakója. Mégis kiemelt a mellékszereplők között, mert a nézőnek lehetősége van megismerni a belső konfliktusát és motivációját. A fiú szárnyai túl kicsik a repüléshez, fajtársai között túl emberi, de az emberek között túlságosan mádszerű. Két létállapot között rekedt hátrányos helyzetű hibrid lény.

A madarak a vallástörténetben az égnek, a holtak égbe szálló lelkének a szimbólumai. Az ókori keleten a madár a nap szimbóluma volt.¹³⁸ A lélek már az ókori Egyiptomban is madáralakú, amikor egy magasabb tudatállapotba lép. A keresztény szimbolikában a szabadság jelképe, a bűn rabságából való felszabadulását és a lélek testtől való függetlenségét ábrázolták madár formájában. Ausztrál bennszülött törzseknél összülő, totemállat.¹³⁹ A madár szinte minden kultúrában a szabadság, a felemelkedés, újjászületés, a szárnyalás és az elérhetetlen világ jelképe.



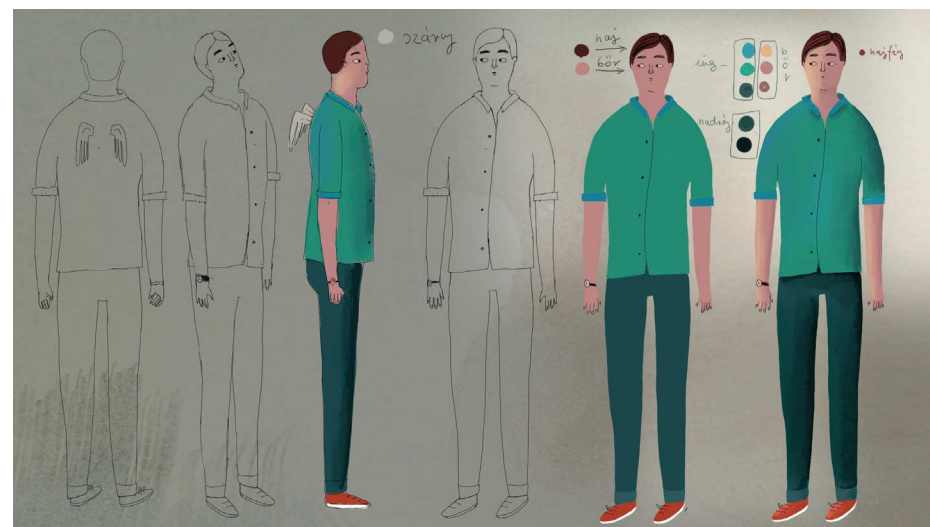
3. ábra: A madár és a Szárnyas Fodrászfiú

A Szárnyas Fodrászfiú tervezésekor az átlagosságát szerettem volna hangsúlyozni. A *Cipők és paták* univerzumát többnyire extrém külsejű kétlényű hibridek alkotják, ezért válhat az átlagosság karakterjeggyé. Szemből hétköznapi, emberi figura, pusztán a hátán lévő apró szárnyak jelzik, hogy hova tartozik. Külsőleg elenyésző

a madárelem a testén, a szárnyai a testéhez képest aránytalanul kicsik, ő mégis repülni szeretne. A kisváros felett rendszeresen átsuhanó szárnyas csapathoz szeretne tartozni.

Magányos, zárkózott szereplő, aki a folyamatos elvágyódás rabja. Bár nem jelenik meg sok jelenetben, dramaturgiailag kiemelt ponton válik szimbolikussá a jelenléte. Amikor Paula szembenéz Arnold tragédiájával és meghozza döntését, amivel képes feloldani saját belső konfliktusát, a Fodrászfiú a hotel tetején vár, majd kilép a tető szélére. Egy pillanatra úgy tűnik, le akar ugrani, de miután Paula megsza- badulva Arnoldtól átrohan a képen, megérkezik a hotel fölé a madáremberek raja. Ekkor derül ki, hogy a Fodrászfiú nem leugrani akart, hanem a repülni képes fajtársait várta széttárt karokkal, hogy pár másodpercig úgy érezhesse, hogy ő is velük tarthat. A madárszárnyak átsuhognak a képen. Ez az éteri, nyugalmi pillanat vezet a film csúcspontjának feszültségét.

A Szárnyas Fodrászfiú karakteréhez Bill Plympton *Idióták és angyalok*,¹⁴⁰ illetve Regina Pessoa *História Trágica com Final Feliz*¹⁴¹ filmjei jelentették a referenciát. Mindkét animációs film főhősei a szárnyaikra különbséggel reflektáló, tépelődő karakterek, akik esendő, szárnyas emberszerű teremtmények, nem pedig mitológiai lények vagy szuperhősök.



Figuraterv: Szárnyas Fodrászfiú (*Cipők és paták*, 2024)

¹³⁸ S. Nagy Katalin, „Madár-lényekről,” *Esszéportál, Arnolfini Szalon*, 2017. január, <https://salon.arnolfini.hu/snk-madar-lenyekol/> (utolsó letöltés: 2025. július 23.).

¹³⁹ S. Nagy Katalin, „Madár-lényekről”

¹⁴⁰ Bill Plympton, *Idiots and Angels*, animációs film, Bill Plympton Studios, 2008.

¹⁴¹ Regina Pessoa, *História Trágica com Final Feliz*, animációs rövidfilm, Ciclope, Folimage, Office National du Film (ONF), Arte France, 2005.

További szereplők

A család

Az egyetlen családi közösség, ami megjelenik a filmben a Galambfejű anyuka, Rozmárfejű apuka és a Galamb-Rozmár kislány hármasa. Bár ők is mellékszereplők, de a hibrid létből következő belső konfliktus okozta diszfunkcionális működés hatása egyértelműen megmutatkozik rajtuk keresztül. Noha több élethelyzetben is megláthatjuk őket, a két felnőtt nem kerül egymással semmiféle kontaktusba, a levegő és a víz két egymástól elkülönülő reprezentációs felületeként jelennek meg. A madár anya és a hal apa jellemzőit egy testben egyesítő kislány, a galambfejű uszonyos kisgyerek az új, életképtelen létforma. A kislányt a két világ, víz és levegő, két jellegzetes képviselőjének attribútumával ruháztam fel, hogy bemutassam a szülőkötől örökölt tulajdonságainak tragikus összeférhetetlenségét. A kislány antropomorf jellege testileg elenyésző: ő az a szereplő, akinek a legkevesebb köze van a fizikai emberi léthez. Ennek ellenére, vagy pont ezért, a két létállapot közé szorult madár felsőtestű, hal alsótestű kislány az, aki észreveszi Paula változását a film végén.



Figuratív: Család (Cipők és paták, 2024)

Statiszták

A világot benépesítő vagyis a társadalmat reprezentáló statisztákat is fontosnak tartom legalább röviden említeni, amikor a *Cipők és paták* karaktereit veszem sorra. A statiszták funkciója, hogy biztosítsák a film világának kontinuitását, ezáltal erősítsék a koherenciát. Esetükben többnyire csak egy állathoz köthető tulajdonság vagy geg megfogalmazására volt lehetőség, néha még arra sem. A Kakasfejű férfi, aki a villamosmegállóban az órájára néz, a Sáskanő, aki a cápát és a tigrist masszírozza a szépségszalonban, a Kecsefejű utcazenész, aki a film kiemelt pontjain Paula patáinak ritmusában dobol vagy akár a Csirkefejű villamosvezető, mind olyan állat-ember keveréklények, akiknek az állati részükben rejlő szimbolika nincs a filmben kidolgozva.

Egy kivétel van közöttük, a Halfejű fiú, aki lekési a villamost. Bár ő is csak statiszták, de tesz egy gesztust még a film elején, ami geg forrásává válik, mert a benne rejlő ember-állat konfliktusra utal. Amikor észreveszi a villamost, rohanni kezd, hogy elérje, de az utolsó pillanatban mégis lekési, ezért rendkívül frusztrálttá válik. Hogy oldja a belső feszültséget, elővesz a zsebéből egy zacskó vizet és beledugja a fejét. A víz alatt látványosan megnyugszik. A tudatos, emberi self képes kordában tartani, sőt gyógyítani az ösztönlétet, ez esetben a hibrid karakter halrészét. Ez a jelenet a film elején megoldókulcsot jelent az egész történethez.



A Halfejű fiú belemeríti a zacskóba a fejét, így nyugtatja meg magát (Cipők és paták, 2024).

A CIPŐK ÉS PATÁK KARAKTEREI ÉS A PES

A korábbi fejezetben¹⁴² tárgyalt karaktertervezési szabályokhoz (PES) alkotóként rendszerint kritikusán állok, mivel munkáimban épp azt a sematizmust szeretném elkerülni, ami a szabályok maradéktalan követésének hatásából következhet. A figuratervezési folyamat számomra tudatos és ösztönös döntések szintézise, melyhez rendszerint szükségem van koherens történetre, koncepcióra és a képzeletemben már kidolgozott személyiségű karakterekre. A szerzői koncepciómmal nem konfrontálódó szabályokat követem, a többit, mint felesleges korlátot, elvetem.

Paula, Arnold és a Szárnyas Fodrászfiú karakterén keresztül mutatom be a következőkben, hogy a *Cipők és paták* figuráinak fejlesztésekor mennyiben érvényesültek a karaktertervezés általános szabályai.

Paletta

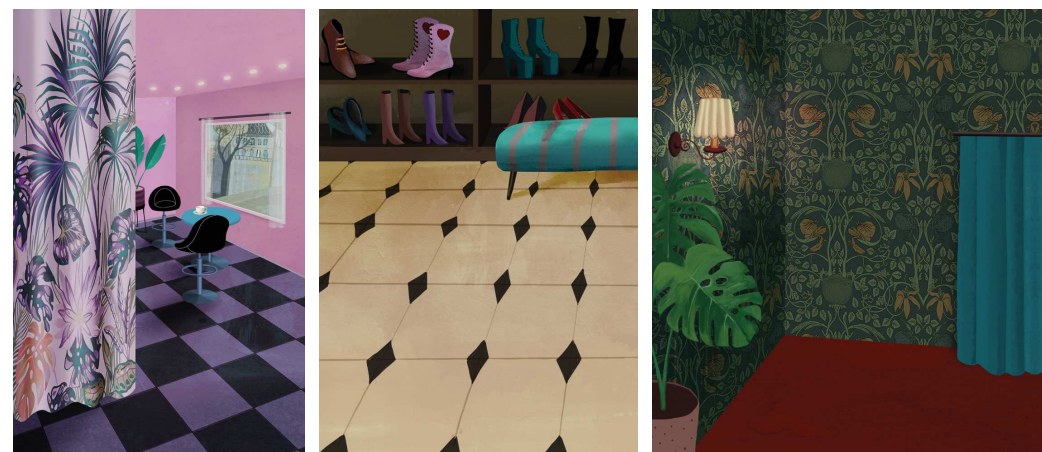
Paula lóteste és a haja is barna, ez adja a karakter domináns színét, kiegészítő színei pedig visszafogottak: rózsaszín és testszín. Tervezésekor kifejezetten törekedtem arra, hogy meleg színeket és lágy formákat használjak. Bár naponta eltérő árnyalatú blúzban van, a palettája karakterét ez nem befolyásolja, mert a domináns színe és a színek aránya állandó. Arnold domináns színe a zöld, ezt egészíti ki az öltönye fekete színe jelenettől függően ünnepélyesen vagy épp fenyegetően. A Fodrászfiú karakterén a kék és a zöld azonos arányban meghatározó alapszínek. A szereplők tervezésekor végig szem előtt tartottam a beazonosítható palettát, mert egy testrészlet vagy szuperközelí kompozíció esetén könnyebben követhető a néző számára, hogy kihez tartozik a részlet a képen. Rendezőként is fontos szempont ez, mert tágabb mozgásteret enged a komponálásban, ha egy részlet színéből is felismerhető a szereplő.

Itt szeretném hangsúlyozni a különbséget a teljes film beazonosítható és egységes palettája és az ebbe illeszkedő, de szereplőnként külön meghatározott domináns színek között. A szereplők palettája a film egészének részeként és külön egységként is kezelhető. A jellegzetes és egyedi paletta funkciója, hogy a szereplők illeszkedjenek a koherens látványvilágba, azonban külön-külön is beazonosíthatók maradjanak.



Paula, Arnold és a Fodrászfiú palettája (*Cipők és paták*, 2024)

Az ikonikus paletta koncepcióját követtem a fontosabb helyszíneknél is: beazonosítható színekkel különítettem el a tereket a filmben. Erre elsősorban azért volt szükség, mert a *Cipők és patákban* egy rövidfilmhez képest viszonylag sok térváltás történik. Könnyebben követhető a néző számára és rendezőként is nagyobb mozgásteret jelent a plánozásban, ha a helyszíneket felismerhető palettával és domináns mintákkal teszem beazonosíthatóvá. A színek és minták elősegítik, hogy a változó képkivágás, a különböző napszakok és megvilágítás ellenére is mindig felismerhető maradjon, hogy hol játszódik a jelenet. A minta a tér karakteréből és funkciójából következik, ugyanakkor ritmusban, tónusban és színben is elkülöníti egymástól a helyszíneket.

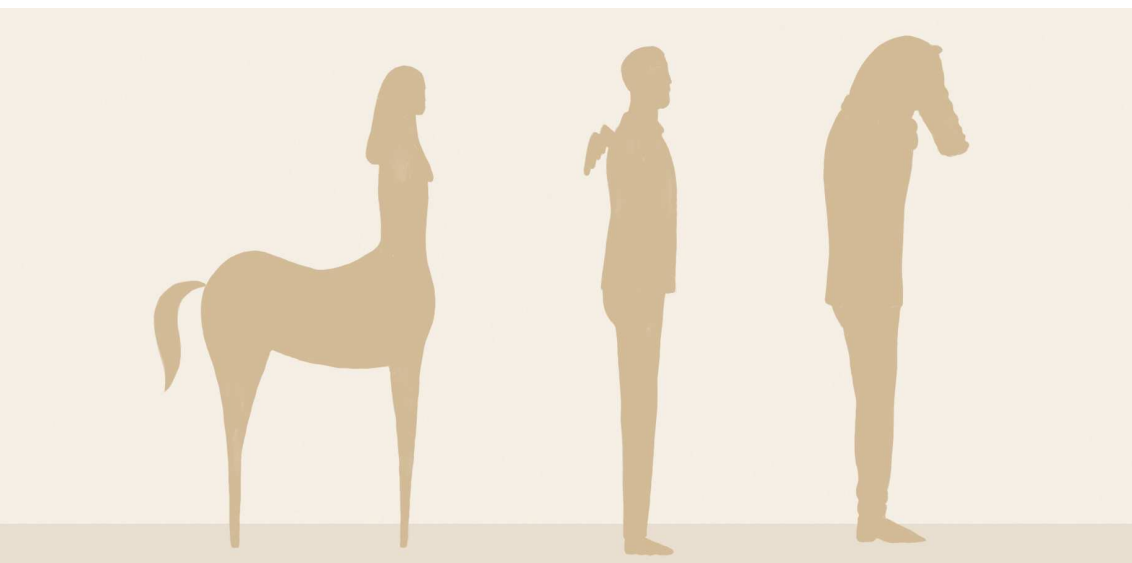


Szépségszalon / Cipőbolt / Étterem (*Cipők és paták*, 2024)

¹⁴² Láthatatlan dobozban.

_Sziluett

A *Cipők és patákban* a jellegzetes sziluett domináns eleme a hibrid karakter állati test-része. Paula sziluettjét ló alsóteste, Arnoldét a krokodilfeje, a Fodrászfiút pedig apró szárnyai teszik egyedivé és könnyen beazonosíthatóvá. A jellegzetes sziluettel rendelkező karakter könnyen felismerhető a szokásostól eltérő színben, akár fekete-fehérben, akár árnyékként is. Az ikonikus sziluett a szereplőkre jellemző paletta mellett egy másik olyan tervezői eszköz, amelynek segítségével a változó vizuális kontextustól függetlenül is könnyen azonosíthatóak maradnak a szereplők.

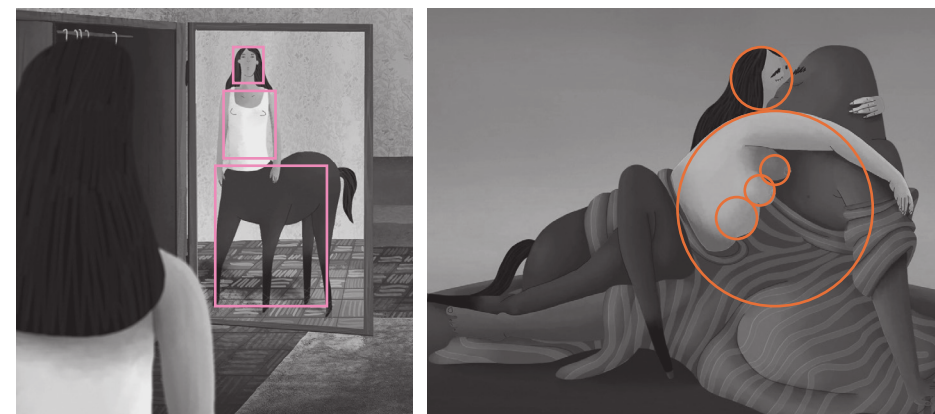


Sziluett: Paula, Szárnyas Fodrászfiú, Arnold (*Cipők és paták*, 2024)

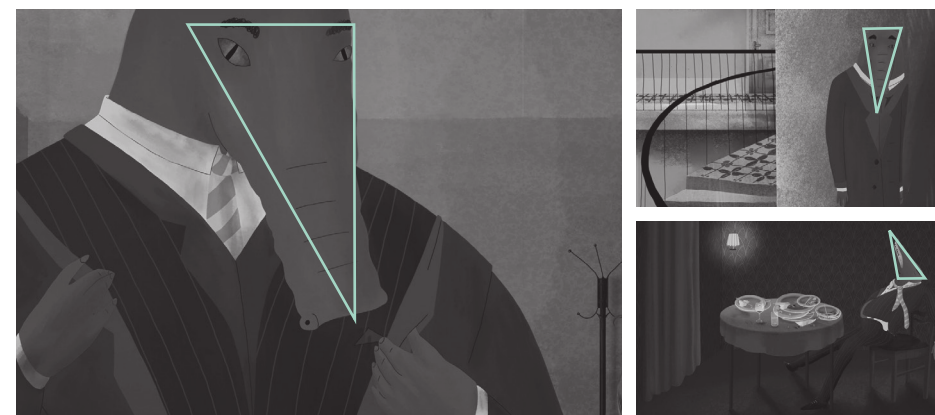
A felismerhető sziluetthez kapcsolódik a Shape Language, amelyről egy korábbi fejezetben¹⁴³ már részletesen írtam. A mestermunkám figuráinak tervezésekor nem foglalkoztam tudatosan a Formák nyelvével, de utólag vizsgálva a karaktereket megfigyelhető, hogy a tervezésben ösztönösen mégis érvényesült a főbb geometriai alakzatokhoz hagyományosan kapcsolt alapvető karakterisztika és a figurák személyiségének kapcsolata.

/ ¹⁴³ Láthatatlan dobozban.

Arnold domináns formája a háromszög, melyhez a Formák nyelve szerint az instabilitás, a vadság és a veszély asszociációja tartozik. Paula karakterének formáját leginkább a négyszög jellemzi, lóteste mind a négy lábán stabilan áll a földön, a felsőteste is csontos, derékszögekkel határolt. A négyszög a stabilitást, a nyugalmat és a visszafogottság érzetét kelti. A Kentaur lány fő formája azonban a film bizonyos pontjain megváltozik. A szexjelenetekben a szögletek ívékké alakulnak, a kör forma kezd el dominálni a testén, amihez a lágyság, a nőiesség, ruganyosság és a báj fogalmai kapcsolódnak a Formák nyelve szerint. A Fodrászfiú domináns formája a négyszög, ami a stabilitás és a kiegyensúlyozottság mellett a kizökkentetlenség, a semlegesség, de akár az unalom asszociációit is előhívja.



Paula domináns formája a négyszög és a kör (*Cipők és paták*, 2024).



Arnold domináns formája a háromszög (*Cipők és paták*, 2024).



A Szárnyas Fodrászfiú domináns formája a négyeszőg (Cipők és paták, 2024).

Túlzás

A *Cipők és paták* karaktereinél tudatosan mellőztem a túlzást, ami a paletta és a sziluett mellett a harmadik karaktertervezési eszköz a PES szerint. A hibrid figurák emberi része nem rendelkezik eltúlzott, groteszk karakterjegyekkel, mert esetükben a túlzás eszköze a karaktert kiegészítő állati testrész.

Filmem szereplői érzelmileg és mozgásukban is zártak, visszafogottak, fegyelmezettek. A külső jegyek túlzásait kerültem, mert a kétlényű lét önmagában is groteszk hatást kelt. A szokatlanság természetességét, hétköznapiságát szerettem volna hangsúlyozni a karaktertervek visszafogottságával. A hibrid világ extrémítása annál intenzívebben átélhető a néző számára, minél természetesebben mozognak benne a világot benépesítő szereplők.

Mindazonáltal a túlzás, mint a kiemelés és a nyomatékosítás eszköze megjelenhet a karaktertervezés mellett a mozgásban, illetve a dramaturgiában is. Bár a 12 animációs alapelv szinte mindegyike tartalmazza a túlzás lehetőségét valamilyen formában, talán a Squash and Stretch (Összenyomás és megnyúlás), illetve az Exaggeration (Túlzás) elve az, ami leginkább hangsúlyozza az eltúlzott mozdulatok érvényességét és funkcióját az animáció eszköztárában.

A *Cipők és paták* visszafogottan megfogalmazott és mozgatott karaktereinél a túlzás kifejezőereje elsősorban nem a figurák megjelenésében, hanem a mozgatásban érvényesült. A fokozás és a kontrasztthatás fenntartása érdekében kizárólag az érzelmileg túlfűtött, dramaturgiai is kiemelt fontosságú jelenetekben alkalmaztam, akárcsak a metamorfózist, mely a túlzás egyik animációs eszköze.



A szexjelenet csúcspontjaként Paula és Arnold egy pulzáló alakzatban olvadnak össze (Cipők és paták, 2024).

LEZÁRÁS

Álló- és mozgóképes alkotásaimban több mint tíz éve foglalkoztatnak a mitológiai és töblényű figurák. Eddigi pályám során a mestermunkámban valósítottam meg a legösszetettebb formában egy egyedi logikai rendszerre épülő, ember-állat hibridek lakta univerzumot. A fejlesztési és gyártási folyamatban rendezőként a szerzői vízióm irányította az alkotói döntéseket, amelyeket ennek megfelelően szabadon hozhatam meg. Ebben kiemelt szerepet kapott a konstruált karakterek vizuális és narratív megformálása, amely a koncepciót alapvetően meghatározta. Mivel filmemben a hagyományos állati narratívára reflektáló karaktereket dolgoztam ki, fejlesztésüket gyűjtőmunka előzte meg. Ebben a hibrid szereplők állati részét a hagyományos antropomorf narratíva és az állathoz kapcsolódó jelképrendszer szempontjából vizsgáltam. Ez jelölte ki a keretet, amelyből kialakult a kétlényű személyiségek karakterisztikája.

A tartalmi előkészületek mellett a *Cipők és paták* karaktereinek grafikai tervezésben is érvényesültek bizonyos szabályszerűségek. A kutatásomban a PES-ben

rendszerezett ábrázolási irányelvek követését vagy elvetését a hitelesség és koherencia szempontjából mérlegeltem. Mindazonáltal az is előfordult, hogy a mestermunkám utólagos elemzése során figyeltem fel bizonyos tervezési szabályszerűségek érvényesülésére, melyeket tekinthetünk akár az ábrázolási konvenciók ösztönös követésének is.

Ezeknek az ösztönös és tudatos döntéseknek a folyamatos vizsgálata és szintézise az alkotói folyamatomat meghatározó attitűddé vált az évek során, melyet a doktori kutatásom új szempontokkal gazdagított. A szerzői animációsfilm tervezése során a kritikai szemlélet megjelenésének lehetősége motivál, mely teret nyit a szabad mérlegelésre és a kognitív választásra. Ez különösen fontos a karaktertervezés során, ahol az alkotó a készen kapott, gyakran sematikus megoldásokat kínáló szabályrendszerek és a közérthetőséget támogató absztrakció, vagyis a nézővel való kommunikációt támogató irányelvek között egyensúlyoz.

Konklúzió

A kulturális tényezők, mítoszok, legendák, népek vallásai és társadalmi hagyományok az eszmék hatalmas olvasztótégelyét hozzák létre, amelyből az antropomorf és zoomorf karakterek folyamatosan újra asszimilálhatók. Ezek rendszere alkotónként és közönségenként folyamatosan új, szubjektív mitológiákba rendeződik. A szemlélet, mely az embert többé már nem tekinti a természet részének az antropomorfizmus-zoomorfizmus tengelyen határozza meg az állati és emberi tulajdonságokat. Ez a felosztás két pólusra szakítja az újmitológiák világát, az állat/ember felosztással analóg a természet/kultúra kettéválása is. Az antropomorfizmus kritikai szemléletének képviselői épp ezt a bipolaritást bírálják, melyben az antropomorfizált állatok funkciója kiemelül az emberi társadalom és természet reprezentációjában.

Az egyoldalú antropomorf szemlélet ugyanolyan típusú ábrázolási sematizmusozhoz vezethet, mint amit a karaktertervezés fő szabályszerűségeinek (PES) – a paletta, a túlzás és a sziluett használatának – mechanikus alkalmazása eredményez. Az alkotó a forma és a tartalom

közi egyensúly összehangolásával vagy épp disszonanciájával dolgozik. A karakter tervezésének komplex, sokrétűen összetett feladatát a vizuális és tartalmi kontextus, a narratíva és a szubjektív döntések határozzák meg. Az állati jelleg, a karakter személyiségének részeként az interakciók értelmezésére egyértelmű és megkerülhetetlen hatással van, egyrészt a hozott, kulturálisan meghatározott domináns tulajdonságai által, másrészt az alkotás kontextusának tanult belső logikáján keresztül. Az állatszereplők szempontjából az animációs film koncepcióját meghatározhatjuk egyrészt a hagyományos antropomorf narratívához való viszony, másrészt az emberi vagy állati tulajdonságok dominanciája alapján.

Kutatásomban az antropomorf karakterek vizuális és narratív interpretációinak az antropomorfizmus foka alapján létrehozott tipológiája (Bliss) alapján kialakítottam saját csoportosítást, amelyben a hagyományos narratívához való viszonyuk szerint vizsgáltam a szerzői animációs filmek karaktereit. Az alkotói eszköztár elemzése mellett fókuszáltam a Z generáció befogadói reakcióira is, különösen arra, hogy az animációs filmek antropomorf karakterei esetében milyen tényezők váltanak ki elfogadást vagy elutasítást.

A kutatás eredményeként kijelenthető, hogy a hipotézisben megfogalmazott hagyományos antropomorf narratíva hatása a szerzői animációs filmekben a történet és a karakterek szintjén egyaránt kimutatható és csoportosítható, ugyanakkor a vizsgálat relevanciája esetenként eltérő. A szabályok irányelvekké szelődülnek az autonóm munka során, melyek a céltól és koncepciótól függően követhetők vagy áthághatók. Akárcsak a PES, a Bliss-féle antropomorfizmus skála vagy az általam kidolgozott antropomorf narratíva felőli megközelítés remek támpontot adhatnak a filmek összehasonlítására, elemzésére, illetve az alkotói és befogadói szempontok vizsgálatára. A szerzői animációs filmnek azonban megvan a lehetősége élni a szabadságából adódó kritikai attitűddel, mellyel az ábrázolási szabályszerűségeket és sematizmusokat megkérdőjelezheti, újraértelmezheti vagy akár tudatosan át is hághatja.

A Z generáció körében végzett, befogadói attitűdöt vizsgáló kutatásom azt bizonyítja, hogy a generáció képviselőinek körében van nyitottság a szerzői filmekre jellemzőbb szokatlan vizuális megoldások, a hagyományos narratívával és ábrázolási sematizmusokkal szemben kritikus megközelítések és a szokatlan történetvezetések felé. Noha egy részük esetében a hagyományos narratívától vagy grafikai világtól eltérő megoldások megnehezítik a történet értelmezését, így elutasításhoz vezetnek. Más esetekben ugyanakkor épp a nem konvencionális vizuális és narratív megközelítések váltják ki az elfogadást. Az autonóm alkotó döntése, hogy a befogadást megkönnyítő általánosításokat és az egyedi, szokatlan, diverz társadalom és világ képét milyen arányban közvetíti alkotásaiban.

Mellékletek



A *Cipők és paták*hoz készített első vázlatok (2020).

1. számú melléklet

A GYÁRTÁS: KEZDETEK, NEHÉZSÉGEK, TÉVUTAK

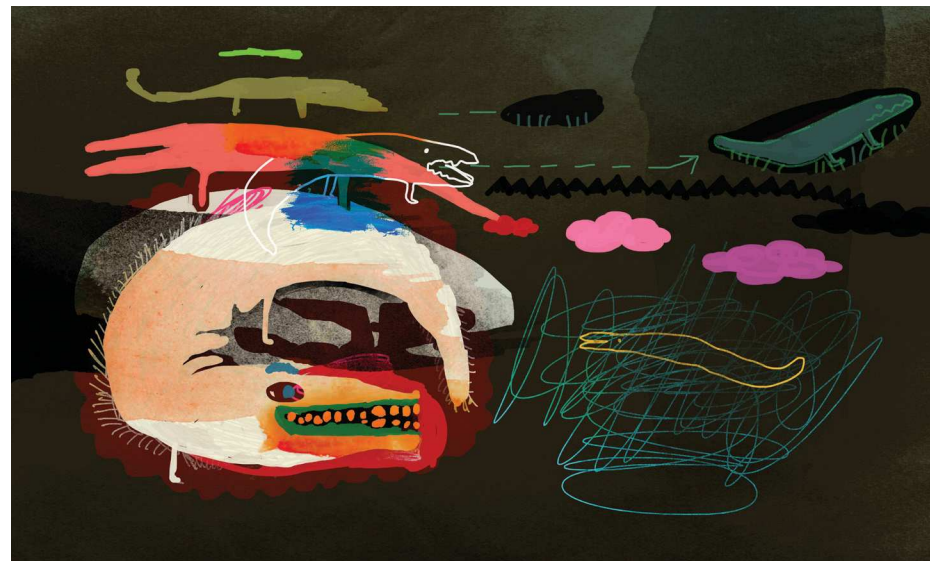
Amikor 2020. elején elkezdtem kidolgozni a *Cipők és paták* történetének alapjait, már néhány hete egy apró alagsori albérletben éltem. Felszámoltam a korábbi életemet és a rosszul működő kapcsolatomat. Már lehetett tudni, hogy közeledik a karantén időszaka és el kellett döntenem, hogy hol és kivel szeretnék határozatlan időre összezárván lenni. Ezért elköltöztem, hogy egyedül éljek. Egy ismerősöm 2019-ben Kínában dolgozott, így már az év utolsó hónapjaiban tudtam, hogy járvány van és közeledik Európához. A *Cipők és paták* történetét az a talán banálisnak tűnő felismerés inspirálta, hogy bizonyos karakterű emberek közötti párkapcsolat eleve kudarcra van ítélve attól függetlenül, hogy mit tesznek vagy épp nem tesznek egymásért, egymással. A predesztináltság és a szabad döntés dilemmája foglalkoztatott.

Hosszas előkészítés és egy visszautasított pályázat után végül 2021-ben kaptunk gyártási támogatást a Nemzeti Filmintézettől. Szerzői animációs rövidfilmet készíteni a nagy alkotói szabadság mellett sok kihívással és anyagi kompromisszummal is jár. Egy kicsi, de lelkes csapat, korlátozott pénzügyi lehetőségek és viszonylag rugalmas határidők alakították a munkakörülményeket. Rendezőként három tényező alapján meghatározható a mozgásterem, ha nehézségekbe ütközöm: a pénz, az idő és

a minőség. Pályázati forrásból dolgoztunk, ezért a költségvetésünk egyáltalán nem volt rugalmas. A minőségben nem szerettem volna engedelményeket tenni, az eredeti koncepcióhoz ragaszkodtam a vizuális megjelenítésben, a sound designban és a történet komplexitásában is. Pusztán az időtényezőben maradt mozgásterem, ennek következtében a tervezett másfél év helyett három évig gyártottuk a filmet.

A pályázat és a szinopszis előkészítésén együtt kezdtem el dolgozni a *Cipők és paták* producerével, Dus Polettel. 2021 elején egy kidolgozott szinopszissal és egy vázlatos forgatókönyvvel kerestük meg az élőszereplős és animációs filmes forgatókönyv-írásban egyaránt meggyőző referenciákkal rendelkező Bak Zsuzsannát. A történet korai stádiumában több változtatáson ment át a szinopszis. Kezdetben a családi traumákon volt a fókusz, Paula és Arnold szerelmének története mellett hangsúlyos szerepet kapott volna a főszereplők gyerekkora is. Egy első, kezdetleges verzióban a Kentaur lány és a Krokodil férfi szülei is szerepeltek. Később ezt elvetettük, mert nem fértünk volna bele a tervezett 15 perces rövidfilmes formátumba. A családi háttér és a szereplők múltjának bemutatása helyett a jelen idejű dramaturgiát választottuk. A figuratervezés és a forgatókönyvírás párhuzamosan zajlott. Heti 3-4 alkalommal napközben a történeten dolgoztunk, a hét többi napján és esténként pedig a karakterdesign és a hátterek tervezésével foglalkoztam egyedül. A kétféle kreatív munka szimbiózisban zajlott. Volt olyan dramaturgiai ötlet, ami a rajzokból inspirálódott és volt olyan látványterv, ami egy dramaturgiai ötletből.

A képes forgatókönyv és grafikai világ tervezése után a mozgáspróbák és az animatori csapat összeállítása következett. Mivel rendkívül szerény pénzügyi forrás állt rendelkezésünkre, ezért csak 1-2 tapasztalt animátor dolgozott a filmen és ők is sokadik munkájukként vállalták be a *Cipők és patákat*. Csak azért csatlakoztak a szűkös lehetőségek ellenére, mert dolgoztunk már együtt korábban és a film világa is tetszett nekik. Az esetek többségében ez nem is másod-, inkább harmadállást jelentett. Báthory Boglárka volt a film gyártásvezetője, az ő segítségével toboroztunk diákokat animátornak és textúrázóknak, hogy kiegészítsük a hiányos csapatot. A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem, a Budapesti Metropolitan Egyetem és az Eszterházy Károly Katolikus Egyetem diákjai alkották az animátorcsapat legnagyobb részét. Rendezőként és tanárként a nehézségek ellenére is rendkívül izgalmas feladat volt a lelkes, tehetséges, de különböző felkészültségű diákokat irányítani. Az animációs csapat diák tagjainak rendszeresen személyre szabott animációs és programismeret workshopokat tartottam. Noha mindannyian home office-ből dolgoztunk, az intenzív közös munka megkívánta a folyamatos online jelenlétemet. Mivel személyes hangvételi szerzői filmről van szó, emellett a csapat végig rendkívül involvált volt, ez nem jelentett vállalhatatlan feladatot.



Krokodil-vázlat (2018) a Krokodilok könyvéhez, amelyet a *Cipők és paták*hoz is felhasználtam.

Az előző, szintén a Pi Produkció gyártásában készült filmemben, a *Sellők és rinocéroszokban* kialakult egy néhány fős tapasztalt szakemberekből álló stáb, akiket sikerült megnyernem a *Cipők és paták* számára is. Az utómunka a Magyar Filmlaborban zajlott Polecsák Lajos irányítása alatt. A hangi világot Vadon Zoltán és Kalotás Csaba munkája teremtette meg. Vadon Zoltán sound designerrel már szintén többször dolgoztunk együtt a *Vastojás*,¹⁴⁴ illetve a *Sellők és rinocéroszok* című filmjeimen. A zeneszerző kiválasztása jelentette számomra a legnagyobb kihívást a stáb összeállítása során. Korábbi munkáimban rendszeresen előfordult, hogy többször váltottam zeneszerzőt, mert nehezen találtam meg azt a hangzást, ami építi és kiegészíti a film világát. A *Cipők és paták* esetében könnyebbé vált, hogy ismertem az alkotó korábbi munkáit, ezért az elképzelésem szerint sodró lendületű, atmoszférikus hangulatot teremtő zene szerzőjének Kalotás Csabát kértük fel. A háttereket Taskovics Évával együtt készítettük, aki rendkívül tehetséges képzőművész és régóta jó barátom. Összeszokott csapat vagyunk, a korábbi filmjeimben is együtt fejlesztettük a háttereket. A teljes stáb lelkes, nem zökkenőmentes, de profi és kitartó munkája következtében a kompromisszumok helyett az autonóm szerzői szemlélet alakította a *Cipők és paták* rendkívül intenzív, hároméves tervezési és gyártási folyamatát.

¹⁴⁴ Traub Viktória, *Vastojás*, animációs rövidfilm, Kilátó Publishing, 2015.

2. számú melléklet

STÁBLISTA

Rendező: Traub Viktória

Producer: Dus Polett

Forgatókönyv: Bak Zsuzsanna, Dus Polett, Traub Viktória

Zene: Kalotás Csaba

Sound design: Vadon Zoltán

Gyártásvezető: Báthory Boglárka

Kompozit: Polecsák Lajos

Vágó: Traub Viktória

Háttér: Taskovics Éva, Traub Viktória

Textúra: Pálos Emma, Traub Viktória

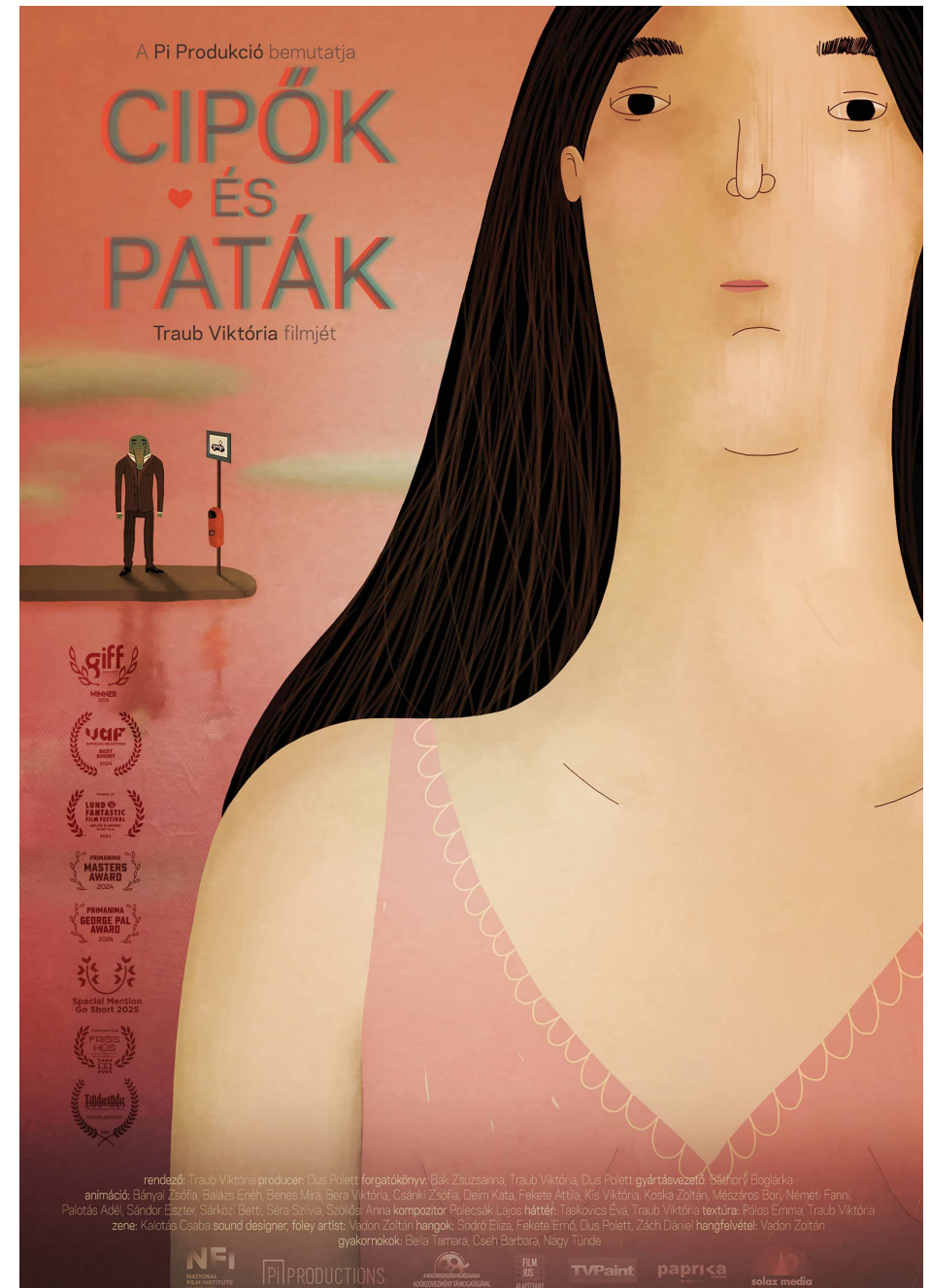
Animáció: Bányai Zsófia, Balázs Enéh, Benes Mira, Bera Viktória, Csánki Zsófia, Deim Kata, Fekete Attila, Kiss Viktória, Koska Zoltán, Mészáros Bori, Németi Fanni, Palotás Adél, Sándor Eszter, Sárközi Betti, Séra Szilvia, Szöllősi Anna, Traub Viktória

Szinkronhangok: Sodró Eliza, Fekete Ernő, Dus Polett, Zách Dániel

Gyártó cég: Pi Produkció

IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt32510745/>

Teaser: <https://vimeo.com/manage/videos/895516339>



A Cipők és paták hivatalos plakátja (2024)

KÉRDŐÍV

Traub Viktória *A krokodil is ember?* című
doktori kutatásához.

Vetített filmek

- 1_ *Magyar népmesék: Róka koma* (rendező: Jankovics Marcell, Lisziák Elek)
- 2_ *When the Day Breaks* (rendező: Amanda Forbis, Wedy Tilby)
- 3_ *Please Say Something* (rendező: David O'Reilly)
- 4_ *Cipők és paták* (rendező: Traub Viktória)

Személyes kérdések:

Életkor: ...

Iskola: ...

Kapcsolatod az animációval:

1_Milyen gyakran néztél kisgyerekként animációt, rajzfilmet?

(Jelöld X-szel a választ!)

- ☐ minden nap
- ☐ hetente néhányszor
- ☐ havonta párszor
- ☐ nem néztem rajzfilmeket, animációs filmeket

2_Miket néztél legszívesebben kicsi gyerekként?

(Jelöld X-szel a választ! Több választ is jelölhetsz.)

- ☐ animéket (például: Naruto, Bleach, Dragon Ball, Pokemon, Hello Kitty stb.)
- ☐ Cartoon Network, Nickelodeon sorozatokat (Scooby-Doo, Adventure Time, Samuraj Jack, Spongya Bob stb.)
- ☐ Disney, Pixar animációkat (például: Jégvarázs, Verdák, Kis hableány, Aladdin, Kung Fu Panda stb.)
- ☐ Barbie-sorozat
- ☐ retró magyar rajzfilmeket, sorozatokat (például: Magyar népmesék, Mézga család, Frakk, Vili, a veréb, Lúdas Matyi, Macskafogó stb.)
- ☐ újabb magyar rajzfilmeket, sorozatokat (például: Bogyó és Babóca, Kuflik, Lengemesék stb.)
- ☐ nem néztem animációs filmeket, rajzfilmeket
- ☐ mást: ...

3_Milyen gyakran nézel mostanában animációs filmeket?

(Jelöld X-szel a választ!)

- ☐ naponta pár órát
- ☐ hetente pár órát
- ☐ havonta pár órát
- ☐ nem nézek
- ☐ más: ...

4_Hol nézel leginkább az animációs filmeket?*(Jelöld X-szel a választod! Több választ is jelölhetsz.)*

- ☐ mozi
- ☐ televízió
- ☐ streaming (Netflix, HBO Max stb.)
- ☐ internet (Youtube, TikTok stb.)
- ☐ egyik sem
- ☐ más: ...

5_Milyen animációs filmeket nézel mostanában?*(Jelöld X-szel a választod! Több választ is jelölhetsz.)*

- ☐ japán animéket (például One Punch Man, One Piece, Naruto stb.)
- ☐ Cartoon Network, Nickelodeon sorozatokat (Scooby-Doo, Adventure Time, Samuraj Jack, Spongya Bob stb.)
- ☐ Disney, Pixar animációkat (például Jégvarázs, Verdák, Kis hableány, Aladdin, Kung Fu Panda stb.)
- ☐ Barbie-sorozat
- ☐ régi magyar rajzfilmeket, sorozatokat (például Magyar népmesék, Mézga család, Frakk, Vili, a veréb, Lúdas Matyi, Macskafogó stb.)
- ☐ újabb magyar rajzfilmeket, sorozatokat (például: Bogyó és Babóca, Kuflik, Lengemesék stb.)
- ☐ kortárs magyar animációkat (Kojot négy lelke, Nyuszi és őz, Candide kalandjai, 27, Kék Pelikán, Műanyag égbolt stb.)
- ☐ nem néztem animációs filmeket, rajzfilmeket
- ☐ mást: ...

Kérdések a vetített filmről:**MAGYAR NÉPMESÉK: RÓKA KOMA****6_Hogy tetszett?***(1-5-ig jelöld X-szel a választod! Indokold meg néhány mondatban!)*

- ☐ 5 - nagyon tetszett
- ☐ 4 - tetszett
- ☐ 3 - egész jó volt
- ☐ 2 - nem nagyon tetszett
- ☐ 1 - nem tetszett

Indoklás:

.....

.....

.....

.....

7_Mennyire volt érthető a történet?*(Jelöld X-szel a választod!)*

- ☐ teljesen érthető volt
- ☐ többnyire érthető volt
- ☐ egy része érthető volt
- ☐ nehezen volt érthető
- ☐ teljesen zavaros volt

8_Milyen szokott lenni a farkas általában a mesékben, mondókákban?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

9_Milyen szokott lenni a róka általában a mesékben, mondókákban?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

10_Hogyan jellemeznéd a Magyar népmesékben szereplő Farkast?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

11_Hogyan jellemeznéd a Magyar népmesékben szereplő Rókát?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

WHEN THE DAY BREAKS

12_Hogy tetszett?

(1-5-ig jelöld X-szel a választod! Indokold meg néhány mondatban!)

- ☐ 5 - nagyon tetszett
- ☐ 4 - tetszett
- ☐ 3 - egész jó volt
- ☐ 2 - nem nagyon tetszett
- ☐ 1 - nem tetszett

Indoklás:

.....

.....

.....

.....

13_Mennyire volt érthető a történet?

(Jelöld X-szel a választod!)

- ☐ teljesen érthető volt
- ☐ többnyire érthető volt
- ☐ egy része érthető volt
- ☐ nehezen volt érthető
- ☐ teljesen zavaros volt

14_Milyen szokott lenni a *malac* általában a mesékben, mondókákban?

(Húzd alá, amik igazak rá!)

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

15_Milyen szokott lenni a *kakas* általában a mesékben, mondókákban?

(Húzd alá, amik igazak rá!)

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

16_Hogyan jellemeznéd az animációs filmben szereplő *Malacnőt*?

(Húzd alá, amik igazak rá!)

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,

szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

17_Hogyan jellemeznéd az animációs filmben szereplő *Kakasférfit*?

(Húzd alá, amik igazak rá!)

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

PLEASE SAY SOMETHING

18_Hogy tetszett?

(1-5-ig jelöld X-szel a választod! Indokold meg néhány mondatban!)

- ☐ 5 - nagyon tetszett
- ☐ 4 - tetszett
- ☐ 3 - egész jó volt
- ☐ 2 - nem nagyon tetszett
- ☐ 1 - nem tetszett

Indoklás:

.....

.....

.....

.....

19_Mennyire volt érthető a történet?

(Jelöld X-szel a választod!)

- ☐ teljesen érthető volt
- ☐ többnyire érthető volt
- ☐ egy része érthető volt
- ☐ nehezen volt érthető
- ☐ teljesen zavaros volt

20_Milyen szokott lenni az *egér* általában a mesékben, mondókákban?

(Húzd alá, amik igazak rá!)

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

21_Milyen szokott lenni a *macska* általában a mesékben, mondókákban?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

22_Hogyan jellemeznéd az animációs filmben szereplő *Egeret*?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

23_Hogyan jellemeznéd az animációs filmben szereplő *Macskát*?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

CIPŐK ÉS PATÁK**24_Hogy tetszett?***(1-5-ig jelöld X-szel a választ! Indokold meg néhány mondatban!)*

- ☐ 5 - nagyon tetszett
- ☐ 4 - tetszett
- ☐ 3 - egész jó volt
- ☐ 2 - nem nagyon tetszett
- ☐ 1 - nem tetszett

Indoklás:

.....

.....

.....

.....

25_Mennyire volt érthető a történet?*(Jelöld X-szel a választ!)*

- ☐ teljesen érthető volt
- ☐ többnyire érthető volt

- ☐ egy része érthető volt
- ☐ nehezen volt érthető
- ☐ teljesen zavaros volt

26_Milyen szokott lenni a *ló* általában a mesékben, mondókákban?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

27_Milyen szokott lenni a *krokodil* általában a mesékben, mondókákban?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

28_Hogyan jellemeznéd az animációs filmben szereplő *Kentaurnőt*?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

29_Hogyan jellemeznéd az animációs filmben szereplő *Krokodilférfit*?*(Húzd alá, amik igazak rá!)*

bátor, agresszív, okos, félénk, taszító, hazudós,
szorgos, lusta, ravasz, nagylelkű, buta, hűséges

más: ...

Köszönöm a kitöltést!

Bibliográfia

Animateka, „Animateka2024: Chintis Lundgren / Interview.” Youtube-videó, 8:56. Feltöltve: 2024. december 3. <https://www.youtube.com/watch?v=FCckluAAOXc>. Utolsó letöltés: 2025. július 28.

Arnheim, Rudolf. *Art and Visual Perception Psychology of the Creative Eye*. Berkeley: University of California Press, 1974.

Arnheim, Rudolf. *Film as Art*. Berkeley: University of California Press, 1957.

Arisztotelész, *Organon*. Fordította Rónafalvi Ödön, Szabó Miklós. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1961.

Arisztotelész, *Politika*. Fordította Szabó Miklós. Budapest: Gondolat Kiadó, 1994.

Asch, Solomon E. „Forming Impressions of Personality.” *Journal of Abnormal and Social Psychology* 41 (1946): 258–290.

Atkinson, Richard C. és Rita L. Atkinson. *Pszichológia*. Fordította Bodor Péter, Csibra Gergely, Csontos Anikó, Ehman Bea, Farkas Mária, Kiss Szabolcs, Kovács Ilona, Nádasdy Zoltán, Nagy János, Pléh Csaba, Szecskő Tünde, Varga Katalin. Budapest: Osiris Kiadó, 2002.

Bacon, Francis. *Novum Organum I*. Fordította Csatlós János és Sarkady János. Budapest: Művelt Nép Könyvkiadó, 1954.

Balázs, Béla. *Filmkultúra*. Budapest: Szikra Kiadás, 1948.

Balázs, Géza. „Zoomorfizmus: az állatalakú ember.” *Valóság* 62, no. 4 (2019. április): 42–50.

BaM Animation. „GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks!” Youtube-videó, 2020. március 5., 11:20. <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>. Utolsó letöltés: 2025. július 22.

Benjaminson, Peter. *The Life and Times of Betty Boop: The 100-Years History of an Animated Icon*. New York: Applause, 2023.

Berecz, Zsuzsa és Böcczén Árpád, szerk. *Értékelj a látogatót! Közösségismeretek, látogatókutatás, hatásmérés*. Budapest: KÖME, 2019.

Berger, John. *About Looking*. New York: Pantheon Books, 1980.

Berleant, Arnold. „The Critical Aesthetics of Disney World.” *Journal of Applied Philosophy*, 1994. https://www.researchgate.net/publication/229739802_The_Critical_Aesthetics_of_Disney_World. Utolsó letöltés: 2025. július 29.

Bernáth, István. *Skandináv mitológia*. Budapest: Corvina Kiadó, 2021.

Bíró, Yvett. *Profán mitológia*. Budapest: Magvető Kiadó, 1990.

Bishko, Leslie. „A rajzfilmstílus helyes és helytelen alkalmazása az animációs filmekben.” Fordította Buglya Zsófia. *Metropolisz* 13, no. 1 (2009): 56–70.

Bitskey, István. *Eszmék, művek, hagyományok*. Debrecen: Kossuth Egyetem Kiadó, 1996.

Blair, Preston. *Advanced Animation*. California: Walter Foster Publishing, 1949.

Bliss, Gilian E. *Redefining the Anthropomorphic Animal in Animation*. PhD értekezés, Loughborough University, 2017. https://repository.lboro.ac.uk/articles/thesis/Redefining_the_anthropomorphic_animal_in_animation/9333113?file=16940984. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Bliss, Gill. „Animals with Attitude: Finding a Place for Animated Animals.” *Critical Perspectives on Animals in Society*, konferencia-előadás, 2012. https://www.academia.edu/3214110/Animals_with_Attitude_Essay. Utolsó letöltés: 2025. július 17.

Boas, Franz. *Népek, nyelvek, kultúrák - Válogatott írások*. Budapest: Gondolat Kiadó, 1975.

Borges, Jorge Luis. *Képzelt lények könyve*. Fordította Scholz László. Budapest: Európa Kiadó, 2015.

Carver, Charles S. és Michael F. Scheier. *Személyiségpszichológia*. Fordította Albert Ágnes, Ambró Ágnes, Berky Tamás, Ehman Bea, Győri Miklós, Kanizsai-Nagy Ildikó, Kő Natasa, Lukács Ágnes, Thuma Orsolya, Thuróczy Attila. Budapest: Osiris Kiadó, 2006.

Cone, Justin. „David O'Reilly Interview - Please Say Something.” *Motionographer*, 2009. március 06. <https://motionographer.com/2009/03/06/david-oreilly-interview-please-say-something/>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Copeland, Emma. „Thesis Research II: Resource Conglomeration - Studies of Animated Content Consumed by Age Demographics, Box Office Sales, Live Action vs Animation Production Costs and Considerations.” *UAL MyBlog*, 2021. július 13. <https://ecopeland.myblog.arts.ac.uk/2021/07/13/thesis-research-ii-resource-conglomeration-studies-of-animated-content-consumed-by-age-demographics-box-office-sales-live-action-vs-animation-production-costs-and-considerations/>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Crafton, Donald. *Before Mickey: The Animated Film, 1898-1928*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.

D'Andrade, Roy. *The Development of Cognitive Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

D'Andrade, Roy, and Claudia Strauss, eds. *Human Motives and Cultural Models*. Cambridge: Cambridge University Press, 1992.

Darley, Andrew. „Vitaalap. Gondolatok az animáció tanulmányozásáról.” Fordította Czifra Réka. *Metropolisz* 13, no. 1 (2009): 10–22. Budapest.

Diószegi, Vilmos. *A sámánhit emlékei a magyar népi műveltségben*. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1967.

Diószegi, Vilmos. *Samanizmus*. Budapest: Terebess Kiadó, 1998.

Eco, Umberto. „Az arc nyelvezete.” Fordította Kunkli Enikő. *Magyar Lettre Internationale*, 53. sz. (2004 nyár). <https://epa.oszk.hu/00000/00012/00037/eco.htm>. Utolsó letöltés: 2025. július 22.

Eco, Umberto. *The Open Work*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.

Eliade, Mircea. *Az örök visszatérés mítosza*. Fordította Pásztor Péter. Budapest: Európa Kiadó, 1993.

Eliade, Mircea. *Képek és jelképek*. Fordította Kamocsay Ildikó. Budapest: Európa Kiadó, 1997.

Ehrt, Uwe, Peter Brieger, and A. Marneros. „Temperament and Affective Disorders—Historical Basis and Clinical Implications.” *Psychiatry Research* 118, no. 3 (2003): 157–165. [https://doi.org/10.1016/S0165-1781\(03\)00080-5](https://doi.org/10.1016/S0165-1781(03)00080-5).

Fehér, Márta. „A természetfelfogás változásai – Az ókortól a természettudományos forradalom kezdetéig.” *Világosság*, 2009 tavasz, 39–53. <https://epa.oszk.hu/01200/01273/00052/pdf/20091214200614.pdf>. Utolsó megtekintés: 2025. július 23.

Fiske, Susan T., and Shelley E. Neuberg. „A Continuum of Impression Formation, from Category-Based to Individuating Processes: Influences of Information and Motivation on Attention and Interpretation.” *Advances in Experimental Social Psychology* 23, no. C (1990): 1–74. [https://doi.org/10.1016/S0065-2601\(08\)60317-2](https://doi.org/10.1016/S0065-2601(08)60317-2).

Foss, Michael. *Istenek és hősök (a görög mitológia története)*. Debrecen: Gold Book, 2000.

Fudge, Erica. *Animal*. London: Reaktion Books, 2002.

Fumaroli, Marc. *The Poet and the King: Jean de La Fontaine and His Century*. Notre Dame, IN: University of Notre Dame Press, 1997.

Gorka-Focht, Máté. „Hogyan válhat egy film társadalmi márkává? – Gondolatok a magyar filmmarketingről.” *Szociálpedagógia* 24(2024): 131–141.

Guthrie, Stewart E. *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*. Oxford: Oxford University Press, 1993.

Gyenge, Zsolt. *Kép, mozgókép, megértés – A filmelemzés fenomenológiai elmélete*. Doktori értekezés, Pécsi Tudományegyetem Bölcsészettudományi Kar, 2012.

Gingrich, Oliver, Julie Watkins, Ryan Flynn, Sara D. Papp, Dev Saxena és Thomas Lum. „Shape Theory in Animation Pedagogy and Practice.” *Proceedings of EVA London* (konferencia-előadás, 2024). https://gala.gre.ac.uk/id/eprint/46650/7/46650_GING-RICH_Shape_theory_in_animation_pedagogy_and_practice.pdf. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Halász, László és Marton L. Magda. *Típustanok és személyiségvonások*. Budapest: Gondolat Kiadó, 1978.

Hall, Stuart. „Encoding/Decoding.” In *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies*, 1972–79, szerkesztette Stuart Hall, Dorothy Hobson, Andrew Lowe, és Paul Willis, 63–87. London: Hutchinson, 1980.

Hans, Jürgen. „Anomalies at the Intersection of Animation, Media Art and Technology.” In *Experimental and Expanded Animation: Mapping an Unlimited Landscape*, szerkesztette Vicky Smith és Nicky Hamlyn, 52–63. Berlin: Hatje Cantz, 2019.

Háy, János. *Dzsigerdilen*. Budapest: Pesti Szalon Könyvkiadó, 1996.

Hegel, Friedrich. *A szellem fenomenológiája*. Fordította Szemere Samu. Budapest: Akadémiai Kiadó, 1979.

Hegyí, Lóránd. „Frissen festve/Új festészet. Megnyitó. 1984.” *Artportal*. <https://artportal.hu/lexikon-szocikk/frissen-festve-uj-festeszet/>. Utolsó letöltés: 2024. november 02.

Hoppál, Mihály, Jankovics Marcell, Nagy András és Szemadám György. *Jelképtár*. Budapest: Helikon Kiadó, 2010.

Horányi, Özséb és Szépe György, szerk. *A jel tudománya*. Budapest: Gondolat Kiadó, 1975.

Jakatics-Szabó, Veronika. *A mitológiateremtés aspektusai a kortárs művészetben és művészetpedagógiában*. Doktori disszertáció, Magyar Képzőművészeti Egyetem, 2015.

Jauss, Hans Robert. „Irodalomtörténet mint az irodalomtudomány provokációja.” Fordította Bernáth Csilla, in *Recepcióelmélet – esztétikai tapasztalat – irodalmi hermeneutika. Irodalomelméleti tanulmányok*, 36–84. Budapest: Osiris Kiadó, 1997.

Kapitány, Ágnes és Kapitány Gábor. *A szimbólumok és a szimbolizáció kérdései a kulturális antropológiában*. Budapest: MAKAT-Antroport, 2017.

Kádár, Zoltán, és Márton László, szerk. *Physiologus*. Budapest: Helikon Kiadó, 1986.

Kepes, György. *A látás nyelve*. Budapest: Gondolat Kiadó, 1979.

Kodolányi, János. „A táltos a magyar néphagyományban.” *Ethnographia* 56 (1945): 31–37, 41.

Kretschmer, Ernst. *Physique and Character: An Investigation of the Nature of Constitution and of the Theory of Temperament*. London: Kegan Paul, Trench, Trübner and Co., Ltd., 1925. Internet Archive. <https://archive.org/details/physiqueandchara031966mbp>. Utolsó letöltés: 2025. július 22.

La Fontaine, Jean de. *La Fontaine meséi I-II*. Fordította Kozma Andor. Budapest: Pytheas Könyvmanufaktúra, 2020.

Laing, Lloyd és Jennifer Laing. *Kelta művészet – A művészet világa*. Fordította Solnay Dénes. Budapest: Glória Kiadó, 2006.

Latkóczy, Mihály. *Görög-római mythologia*. Szerkesztette Csíky Gergely. Budapest: Franklin-Társulat, 1911.

Laurig, Wolfgang. *Grundzüge der Ergonomie: Erkenntnisse und Prinzipien*. Berlin-Köln: Beuth Verlag, 1992.

Lavater, Johann Caspar. *Essays on Physiognomy*. Translated by Henry Hunter, D.D. London: John Murray, 1789–1798.

Le Brun, Charles. *A Series of Lithographic Drawings Illustrative of the Relation Between the Human Physiognomy and That of the Brute Creation*. London: W. Day, 1827. <https://wellcomecollection.org/works/zjtt4c47/items>. Utolsó letöltés: 2025. július 31.

Lévi-Strauss, Claude. *Strukturális antropológia II*. Fordította Szántó Diana. Budapest: Osiris Kiadó, 2001.

Liu, J., és munkatársai. „Seeing Jesus in a Toast: Neutral and Behavioral Correlates of Face Pareidolia,” *Cortex* 59 (2014): 60–77, <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2014.01.013>

Lundholm, Helge. *The Affective Tone of Lines: Experimental Researches*. Harvard: Archives of Psychology, 1921. https://ia600607.us.archive.org/view_archive.php?archive=/8/items/crossref-pre-1923-scholarly-works/10.1037%252Fh0072137.zip&file=10.1037%252Fh0072647.pdf. Utolsó letöltés: 2025. július 31.

Margitházi, Beja. „Beszélgetés Jankovics Marcellel.” Filmtett, 2000. június 15. <https://filmtett.ro/cikk/beszeltetes-jankovics-marcellel>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Mitchell, W. J. Thomas. *A képek politikája*. Szeged: JATEPress Kiadó, 2008.

Nagy, Zsolt, szerk. *Tarantino előtt I. - Tömegfilm a nyolcvanas években.* Budapest: Új Mandátum, 2000.

N. Kollár, Katalin és Szabó Éva. *A sémák és forgatókönyvek szerepe a szociális megismerésben.* Budapest: Osiris Kiadó, 2004.

Parkinson, Claire. *Animals, Antropomorphism and Mediated Encounters.* Routledge Human-Animal Studies Series. London: Routledge, 2021.

Pál, József és Újvári Edit, szerk. *Szimbólumtár.* Budapest: Balassi Kiadó, 2005.

Pesti, Gábor, ford. és szerk. *Esopus fabulái.* Bécs: János Singrenius műhelye, 1536.

Piaget, Jean és Bärbel Inhelder. *Gyermeklélektan.* Fordította Benda Kálmán. Budapest: Osiris Kiadó, 1999.

Plantinga, Carl. „Az empátiajelenet és az emberi arc ábrázolása a filmen.” Fordította Czifra Réka. *Metropolisz* 25, no. 3 (2021): 54–67.

Plantinga, Carl. *Moving Viewers: American Film and the Spectator's Experience.* Berkeley: University of California Press, 2009.

Platón. *Phaidrosz.* Fordította Kövendi Dénes és Simon Attila. Budapest: Atlantisz Könyvkiadó, 2005.

Platón. *A lakoma.* Fordította Steiger Kornél és Telegdi Zsigmond. Budapest: Atlantisz Könyvkiadó, 2005.

Reber, Arthur S. *Dictionary of Psychology.* London: Penguin Books, 1985.

Roberson, Debi, Jules Davidoff, and Laura Shapiro. „Squaring the Circle: The Cultural Relativity of 'Good' Shape.” *Journal of Cognition and Culture* 2, no. 1 (2002): 29–51.

Rosch, Eleanor. „Natural categories.” *Cognitive Psychology* 4, no. 3 (1973): 328–350.

Rusbult, C. E. *Visual Thinking and Visual-Verbal Communication.* 1995. <https://education-forproblemsolving.net/methods/visual.htm>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Shaner, D. Malcolm, and Kent A. Vliet. „No Faking It, Crocodile Tears Are Real,” *BioScience* 57, no. 7 (2007. július): 615–617.

Sheldon, William. *Atlas of Men.* New York: Harper and Brothers, 1954.

Siegel, Lois. „Interview with Wendy Tilby and Amanda Forbis about *When the Day Breaks*.” *Siegel Productions*. <https://www.siegelproductions.ca/filmfanatics/daybreaks.htm>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Simon, Tünde. „A vizuális kommunikáció képességcsoportjának értelmezése és fejlődése 10–12 éves korban.” *Iskolakultúra* 25, no. 2. (2025).

S. Nagy, Katalin. „A ló-lényekről.” *Esszéportál, Arnolfini Szalon*, 2017. február. <http://szalon.arnolfini.hu/snk-lo-lenyekrol/>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

S. Nagy, Katalin. „Madár-lényekről.” *Esszéportál, Arnolfini Szalon*, 2017. január. <https://szalon.arnolfini.hu/snk-madar-lenyekol/>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Smith, Murray. *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema.* Oxford: Clarendon Press, 1995.

Stephenson, Ralph. *Animation in the Cinema.* London: Zwemmer Ltd, 1967.

Szeemann, Harald. *Individual Methodology.* Szerkesztette Florence Derieux. Zürich: JRP|Ringier, 2007.

Szenteczki, Zita. *Magánmitológiák.* Doktori értekezés, Színház- és Filmművészeti Egyetem. 2023.

Tatar, Maria. *The Hard Facts of the Grimms' Fairy Tales.* Princeton, NJ: Princeton University Press, 2019.

Thesen, Thomas, Paul. „Reviewing and updating the 12 Principles of Animation.” ResearchGate, 2020. https://www.researchgate.net/publication/347660251_Reviewing_and_Updating_the_12_Principles_of_Animation. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Thomas, Frank, and Ollie Johnston. *The Illusion of Life: Disney Animation.* New York: Abbeville Press, 1981.

Thorne, B. Michael, és Tracy B. Henley. *A pszichológia története - kapcsolatok és összefüggések.* Fordította Kovács István. Budapest: Glória Kiadó, 2000.

Turner, Victor W. *A rituális folyamat (Struktúra és antistruktúra).* Budapest: Osiris Kiadó, 2002.

Turner, Victor W. *Dramas, Fields, and Metaphors: Symbolic Action in Human Society.* Ithaca: Cornell University Press, 1974.

Varga, Zoltán. „Vázlat az animációs film tanulmányozásához.” *Enigma* 15, no. 56 (2008): 23–41.

Vertinsky, Patricia, „Physique as Destiny: William H. Sheldon, Barbara Honeyman Heath and the Struggle for Hegemony in the Science of Somatotyping.” *Canadian Journal of Health History* 24, no. 2 (2007): 291–316.

Vígh, Éva szerk. *Állatszimbólumtár.* Budapest: Balassi Kiadó, 2019.

Vonnegut, Kurt. *Éj anyánk.* Fordította Békés András. Budapest: Helikon Kiadó, 2022.

Warner, Marina. *From the Beast to the Blonde.* London: Chatto & Windus. 1994.

Wells, Paul. *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture.* New Brunswick, NJ: Rutgers University Press, 2009.

White, Leslie A. *A kultúra fejlődése.* Fordította Sárkány Mihály. Budapest: Kossuth Kiadó, 1973.

Williams, Alan. „Is a Radical Genre Criticism Possible?” *Quarterly Review of Film Studies* (1984): 121–125.

Williams, Richard. *The Animator's Survival Kit.* London: Faber and Faber, 2002.

Wishingrad, Emily. „The Evolution of Betty Boop.” *Smithsonian Magazine*, 2022. március 9. <https://www.smithsonianmag.com/arts-culture/the-evolution-of-betty-boop-180979666/>. Utolsó letöltés: 2025. július 23.

Wood, Juliette. *Fantastic Creatures in Mythology and Folklore.* London: Bloomsbury Academic, 2018.

Képjegyzék

1_ Traub Viktória. *Az animációs filmek forma és tartalom szerinti csoportosításának rendszere*. 2025

2_ Charles Le Brun. *A Donkey-like man, A Cat-like Woman and An Eagle-like Man. In Series of Lithographic Drawings*, 1827. Welcome Collection. Szerk. Traub Viktória. <https://wellcomecollection.org/works/zjtt4c47/items>. Utolsó letöltés: 2025. július 31.

3_ William H. Sheldon. *Férfitest-típusok összehasonlítása*. In Atlas of Men Guide for Somatotyping the Adult Male At Ages, 1954. Szerkesztette: Traub Viktória. <https://archive.org/details/atlasofmenguidef0000shel>. Utolsó letöltés: 2025. július 31.

4_ Preston E. Blair. *A Harcias, az Aranyos és a Furfangos karakter*. In Advanced Animation. California: Walter Foster Publishing, 1949. Szerkesztette: Traub Viktória.

5_ Traub Viktória. A palettát szemléltető grafika. 2024.

6_ Montázs: *Micimackó, Simpson család és Phil Mulloy: The Ten Commandments*. Szerkesztette: Traub Viktória.

7_ Montázs: Baby Esther, Betty Boop és Helen Kane.

„Baby Esther.” <https://id.pinterest.com/pin/615304367876077200/>

„Betty Boop.” https://cartoon-characters.fandom.com/wiki/Betty_Boop

„Helen Kane.” <https://www.themoviedb.org/person/1072384-helen-kane?language=cs-CZ> Utolsó letöltés: 2025. július 31. Szerkesztette: Traub Viktória

8_ Helge Lundholm. *Vonalak affektív hatása. In The Affective Tone of Lines: Experimental Researches*, 45. Harvard: Archives of Psychology, 1921. https://ia600607.us.archive.org/view_archive.php?archive=/8/items/crossref-pre-1923-scholarly-works/10.1037%252Fh0072137.zip&file=10.1037%252Fh0072647.pdf. Utolsó letöltés: 2025. július 31.

9_ Stephano Camelli. *Characters*.

<http://www.stefanocamelli.com>. Utolsó letöltés 2025. július 31.

10_ Montázs: *My Name Is Buffer Bings, Two Sisters, La Noze*.

„Csáki László: My Name Is Buffer Bings (2012).” <http://www.csakilaszlo.com>

„Caroline Leaf: Two Sisters (1991).” https://www.nfb.ca/film/two_sisters

„Alexandre Alexeieff: La Noze (1963).” <https://www.imdb.com/title/tt0057361>

Utolsó letöltés: 2025. július 31. Szerkesztette: Traub Viktória

11_ Traub Viktória. *Mitológiai születésnap*. 2013.

12_ Traub Viktória. Filmkocka: *Cipők és paták*. 2024.

13_ Montázs: *Macskafogó, A Mézga család különös kalandjai, Kötelék*.

„Ternovszky Béla: Macskafogó (1986).” <https://www.imdb.com/title/tt0179955>

„Nepp József: Üzenet a jövőből – A Mézga család különös kalandjai (1970-73).”

<https://www.retromesek.hu/gyerekvideo.php?id=Mezga-csalad---Lathatatlanok>

„Wunder Judit: Kötelék (2016).” <https://anim.mome.hu/film/kotelek/>

Utolsó letöltés: 2025. július 31. Szerkesztette: Traub Viktória

14_ Traub Viktória. *Börleszk*. Kollázssorozat, 2020-2021.

15_ Montázs: *Magyar népmesék: Róka koma, When the Day Breaks*.

„Jankovics Marcell, Lisziák Elek: Magyar népmesék: Róka koma (1980)”

<https://www.kecskemetfilm.hu/filmek/>

„Amanda Forbis, Wendy Tilby: When The Day Breaks (1999)”

https://www.nfb.ca/film/when_the_day_breaks/

Utolsó letöltés: 2025. július 31. Szerkesztette: Traub Viktória

16_ Montázs: *Please Say Something, Cipők és paták*

„David O'Reilly: Please Say Something (2008).”

<https://www.davidoreilly.com>

„Traub Viktória: Cipők és paták (2024).”

Utolsó letöltés: 2025. július 31. Szerkesztette: Traub Viktória

17_ Traub Viktória. I. ábra: *Mennyire volt érthető a történet?* 2024.

18_ Traub Viktória. II. ábra: *Hogy tetszett?* 2024.

19_ Traub Viktória. III. ábra: *Az érthetőségi és tetszési indexek szélső értékeinek összehasonlítása*. 2024.

20_ Traub Viktória. IV. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a farkas általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Farkas a Magyar népmesék: Róka koma című epizódjában?* 2024.

21_ Traub Viktória. V. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a róka általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Róka a Magyar népmesék: Róka koma című epizódjában?* 2024

22_ Traub Viktória. VI. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a malac általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Malacnő a When the Day Breaks című animációs filmben?* 2024.

23_ Traub Viktória. VII. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a kakas általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Kakasférfi a When the Day Breaks című animációs filmben?* 2024.

24_ Traub Viktória. VIII. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni az egér általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt az Egér a Please Say Something című animációs filmben?* 2024.

25_ Traub Viktória. IX. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a macska általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Macska a Please Say Something című animációs filmben?* 2024.

26_ Traub Viktória. X. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a ló általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Kentaurnő a Please Say Something című animációs filmben?* 2024.

27_ Traub Viktória. XI. ábra (A, B): *Milyen szokott lenni a krokodil általában a mesékben és mondókákban?* - *Milyen volt a Krokodil a Please Say Something című animációs filmben?* 2024.

28_ Traub Viktória. Filmkocka: *Sellők és rinocéroszok*. 2017.

29_ Traub Viktória. *Book of Crocodiles*, 2019, 23.

30_ Traub Viktória. 1. képsorozat: *Metamorfózis és harmónia*. In *Cipők és paták*, 2024.

31_ Traub Viktória. 2. képsorozat: *Metamorfózis és diszharmónia*. In *Cipők és paták*, 2024.

32_ Traub Viktória. 1. ábra: *A ló és Paula*. 2024.

33_ Traub Viktória. Figuraterv: *Paula, a Kentaur lány*. 2024.

34_ Traub Viktória. 2. ábra: *A krokodil és Arnold*. 2024.

35_ Traub Viktória. Figuraterv: *Arnold, a Krokodilférfi*. 2024.

36_ Traub Viktória. 3. ábra: *A madár és a Szárnyas Fodrászfiú*. 2024.

37_ Traub Viktória. Figuraterv: *A Szárnyas Fodrászfiú*. 2024.

38_ Traub Viktória. Figuraterv: *Család*. 2024.

39_ Traub Viktória. Filmkocka: *Cipők és paták*. 2024.

40_Traub Viktória. *Paula, Arnold és a Fodrászfiú palettája*. 2024.

41_Traub Viktória. *Látványtervek*. 2024.

42_Traub Viktória. *Sziluettek*. 2024.

43_Traub Viktória. *Formák nyelve: Paula*. 2024.

44_Traub Viktória. *Formák nyelve: Arnold*. 2024.

45_Traub Viktória. *Formák nyelve: Szárnyas Fodrászfiú*. 2024.

46_Traub Viktória. Filmkocka: *Cipők és paták*. 2024.

47_Traub Viktória. *Vázlatok - Cipők és paták*. 2020.

48_Traub Viktória. *Vázlatok - Krokodilok könyve*. 2018.

49_Traub Viktória. *A Cipők és paták plakátja*. 2024.



Szakmai önéletrajz

/

Traub Viktóra

animációs filmrendező

TANULMÁNYOK

- | | |
|-----------|--|
| 2020– | multimédia DLA, Moholy-Nagy Művészeti Egyetem |
| 2003–2008 | vizuális- és környezetkultúra tanár (MA),
Moholy-Nagy Művészeti Egyetem |
| 2002–2008 | animáció szak (MA), Moholy-Nagy Művészeti Egyetem |

ÖSZTÖNDÍJAK

- | | |
|------|--|
| 2025 | Monstra Festival, Portugália, Erasmus+ egyetemi oktatók mobilitási programja (STT) |
| 2024 | FilmJUS Alapítvány,
Forgatókönyvfejlesztési támogatás/ Fruska |
| 2024 | Animateka Festival, Ljubljana,
Erasmus+ egyetemi oktatók mobilitási programja (STT) |
| 2019 | FilmJUS Alapítvány,
Forgatókönyvfejlesztési támogatás/ Cipők és paták |
| 2006 | Vendéghallgatói ösztöndíj, Erasmus program, ESAD, Portugália |

FILMOGRÁFIA

- | | |
|------|------------------------|
| 2024 | Cipők és paták |
| 2018 | Sellők és rinocéroszok |
| 2015 | Vastojás |
| 2008 | Eső |

DÍJAK

2025	Legjobb Rövid Animáció - MOZ.GO Magyar Mozgókép Fesztivál
2025	Különdíj - Go Short International Film Festival, Hollandia
2025	Különdíj - Tindirindis International Animated Film Festival, Litvánia
2025	Legjobb rendező (animációs rövidfilm kategória) - 44. Magyar Filmszemle
2025	Alkotói Kiválósági Díj - Eszterházy Károly Katolikus Egyetem
2024	Méliès d'argent Award - Lund Fantastic Film Festival
2024	Masters Award - Primanima
2024	George Pal-díj - Primanima
2024	Viborg Animation Festival - Best Short Film
2024	Legjobb animációs rövidfilm - Guanajuato International Film Festival
2024	Játékfilmrendezők Egyesületének különdíja - Friss Hús Fesztivál
2019	Magyar Filmkritikusok díja - "2018 legjobb animációs filmje"
2019	Royal Reel Winner - Canada International Film Festival
2018	Legjobb animációs film - California Women's Film Festival, USA
2018	Legjobb animációs film - Bangalore Short Film Festival, India
2018	Legjobb animációs film - Veracruz Short Film Festival, Mexico
2018	Különdíj - Tofuzi, Georgia
2018	Képzőművészeti kategória 2. helyezett - Alexandre Trauner Film Festival
2018	Legjobb animációs film - Arthouse India
2018	Legjobb rövidfilm - Exground Film Festival, Germany
2015	Legjobb animációs rövidfilm, San Diego International Kid's Film Festival

2015	Legjobb animáció díja - Jury Award, 4th Delhi Shorts International Film Festival
2009	Special Mention for the "Best Figurative Decision" - Open St. Petersburg Film Festival
2009	Grand Prix - Early Melons, Szlovákia

VÁLOGATOTT VETÍTÉSEK**2024 / CIPŐK ÉS PATÁK**

Animafest Zagreb, Annecy Festival, Friss Hús, Monstrale, Viborg Animated Film Festival, London International Animation Festival, Anibar, Animator Festival, Vancouver International Film Festival, Linoleum Contemporary Animation and New Media Festival, Supertoön, Animage, Imaginaria, Animatou, Interfilm Berlin, Ottawa International Animation Festival, Primanima, Animasyros Film Festival, Guanajuato International Film Festival, Balkanima, Animafest Gdansk, Anim'est, Lund Fantastic Film Festival, Festival Sequence Court-Metragé, Beast International Film Festival, Animateka, Thessaloniki Animation Festival, Villa de Leyva International Film Festival, Anilogue, 57th Sitges Fantastic Film Festival, Slash Film Festival, CinEast, Filmtettfeszt, Cinemira, Bit Bang, Les Nuits Magiques, Anima Brussels, Icona Animation Festival, International Trickfilm Festival Stuttgart, Vilnius Short Film Festival, 24 Frame Future Film Festival, Anifilm, 49th Hong Kong International Film Festival, Imaxinaria, 44. Magyar Filmszemle, Fantaspoa, International Trickfilmfestival, Regensburger Kurzfilmwoche, Vancouver Island Short Film Festival, Tindirindis Animated Film Festival, Athens Animfest, SHI-FAN, Go Short, Animac Mostra Festival, Monstra Festival Lisbon, Huesca International Film Festival, XVI. Festival International de Cinema da Fronteira, XVII. Kecskeméti Animációs Film Fesztivál, Magyar Mozgóképfesztivál, 28th Mecal Pro Barcelona, Flipbook Film Festival, Alexandre Trauner ART/Film Festival

2018 / SELLŐK ÉS RINOCÉRSZOK

Mecal Pro Barcelona, Manchester Film Festival, Ajayu International Animation Festival, Catacumba Underground Film Festival, Pentedatillo Film Festival Rodinia Film Festival, Bogota Film Festival, St Luis International Film Festival, Pöff, Cinanima, Catacumba Film Festival, Les Nuits Magiques, 37th Uppsala International Short Film Festival, Animasyros, Fredrikstad Animation Festival, Leeds Int. Film Festival, Copenhagen Short Film Festival, Weisbaden Animation Festival, Wales Film Festival, Balkanima, Savanna International Film Festival, Taichung International Animation Festival, Bucheon Animation Film Festival, Santa Cruz Film Festival, Sediciorto International Film Festival, Animatou, Encounters Film and Animation Festival, Balinale, Jameson Cinefest, Anim'est, Message to Man, Calgary Film Festival, Ottawa International Animation Festival, Fantoche International Animation Festival, Lviv International Short Film Festival, Imaginaria, Dokufest, BuSho Film Festival, Insomnia International Animation Film Festival, Guanajuato International Film Festival, Fest Anca Anima Mundi, Animaphix, Giffoni Film Festival, Animafest Zagreb, Annecy International Animated Film Festival, Fest - New Directors/New Films Festival, In the Palace, Anifilm

2015 / VASTOJÁS

Montreal Animation Film Festival, Kecskemet Animation Film Festival, Fest New Directors New Films, The Cinema Monster Film Festival, 35th Durban International Film Festival, Anonimul International Independent Film Festival, San Diego International Kids' Film Festival, KROK International Animation Festival, BUSHO Film Festival, KLIK! Amsterdam Animation Festival, Ajyal Youth Film Festival, PRIMANIMA World Festival of First Anim, Olympia Film Festival, 3rd Delhi Shorts International Film Festival, Landshuter Kurzfilmfestival, Landshuter Kurzfilmfestival, 4th Mumbai Shorts International Film Festival, Madeira Film Festival, International Children's Film Festival, CMS Film Festival, Jahorina Film Festival, Children's Film Festival Seattle

2008 / ESŐ

Europrix Multimedia Awards, Anilogue Filmfesztivál, 16. International Festival of Animated Film, Anifest, Mediawave, Early Melons Film, Zlin Dog, Animated Film Festival, Cinefest, Open St. Petersburg Film Festival, 13th Ismailia International Festival for Documentary and Short Films, 4th Anim'est Int. Animation Film Festival, Kecskemet Animation Film Festival, Reanimania, Yerevan Int. Animation Film Festival, Animateka, Festival Miden, Anima Mundi

KIÁLLÍTÁSOK

- 2024** **Annecy25** - Magyar StreetArt, Annecy, Franciaország
csoportos kiállítás
kurátor: Huszár Dániel
- 2022** **Oh My Data**, Diskurs Berlin, Germany
kiállító művészek: Marina Belikova, Lila Chitayat,
Thomas Eller, Amir Fattal, Sharon Paz, Moony Perry,
Nina E. Scönefeld, Szabó Eszter, Szauder Dávid,
Traub Viktória, Peter Welz, Hana Yoo
kurátor: Szauder Dávid, Hana Yoo
- 2021** **Közös tér**, Műcsarnok, Budapest
csoportos kiállítás
kurátor: Szabó B. András
- 2019** **Limbus**, Burg 32 Gallery, Mecklenburg, Germany
kiállító művészek: Csernátony Lukács László, Boris Duhm,
Traub Viktória
kurátor: Boris Duhm
- 2015** **Így készült... a Vastojás**, Deák 17 Galéria, Budapest
kurátor: Kaposi Dorka

PUBLIKÁCIÓ

- 2024** A krokodil is ember? - Antropomorf jelleg mint animációs
karaktertipológiai megközelítés, Prae.hu

OKTATÁS

- 2019–** egyetemi tanársegéd, Mozgóképművészeti Intézet,
Eszterházy Károly Katolikus Egyetem
- 2012–2014** animációs tervezőtanár, OKJ képzés,
Budapesti Metropolitan Egyetem
- 2008–2013** animációs tervezőtanár, Novus Művészeti Iskola

Eredetiség nyilatkozat

Alulírott Traub Viktória, a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola doktorjelöltje kijelentem, hogy a „*Krokodil is ember? Antropomorfizmus a szerzői animációs rövidfilmek karaktertervezésében*” című doktori értekezésem saját művem, abban a megadott forrásokat használtam fel. Minden olyan részt, amelyet szó szerint vagy azonos tartalommal, de átfogalmazva más forrásból átvettem, egyértelműen, a forrás megadásával megjelöltem. Kijelentem továbbá, hogy a disszertációt saját szellemi alkotásomként, kizárólag a fenti egyetemhez nyújtom be.

Budapest, 2025. augusztus 23.

.....

Aláírás

Traub Viktória - Doktori értekezés

MOME Doktori Iskola

Budapest, 2025

Könyv design, grafikai tervezés: *Bodor Luca*

Nyelvi lektor: *Zách Dániel*

Borító grafika: *Traub Viktória*

Nyomda: *Digitalpress Digitális Nyomda*

Példányszám: *5*

Betűtípusok: *Titillium Web, Baskerville*

Papír: *fehér ofszet 120g/m²*