

Glaser Katalin

A képzőművészet és az animáció kölcsönhatásai

Témavezető:

Dr. Fülöp József

Konzulens:

Dr. Tatai Erzsébet

Szerkesztő:

Ágoston Szász Katalin

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola

2024

Tartalomjegyzék

Tézis	3
Előszó	3
Bevezetés	4
I. Képzőművészeti felületre készült alkotások	6
I.1. Az animáció mint képzőművészeti eszköz	13
I.2. Az animáció vizualitása által inspirált képzőművészeti alkotások	27
2. Képzőművészeti alkotások felhasználása animációs felületen	41
2.1. Adaptációk, stílusutánérzés, parafrázisok, toposzok	47
2.1.1. Adaptáció	51
2.1.2. Stílusutánérzés	59
2.1.3. Parafrázis	62
2.1.4. Toposz mint vizuális motívum	64
2.2. Az absztrakt animáció	70
2.3. Műfajhekkerek	76
Mestermunka	89
Összegzés	91
Bibliográfia	93

Dolgozatomat Bodóczy István emlékének ajánlom

„Ezüst és arany az ő bálványuk,
csupán emberkéz alkotása:
van szájuk, de nem beszélnek,
szemük is, de mégsem látnak;
van fülük, de nem hallanak,
orruk illatot nem érezhet;
van kezük, de nem tapintanak,
van lábuk, de nem járhatnak,
és a torkuk nem adhat hangot.
Ezekhez hasonlókká lesznek készítőik,
és mindazok, akik bíznak bennük!”

I 15. zsoltár

Tézis

Az animáció és a képzőművészet kölcsönhatásainak vizsgálata mentén kijelenthető: az alkotók számára nem okoz problémát, sőt új perspektívákat is nyithat, ha az animáció eszköztárából használják autonóm alkotói programjaik megvalósításakor. Az is megállapítható, hogy a kommerciális vagy tömeges tartalom fogyasztói igényeket kielégítő animációs termékek esetében is lehetséges új, megszokottól eltérő képi és narratív utakat bejárni.

Thesis

By examining the interaction between animation and visual art, it can be said that the use of animation as a tool for autonomous creative projects does not pose a problem for creators, and may even open up new perspectives. It can also be concluded that it is possible to explore new, unconventional visual and narrative paths for animation products that meet the needs of commercial or mass-consumption consumers.

Előszó

Korábban egy évet úszóedzőként töltöttem, óvodás korú gyermekeket kellett úszni tanítanom. Az úszás elsajátításának első lépcsője és alapfeltétele a lebegés: a test mozdulatlan és laza, nyugalmi állapotban van, a vízhez képest kisebb fajsúlyából adódóan a felszínen lebeg. A gyerekek többsége képtelen feloldódni ebben a helyzetben, sokan közülük későbbi életkorban sem tudják végrehajtani egyedül a feladatot. Idegen érzés számukra, hogy a száraz közegből ismert, gravitáció segítette mozgáskultúrát elhagyják, és lebegjenek a vízen. Ez a legtöbbször azért nem sikerül, mert az új közeget a már ismert közeg tapasztalatai útján próbálják megközelíteni.

Az úszás talán távolinak tűnik választott témámtól, de mégsem az, mivel a lebegés elsajátításának titka a kreatív rávezetésben és az új, ismeretlen iránti félelem csillapításában rejlik. Kutatómunkám arra a többéves alkotói gyakorlatra reflektál, amelyet párhuzamosan építettem autonóm művészként és animációs tartalmak fejlesztését és gyártását

meghatározó íróként, rendezőként. Mindezek megélése vezetett ahhoz, hogy tapasztalataimat az animációval foglalkozó más alkotók szerepének, illetve munkájának vizsgálata mellé állítsam.

Kutatásom fókuszában az a kérdés szerepel, hogy melyek azok az összefüggések, determinációk, amelyek a címben megfogalmazott kölcsönhatások mentén mozogva megfogalmazhatók és közös mintázatként felmutathatók. Céлом az, hogy az animációval foglalkozó autonóm alkotók érvényesülési terét mindezzel reprezentáljam, miközben az intermediális lebegésre, képzőművészeti parafrázisok és mítoszok használatának lehetőségére keressek példákat.

Bevezetés

A művészet története során a hagyományok őrzése, a formai és tartalmi ismétlések, valamint az originalitás igénye párhuzamosan volt jelen. Már az ókorban is találhatunk a kánontól eltérő, újító jellegű alkotásokat, miközben a művészeti korszakoknak mindig vannak többször ismételt, formailag nagyon hasonló tipikus kreációi. A vizuális művészeti műfajok és a műfajokon belüli irányzatok, technikai és formai sajátosságok fejlődése az eladhatóság fontos szempontjává vált. Az alkotók felismerhetősége, védjeggyé nemesedő stílusa kulcsfontosságú a jó piaci szerepléshez. Ahogy például hosszú időn át tartozott adott technikai manír vagy téma egy-egy festészeti irányzathoz.

Az új eszközök, technikák használata egyértelműen kockázatos. A megszokott anyagoktól, ábrázolási módoktól való eltérések alkotói szempontból kitapasztalást kívánó új kölcsönhatásokat indítanak be. A művész és az anyag, az anyag és a gondolat dinamikájának folyamata több időt, ezzel egyidejűleg nagyobb anyagi ráfordítást igényelhet. A formai és mediális kísérletek mellett, az alkotóművészet esetében a tartalmi-stilisztikai kísérletek is a fejlődés eszközei lehetnek. A 20. században klasszikus művészeti technikák anyaghasználati kísérletei és az azokból kifejlődött művészeti irányzatok a konceptuális művészet létrejöttével háttérbe szorultak. Eközben, a tartalomgyártás gyorsulásával, a klasszikus művészet emblemikus alkotásai a popkultúra részévé váltak. Mára a képzőművészet ikonikus alkotásai is felületté/textúrává váltak. Botticelli, Leonardo vagy van Gogh festményeinek felhasználása széleskörű és tartalmuktól független. Az emblemikus művészet képei a nyugati kultúra felszínén lebegő színes olajfoltok lettek. Bármit beboríthatnak, kötetlenül társíthatóak, kisajátíthatóak a képzőművészeten belül és azon túl.

Mivel az animáció és a képzőművészet integrációs lehetőségei régóta foglalkoztatnak, kutatási témának a képzőművészet és az animáció kölcsönhatásainak vizsgálatát választottam. Ez a terület animációs alkotóként és elméleti szempontból is érdekel. Érdekesnek találom a médiumok közötti stíluskeveredést mutató alkotásokat, főként az animációs műfajon belül, de számos lehetőség adódik határátlépésre a képzőművészeti műfajoktól a filmművészetig, az állóképes médiumoktól a mozgóképig. Dolgozatomban ilyen munkák elemzésével igyekszem feltárni műfaji sajátosságait; példák sorának vizsgálatával közelítem meg az adott technika vagy stílus létrejöttének és tartalmának jellegzetességeit. Olyan alkotók munkáit hozom példaként, akik újítként álltak a filmkészítéshez, animációs technikával dolgoznak, vagy az animáció vizuális és tartalmi utalásaival, átdolgozásával, kisajátításaival képzőművészeti kontextusban alkotnak.

Azért is választottam ezt a témát, mert művészeti tanulmányaim kezdetén egyfajta intermedialis lebegésben tudtam csak elképzelni a vizuális önkifejezést. A megformálni kívánt gondolataim nem egy bizonyos műfajon vagy technikán belül keletkeztek, ahogy egy szobrász térben és plasztikában, egy mozgóképes művész filmben gondolkodik. Esetemben a gondolatok és a választott médium mindig koherenciában voltak, de kifejezési igény nem kötődött egy meghatározott médiumhoz sem. Így sokféle műfajt próbálhattam ki. Mindig is gyönyörködtetett a technikák, anyagok hordozta tartalmi lehetőségek közötti korlátlan játéktér.

Az animáció mellett évekig plasztikákat is készítettem, bár ezt idővel háttérbe szorította a mozgókép. Amellett, hogy munkáimban a technikai szabadsághoz ragaszkodom, vonz a narratíva használata is. Többnyire nyitott narratívákban strukturálok munkáimat. Az utóbbi években egy gyerekeknek szánt animációs tévésorozatot készítek, melynek epizódjait én írom és én is rendezem. Ez a munka távol áll a képzőművészettől, de mivel feltett szándékom az integrálás, és lételemem a kreatív lebegés, így folyamatosan arra törekszem, hogy képzőművészeti elgondolásaimat beemeljem filmjeimbe. Mestermunkám egy eddig 39 részes animációs tévéfilmsorozatból továbbfejlesztett 60 perces animációs film. Egy ilyen produkció létrehozása esetén meglehetősen behatárolt területen kell tevékenykedni, de tapasztalatom szerint ez nem jelenti azt, hogy az eredeti, független alkotói folyamatokat, megoldásokat eleve ki kellene zárni. Szeretném bemutatni ebben a kontextusban is az animáció és a képzőművészet határterületeinek átlépési lehetőségeit.

A filmes zsánerek jellegzetes panelekből épülnek fel, melyek komplex kép- és hangtartalmú jelenetsorok. A 20. század során kiérlelődött műfajokhoz tartozó panelek a 21. századi filmgyártásban a tömeggyártás miatt elhasználódtak. Ez olyanformán befolyásolta a filmes alkotásokat, mintha minden irodalmi mű csak egy adott mondatkészletből íródhatna

meg. Így az alkotók ismét utat keresnek az eredetihez, azon közlésformák beemelésével, amelyek a filmes recycling előtt működtek. Talán ezért annyira jellemző a mozgókép előtti képi művészet parafrázisa a mozgóképben?

A televíziós műsorkészítés, ezen belül az animációs sorozatkészítés behatárolt formai és tartalmi terület. Meglátásom szerint lehetséges a televíziós megrendelésre készülő animációs tartalom esetében is új, megszokottól eltérő képi és narratív utakat bejárni. Az új, animációban szokatlan, a képzőművészetből átemelt vagy ismert eljárások, ötletek igénye – mivel a képzőművészet irányából érkeztem az animációs szakmába – alapvető volt számomra. A mestermunkámban is erre törekedtem. Ennek igazolásaként számos példán és alkotón keresztül vizsgálom a képzőművészet és animáció különböző típusú egymásra gyakorolt hatásait.

Mestermunkám ismertetésében kitérek arra, hogy milyen módon próbáltam tágítani a televíziós műsorok elvárásaihoz igazodó animációs filmem képi és narratív megoldásainak dimenzióit, az általam megismert lehetőségek és alkotói példák ismeretében. Mivel a dolgozat a képzőművészet és az animáció határterületeiről tudósít, így a következőkben pontosítanom szükséges azokat a területeket, melyeknek határait kutatom.

I. Képzőművészeti felületre készült alkotások

Az animáció (vagyis megelevenítés, mely a latin *anima* azaz 'lélek', valamint *animare* azaz 'lélekkel tölt el' származéka) egy olyan mozgóképes technika, melynek készítése során mozdulataikban vagy állapotukban egymást követő rajzokat, modelleket vagy akár tárgyakat fényképeznek, hogy a sorozat lejátszásával a mozgás illúzióját keltsék. Tehát az animáció képsorozatok által létrehozott mozgásszimuláció. De a működése valójában ennél egy kicsit bonyolultabb. Ahhoz, hogy ezekből a rajzolt, festett vagy számítógéppel generált fázisokból mozgás látszatát kelthessük, a képkockák váltakozásának sebessége, valamint az egymást követő képek másodpercenként megjelenített száma a mérvadó: egy másodperc alatt 24 filmkocka pereg le. A mozgó karaktereket általában *kétkockásra* forgatják, ami azt jelenti, hogy egy adott kép két képkocka erejéig jelenik meg, összesen 12 duplázott fázis/másodperc sebességgel. A fázis a mozgás szakaszát jelöli, két kulcsmozdulat között elhelyezkedő képek sorát. A képsorokban bizonyos fázisok, pillanatnyi mozgásállapotok kevesebbszer, más fázisok többször ismétlődnek, ezzel nyeri el az ábrázolt mozgás a dinamikáját. A másodpercenkénti 12 képkocka lehetővé teszi a mozgás megjelenítését, de ez szaggatottnak tűnhet. Teljesen folyamatos, realisztikus mozgáshoz 24 fázis/másodperc szükséges.

Az animáció technikai médium, melynek használata során az alkotót még olyan mértékben sem kötik a valóság szabályai, mint egy élőszereplős film esetében. Nem köti a gravitáció, és az összes művészeti ág sajátosságaiból meríthet. Az animációs film ideje és tere a rendező választása. A filmszalagon vagy mozgóképekben rögzített valóság többé nem öregszik, konzerválódik az expozíció valós idejében. A kép keletkezésének idejében nyílt ablak egy időtlen dimenzióba nyílik. A technika olyan dimenziót is nyithat, amely semmilyen szempontból nem kötődik a fizikai valósághoz, mint a szabad gyermeki fantázia, ahol minden törvény vagy szabály a fennhatóságunk alatt áll. Walt Disney szavaival élve: „A fantázia elévülhetetlen, ha valóban meggyőző, azon egyszerű oknál fogva, hogy repülést jelent egy olyan dimenzióba, amely túlmutat az időn.”

Az animáció és a film fejlődése és népszerűsége az utóbbi száz év gyorsasági versengésével nagyobb nyomatókat kapott. A hatalomra való vágy, amit Nietzsche az ember fő mozgatójának tartott, párosul a tudásra és a sebességre való vággyal. Boros János megfogalmazásában „Az ember tér-időbe zárt esetlegességéből fakadó kielégületlenségének a sebesség nyújthat látszólagos feloldást és időleges orvosságot.”¹ Az animáció mára a deep fake és AI technológiákkal valóban hatalmi eszközzé vált, de ezzel párhuzamosan képzőművészeti technikává is nemesült.

A képzőművészeti kifejezőeszközök között az animáció viszonylag új műfajnak számít, mely alkalmas szinte bármely tartalom formai, intellektuális vagy érzelmi közlésére. Ugyanakkor nem kötődik szorosan más jellegzetes képzőművészeti formanyelvhez. Az animációban ott rejlik a minden vizuális művészeti ág produktumát megelevenítő lehetőség, ezért tökéletes képzőművészeti felhasználásra is. Egyrészt, mint ahogy a mozgókép általában, nagyon könnyen tartja fenn a néző figyelmét. Másrészt az idő dimenziójára feszített vizuális és tartalmi narratíva lehetőségét kínálja az alkotónak, az állóképes fogalmazással ellentétben.

A technika fejlődését, ipari méretűre duzzadását egyértelműen a reklámcélú felhasználás sikere váltotta ki az amerikai piacon, amely az 1920-as évektől kezdődött el. Felhasználása széleskörű, műfaji karaktere a könnyed informatív és szórakoztató irányba húz, a rajzfilmeket a popkultúra részének tekintjük. Talán ezek a mediális jelentésvonzatok tartották hosszú időn keresztül távol a képzőművészeti felhasználástól, és furcsa módon többek közt ezek a jelentésvonzatok emelték mára az animációt a képzőművészeti használatba, egyértelműen a magaskultúra részévé. Egy manuálisan létrehozott látványvilágú animációs film esetén többszörös absztrakció során, hagyományos képből kiindulva technikai képként prezentálva más befogadói magatartást eredményez. Flusser szerint a technikai képet a néző nem

¹ Boros, 36. old.

képként, hanem ablakként fogadja el. A hagyományos képek ontológiai szempontból elsőfokú absztrakciók, mert a konkrét világból absztrahálták őket, míg a technikai képek harmadfokú absztrakciók. Ezek olyan szövegekből absztrahálódnak, amelyek a hagyományos képek absztrakciói, amelyek viszont a konkrét világból absztrahálódtak. „Technikai kép az, amit apparátusok állítanak elő. De mivel maguk az apparátusok alkalmazott tudományos szövegek termékei, a technikai képet tudományos szövegek közvetett termékének nevezhetjük. Ezáltal, történetileg és ontológiailag a hagyományos képekétől eltérő helyzetet foglal el.”² – fogalmazza meg Flusser. A hagyományos képek ontológiai szempontból jelenségnek tekinthetők, a technikai képek viszont fogalomnak. A technikai kép ezért látszólag nem szimbolikus, objektív karaktere a nézőt arra indítja, hogy ne képnek, hanem ablaknak tekintse. Úgy hisz neki, mint a saját szemének. „Ma minden történés tévéképernyőre, mozivászatra, fotóra kívánczik, hogy így önmagát faktummá tegye. Ezáltal azonban minden cselekedet egyben elveszíti történelmi jellegét és mágikus rituálévá, örökké ismételhető mozgássá változik. A technikai képek univerzuma, ahogy kezd körülöttünk kirajzolódni, az idők teljességeként mutatkozik meg, amelyben minden cselekedet és szenvedés szakadatlanul kering.”³ Az animációs film esetében is igaz lehet Flusser leírása. A néző a film belső szabályrendszerét elfogadja, a mesterségesen alkotott filmvilág tanult értelmezése spontánná válik befogadói oldalról. A néző a mozgókép univerzumának közegében lebeg, ami a valós fizikai közegétől teljesen eltérhet. Az animáció az irodalomhoz hasonlóan szabad alkotói szempontból. A néző elfogadja az irracionális, az animációs film esetében a fikció elfogadásának akarása a befogadói hozzáállás. „A hitetlenség felfüggesztése a kritikai gondolkodás és logika elkerülése annak érdekében, hogy élvezhessük a narratívát.”⁴ – jegyzi meg Samuel Taylor Coleridge. Komoly kognitív munka felfüggeszteni a hitünket. Kitalált szereplők kitalált dolgokkal kitalált helyeken és kitalált időkben kitalált dolgokat csinálnak, a néző pedig képzeletét használva életre hívja és validálja a szeme láttára lezajló valótlan-ságot, elfogadja a játékszabályokat.

Új társadalmi jelenség a késleltetés képességének hiánya, melyet a média és a telekommunikáció generált, és amely új kihívásokat jelent mind az alkotóknak, mind a nézők számára. A technikai kép az új szöveg, Walter Jackson Ong megfogalmazásában ez a másodlagos szóbeliség.⁵ A sebesség elsődleges a kommunikációban, és nagy változásokat

² Flusser: [A fotográfia filozófiája](#), II. A technikai kép című fejezet

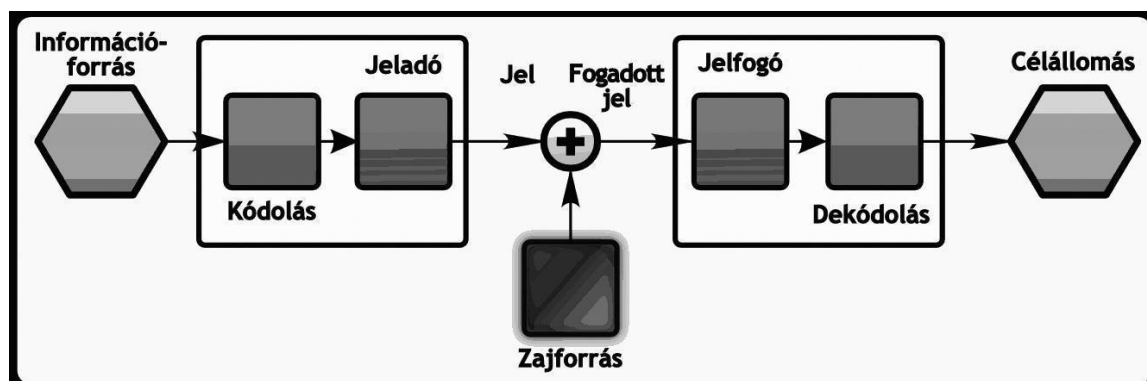
³ Flusser: [A fotográfia filozófiája](#), II. A technikai kép című fejezet

⁴ [Coleridge](#)

⁵ Ropolyi, 31. old.

generál visszahatva a felhasználókra, alkotókra, de az általános hétköznapi kommunikáció jellegére is.

Egy kommunikációs helyzetben alapprobléma lehet, hogy az információforrás és a célállomás nem egyforma referenciákkal rendelkezik. Ideális esetben sem tökéletesen azonos. Claude Shannon és Warren Weaver a kommunikáció matematikai elméleteivel foglalkozott, az ő modelljüket használom.⁶



Claude Shannon és Warren Weaver: A kommunikációs rendszer ábrázolása, Bell Telephone Laboratories, 1949

Shannon és Weaver három kérdést fogalmaz meg a kommunikáció lehetséges problémáival kapcsolatban:

A-szint: Milyen pontossággal vihetők át a kommunikáció szimbólumai? (technikai probléma)

B-szint: Milyen pontossággal hordozzák az átvitt szimbólumok a szándékolt jelentést?

(szemantikai probléma)

C-szint: Milyen hatékonysággal befolyásolja a fogadott jelentés a cselekvést a szándék függvényében? (a hatékonyság problémája)

Számomra a B-szint érdekes, s bár ez egy verbális kommunikációs modell, úgy gondolom, hogy a vizuális tartalmak átadására is érvényesíthető.

⁶ Shannon–Weaver

Ha közel azonos kommunikációs referenciákkal rendelkeznek a kommunikáló felek, akkor is a kommunikáció minőségét és hatékonyságát jelzi az információ-átadó fél azon képessége, hogy megítélje, felmérje kommunikációs partnere képességeit az információcserére, és ez által változtassa, finomítsa az információátadás eszközeit.

A '80-as években kimutatták, hogy a filmek sebességével kapcsolatos igények megváltoztak. Reprezentatív, erre irányuló IQ-felméréssel alátámasztva igazolták, hogy a népesség mozgókép-befogadási sebessége érzékelhetően megnőtt. Azaz a jelenetek értelmezéséhez szükséges idő hosszát csökkentve is értjük a filmi montázst. Flynn-effektusnak nevezték el a megfigyelést a kutató James R. Flynn neve alapján.⁷ Korábban kevesebb akció történt egy-egy jelenetben, hogy az emberek biztosan megértsék, mi történik, mára ellenben rájöttek, hogy erre nincs szükség, és az alkotók inkább a gyorsaságra, a jelenetek dinamizmusára koncentrálnak. Ezzel pedig sokkal jobban odavonzzák a figyelmet a képernyőre, és nem hagyják a nézőt elkalandozni. Még a főzőműsorok is két másodperces vágásokkal operálnak a figyelem fenntartása érdekében.⁸

Mivel a mű értelmezésének lehetőségei a rendező szándékai szerint irányítottak, nagyon erősen kommunikáló, gyors képekre van szükség. Ma a nézői, befogadói viselkedés kevésbé alázatos, és türelmetlen. A szűretlen tartalmakból csak a legerősebb képek számíthatnak nagyobb figyelemre. Ilyen módon az értelmezésre, szemlélésre annyi időt kap a néző, amennyit az alkotó enged neki. A gyors, erős hatások, furcsa képek, szabálytalanságok azok, amelyek még a megemelkedett ingerküszöb mellett is érdekesek lehetnek. Ilyenek például a technikai újítások által emelt vizuális sztenderdek, továbbá az olyan képek, amelyeket ismerünk valahonnan, melyeknek előzményeit kulturálisan magunkban őrizzük. Így a parafrázisok, adaptációk anélkül számíthatnak nagyobb figyelemre, hogy a néző tisztában lenne a tartalom vizuális etimológiájával.

A technikai újítások beépülnek a filmkultúrába, újból és újból reprodukálódnak. Eredeti jelentésüktől, közegüktől függetlenednek. Ilyen például a morfolódás mint animációs effekt, két fázis közötti fúzió. Eredetileg képelemek egymásba olvasztására született, ma viszont filmmontázseszköz is lehet. Kovásznai György *Habfürdő* című filmjében, a morf animáció szabadon felhasznált eszköz, nincs jelentősége annak, hogy egy figura vagy egy teljes setting morfolódik, a morf a festményanimáció képszerkesztési eszköze. A morfolódás technikai verziója a fade, vagyis áttűnés eredendően a két egymást követő jelenet között eltelt időt hivatott jelölni, de mára már nem feltétlenül társul hozzá ez a jelentés. Szemléltetésként Em

⁷ Mező, 4-5. old.

⁸ [Pernecker](#)

Cooper *I'm Only Sleeping*⁹ című festményanimációs klipjében a morf mint filmszerkesztési és -vágási technika jelenik meg, az álomszerűség fluid érzetének elérése érdekében.

Kundera írja, hogy kevesebb mozdulat van, mint ember: „A leghalványabb kétség sem fér hozzá, hogy a világon sokkal kevesebb a mozdulat, mint az egyed. Ez a megállapítás megdöbbenő következtetésre készítet bennünket. A mozdulat egyedibb, mint az egyed.”¹⁰ A filmnyelvben is áll Kundera kijelentése, kevesebb formanyelvi eszköz van, mint alkotás. Ha bővül is az eszköztár, kifejezetten ritka, hogy új kontextusban és tartalommal tűnik fel egy-egy filmes történetmesélési módszer. Jó példa mediális tartalom és narratíva megfeleltetésének a motion capture technika alkalmazása James Cameron *Avatar* című filmjében. A történet szerint földről érkező kutatók egy masina segítségével az adott bolygón élő antropomorf lények testébe tudnak átlényegülni, így az idegen bolygó ökoszisztémájába illeszkedhetnek. Az alkotók az emberképek ürlénnyé való átlényegüléséhez a motion capture technikát választották, így az adott szereplő mozgáskultúrája és színészi játéka átemelhető egy teljesen eltérő fizikai karakterre. A motion capture technika a színészek mozgását speciális szenzorok adatai alapján, azok háromdimenziós avatarjainak mozgásával ülteti át, pontos megfeleltetéssel. A színészek játéka, mozgása marionettként mozgatja a filmben feltűnő animációs avatarokat pont úgy, ahogy a történet narratívájában a szereplők. Ebben az esetben a technikaválasztás azért nagyon adekvát, mert a történetben szereplő karakterek sorsa analóg a motion capture technika működésével.

Az animáció mára a legsikeresebb filmes technikák közé sorolható.¹¹ A tíz legnagyobb jelenkori filmstúdió mindegyike animációs film előállító, nem beszélve arról a korunkban zajló változásról, mely során az animáció és az élőfilm már olyan gyártási fúzióban készül, hogy képtelenség megítélni, egy-egy mozifilm ténylegesen élőfilmnek vagy animációnak minősül-e. Ez a fúzió képzőművészeti célú animációknál is fennáll. Például az AES+F csoport munkái esetében, melyeket a későbbiekben említek meg.

Az animációs képzőművészeti alkotások esetében az animáció mainstream mediális tartalma nehezen kerülhető meg. Az animáció bizonyos fajtáihoz eredendően tapad a komolytalanság, tartalmi felületesség bélyege. Vannak alkotók, akik emiatt a felületes populáris technikai plusztartalom miatt idézik meg az animációs technikát vagy az animáció emblemikus képeit, figuráit. Említendő példa Kaws és Paul Mccarthey. De vannak, akik az animáció technikáját mint életre hívó erőt használják alkotásaikhoz, mint William Kentridge

⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=5XwXliCK19Y>

¹⁰ Kundera: Halhatatlanság, 14. old.

¹¹ A valaha volt legnagyobb bevételű filmek között számos animációs alkotás található (https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_highest-grossing_films)

vagy Nemes Csaba. Alkotói oldalról tehát sok lehetőség nyílik, dolgozatomban a továbbiakban számos eltérő példát sorolok ennek bemutatására. Külön figyelemre méltó, hogy befogadói szempontok szerint mennyire más megítélés alá kerülhet a képzőművészeti felületre, például galériatérbe, és köztérre készült animációs tartalom.

Az animációs film bemutatásához minden esetben valamilyen projekciós felület szükséges. Klasszikus értelemben véve az animációs felület a mozivászon vagy a televízió képernyője, de mára ez gyakorlatilag bármilyen interfész vagy eszköz lehet, amelyen mozgókép vetíthető, lejátszható. Az animáció különböző lehetséges felületei változtatják a befogadói hozzáállást, a befogadás sebességét és az értelmezési lehetőségeket is, de a felületváltástól a tartalom nem módosul nagy mértékben.

A képzőművészet elsődleges felülete a galéria tere, bár ez nem kizárólagos. Itt nem csak a köztéri művészet évezredes hagyománya képez kivételt, de mára a képzőművészet felületi határai is elmosódni látszanak, hiszen a műveket befoglaló terek kontextusukkal változtathatják meg egy-egy mű jelentését. A galériák és múzeumok terei pedig egyértelműsítik az alkotói szándékot azzal kapcsolatban, hogy a kiállított tárgy műalkotás. Az animációs tartalmak a galériatérben sok szempontból új értelmezést kapnak. Saját filmidejük módosulhat, mert a néző annyi időt tölthet velük, amennyit szeretne, és nem annyit, amennyit a rendező juttat számára. Egy rövidfilm esetében prioritást kaphat a mű, mivel nem kell például egy heterogén tematikus blokkban versenyeznie más munkákkal, ahogyan egy filmfesztiválon történik. A galériatérben nem terheli semmilyen animációs technikai trend vagy vizuális mérce, szakmai elvárás.

A képzőművészeti felületre szánt animáció szabad, a filmes és az alkalmazott animációs szakmaiság nem köti meg, egyetlen feladata a művész szándékának beteljesítése, önmagában egész, nem kell viszonyítani semmilyen sztenderdhez. Egy műalkotásnak a művészi értéke, a tartalma az elsődleges. Ez nem feledteti annak technikai kidolgozottságát, mivel a tartalom és a forma koherens egysége eredményezi ezt az élményt. Abban az esetben, mikor egy alkotás nem egy ismert médiumban és klasszikus formában születik meg, nyilvánvaló, hogy a közvetítőváltásnak tartalmi okai is vannak. A médiumválasztást több szempont befolyásolja. Például a közölni kívánt tartalom időtállósága. Egyértelmű a különbség egy kőbe vésett és egy falra festett ábra közvetítői szavatosságának időtartamában. Még akkor is nagy a differencia, ha két műalkotás azonos anyagból készül, de teljesen más formában. Mint például, ha egy reliefről vagy egy térben körbejárható szoborról beszélünk.

A formaváltás egyben dimenzióváltás is lehet. Olyan egyszerűen is meg lehet ezt fogalmazni, ahogy Lucio Fontana a homogén vásznát egy egyszerű mozdulattal felhasította, így hozva térbe az eredetileg a fal síkjára helyezett klasszikus képformát. Ez a mű is egyfajta

határátlépés. Az állóképek térbe emelése az installációk kialakulását is eredményezte. Az installációk fejlődése, az élőszereplők bevonása az event és a performance megjelenésének alapjául szolgált, mely művészeti ágak a színház és a képzőművészet határterületén lebegnek. A médiaművészet megjelenése új médiumokat épített be a képzőművészetbe.



Lucio Fontana: *Concetto Spaziale Attesa*, 1964/1965 (olaj, vászon, 46,4 x 38,1 cm)

A fentiekhez hasonlóan nehéz meghatározni a médiaművészet fogalmát. „Akik használják, azok mozgóképet használó alkotást értenek alatta, de e fogalomba nem értik bele a filmművészetet. Ide sorolják a videóművészeti alkotásokat és a videóinstallációkat, az interaktív installációkat, az immerzív environmenteket, a performatív komputerművészetet, illetve kommunikáció- és webművészetet.”¹² A képzőművészeti felület klasszikus értelemben a galéria tere, de „A médiaművészek számára a kreativitás terepe a WEB-művészet területére helyeződik át. Az állandó frissességen, megújuláson és tájékozódáson alapuló tevékenység azonban megváltoztatni látszik a médiaművészet általános definícióját. A változás egyik sarokpontja a művek és programok interaktivitása, változékonysága. Alapvetően megváltozik a műalkotás státusa: néhány, véges számú technikai utasítás következtében előálló, operatív nyelv alkalmazásával létrehozott jelenség lesz. Egyre kifinomultabb részletekből álló (egy újszerű fogás, egy érdekes látásmód, vagy fragmentum kiemelése), számos apró technikai mesterfogást egyesítő művek jönnek létre, amelyek a kiindulásnak választott művekből, mint minták és metódusok (remixelő, rekontextualizáló alkotói magatartás) korlátlan készletéből eseteket képeznek. Fontos fejlemény az alkotói környezet

¹² [Bene](#), X.4.5. Médiaművészet című fejezet

módosulása is. Az új elektronikus médiák lehetővé teszik mind a hagyományos, mind a technika-orientált felfogásnak megfelelő művészi stratégiák kialakítását.”¹³

I.1. Az animáció mint képzőművészeti eszköz

Kevés képzőművész vált olyan híressé animációs alkotóként, mint **William Kentridge**, a johannesburgi származású művész, aki 1989-ben kezdett animációval foglalkozni. Az apartheid utáni Dél-Afrika küzdelmeit dolgozta fel alkotásaiban, jellemzően szénrajzokkal és azok sorozataiból készített animációs filmekkel. Az aktuális események feldolgozása nem új a képzőművészetben. Már Francisco Goya (*1808 május harmadika*, 1814), Théodore Géricault (*Medúza tutajja*, 1819) és Pablo Picasso (*Guernica*, 1937) is festett politikai és híreseeményeket. Andy Warhol *Death and Disaster* című 1963-as sorozata technikai képek átdolgozása, Gerhard Richter 1962 óta gyűjtött sajtófotókat, mely gyűjtést *Atlas*nak nevezett el, és amely festményeihez inspirációként szolgál. Warhol képei a katasztrófa mintává redukálására, a média elidegenítő hatására tesz kísérletet, Richter fotói a közelmúlt mozdulatait merevíti ki, emeli ki és rendeli egymás mellé festményein, valamint Kentridge megközelítése is a tömegmédia által közölt mozgókép kisajátítására irányult. Mindezt animációs technikával megjeleníteni merőben új megközelítés volt.¹⁴

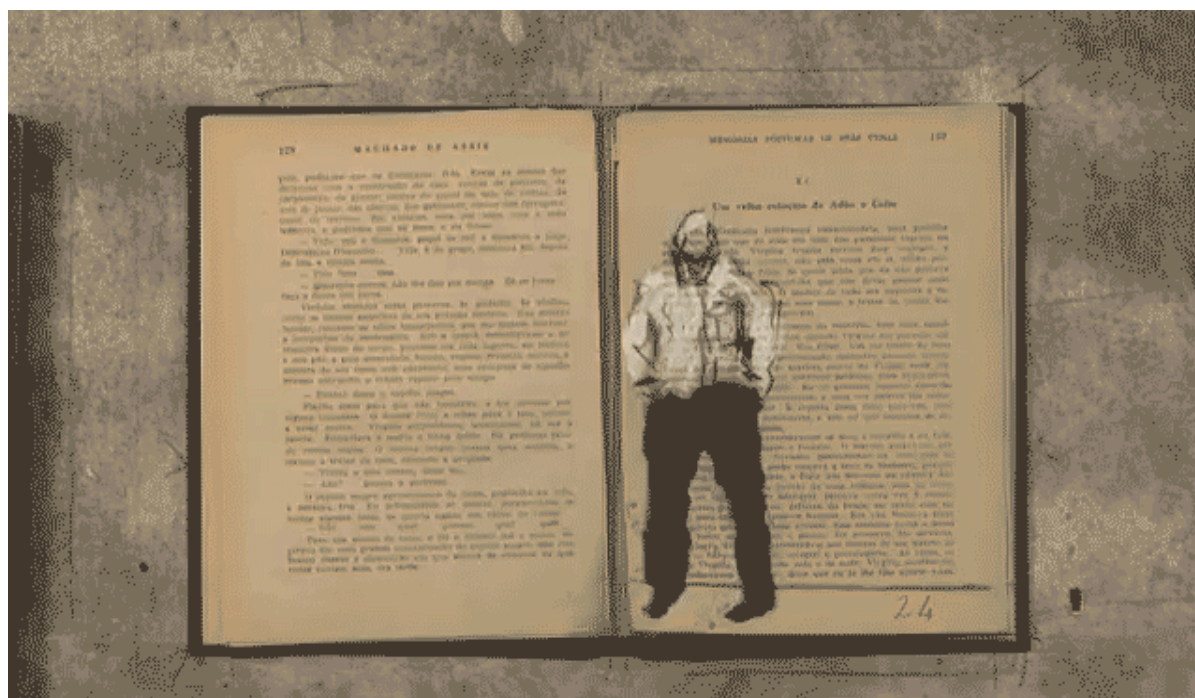
Kentridge az aktuálpolitikát egy konfliktusos időszakban emelte be képzőművészeti témái közé. A média egyik sajátossága, hogy érdekevezéreltsége okán polarizálja a nézőket. De Kentridge saját tapasztalataiból és saját szemszögéből vizsgálja a közéleti jelenségeket. Olyan új nézőpontot mutat így alkotásaiban, amelyhez képest ugyanaz a tartalom a médiában sokkal egyszerűbben jelenik meg.

William Kentridge művészi eszköztára nagyon gazdag, a grafika, a filmkészítés, a szobrászat és installáció használata jellemző rá. Kentridge technikákat, műfajokat, zsánereket képes társítani úgy, hogy ezáltal egyszerű, emberi, humoros vagy nagyon komoly társadalmi-politikai eseményeket mesél el komplex műalkotások formájában. A textilművészet bizonyos válfajai is eszköztárának fontos elemeit képezik gigantikus gobelin faliképek formájában. Bronzszobrokat is készít, valamint nagyobb, interaktív installációkat. A mediális heterogenitásban az animáció csak egy technika a már felsoroltak között, viszont

¹³ Doboviczki–Készman, 25-26. és 29-30. old.

¹⁴ A közismert példákon túl lásd Downey.

szénrajzai animálása, valamint kollázsok mozgatásából készült filmek készítése vált művészetének legfőbb karakterévé. Dolgozatom egyik karizmatikus alakja Kentridge. Különös tekintettel arra, hogy a művészetiipar egyik eklatáns példája a médiák és médiumok közötti lebegés szemléltetésére. Művészeti teljesítménye, pályaképe felszabadító hatással bír a nézőre és az alkotóművészetre egyaránt. Kentridge azt példázza, hogy az animáció adekvát tartalom kifejezése okán galériába emelhető, vagyis képzőművészeti médiummá válhat, alkalmas komolyabb témák közlésére.



William Kentridge: *Second Hand Reading*, 2013 (flipbook film a *Shorter Oxford English* című szótár oldalaira rajzolva, HD video formátumban)

Kentridge-hez hasonló megközelítésből, a magyar képzőművészeti alkotók közül **Nemes Csaba** munkássága érdekes példa. Nemes a 2007-ben bemutatott animációs *Remake* című sorozatával újszerűen hatott a művészeti közegben. A hazai kulturális környezetben az aktuálpolitikai események képzőművészeti tükrözése akkor még kifejezetten szokatlan választás volt. Alkotásai a politikai élet kérdéseire reflektálnak, és a világban történő események társadalomkritikus bemutatására törekedtek. Nemes Csaba a 2006-os októberi zavargások jeleneteit dolgozta fel. A mű a Velencei Biennálé magyar pavilonjának pályázatára készült animációs filmetűdök sorozatának formájában, ahhoz hasonlatosan, ahogy Kentridge az apartheid következtében tapasztalt forradalmi eseményekre reagált műveiben.



Nemes Csaba: *Remake*, 2006 (rotoszkópos animációs filmetűdsorozat, HD video formátumban)

A *Remake* klipszerű jelenetei nem csupán a zavargások kulcsfontosságú jeleneteit/eseményeit, mint az MTV ostromát vagy a tank elszabadulását elevenítik meg, hanem az aktuális társadalmi nézőpontokat is megpróbálja bemutatni interjúszerű etűdökkel. Az „ostromlók” és a „védők”, az utca egyszerű emberei, közeli barátok vagy az események elemzői mind felületet kaptak. Az alkotó a tíz filmhez eltérő forrású dokumentumokat használt fel, például a média által közvetített mozgóképeket és privát videókat, vagy a saját élményei alapján rekonstruált jeleneteket. A rövid, megközelítőleg egy perc hosszúságú történetek animációs átdolgozásához egy kisebb alkotócsoporthoz segített munkáját, az animátorok eltérő technikájú és stílusú animációs módszereket alkalmaztak, így a különböző forrásanyagok és az eltérő nézőpontok vizuálisan is diverz világot mutatnak. Nemes azért választotta az animációt, „mert ez a műfaj a legkevésbé dokumentarista, nem jellemző rá a technikai képek kíméletlen naturalizmusa. Az animáció fontos eleme a rajz, a kézi munka, annak ellenére, hogy a munkafolyamatokat ma számítógéppel végzik. Ez a műfaj segít a konkrét események elidegenítésében, művészi vizsgálatában, mert képes sűríteni, és más

nézőpontokból értelmezni a mozgóképek által dokumentált eseményeket, segítségével elkészíthető az őszi politikai bohózat ironikus remake-je” – nyilatkozta.¹⁵

McLuhan óta tudjuk, hogy a médiumok nem elsősorban az általuk hordozott tartalom, hanem e tartalom sajátos szervezési módja által fejtik ki hatásukat. Sokat idézett megfogalmazása, „a médium maga az üzenet”, tulajdonképpen nem mást jelent, mint hogy maga a médium jellege, struktúrája az, ami az információk tartalmát és feldolgozási módját egyaránt meghatározza, sőt megteremti. Azért beszélhetünk itt teremtésről vagy létrehozásról, mert amint McLuhan rámutat, nincsen tartalom vagy tudás az azt hordozó, szervező médium nélkül. Ráadásul, mivel „minden médium tartalma egy előző médium”, vagyis a kulturális tudás egy előző információhordozó által strukturált formája, ezért egy új médium felbukkanása mindig e tudás egy újabb, az adott információhordozó szerkezetének és logikájának megfelelő átstrukturálása, átfordítása, ilyen értelemben pedig újjáalkotása.¹⁶

Vannak olyan alkotások, melyek elsősorban azt célozzák meg, hogy a befogadó ne kapjon objektív támpontokat a mű értelmezéséhez, illetve vannak olyanok, amelyek megéppenséggel több támpontot is adnak, mint ami szükséges lenne a művön belüli cselekmény megértéséhez és a nézői azonosulás irányításához. 2010-ben Nemes Csaba *Állj ide!* című bábfilmjéhez készítettem bábokat. Feladatom egy karakteresen vidéki, szegény sorsú cigány és egy szélsőségesen magyar karakter elkészítése volt. Olyan grafikailag átírt kesztyűbábszobrokat kellett készítenem, amelyek egyszerre hozzák a klasszikus magyar bábok stilizált egyszerűségét és a megrendelő által kért karakterek jellegzetességét. Mivel Nemes Csaba munkásságára jellemző a politikai életre való reagálás és a világ társadalomkritikai szempontból történő megmutatása, az ötperces film egy cigány és egy magyar szereplő szituációs párbeszédén alapszik.

¹⁵ <http://nol.hu/archivum/archiv-467644-270369>

¹⁶ McLuhan, első fejezet

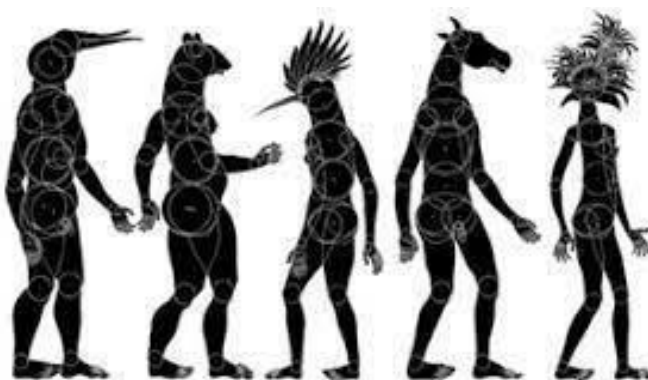


Nemes Csaba: *Állj ide!*, 2010 (bábfilm HD video formátumban)

A mű érdekessége, hogy mivel a bábfigurák karakterei szélsőségesek, nem könnyű eldönteni, nézőként melyik figura oldalán kellene állnunk. Ugyanakkor a művet magába foglaló kiállítás kontextusában az alkotó irányítási szándéka nyilvánvalóvá válik: a művész filmjét cigányok elleni támadások helyszíneiről készült festmények között állította ki. A figurák nem válnak önálló karakterré, a mesélő játékszerei, eszközei maradnak. Az „Állj ide!” kijelentés a filmben is elhangzik, de nézőként az a benyomásom, hogy a mű címe is mutatja, hogy az alkotó döntésre próbálja készíteni a nézőt, melyik karakternek adhat igazat, vagyis hová kell állnia. A választás eredménye az alkotó tudatos munkájának köszönhetően nyilvánvaló, a néző valójában csak arról dönthet, hogy elfogadja-e az útmutatást.

További példa a képzőművészet és az animáció együttes jelenlétére egy alkotói életműben **Waliczky Tamás** (1959) animációs és újmédiaművész munkássága. Számítógépekkel 1983-ban kezdett el dolgozni, majd 2006-2007-ben készítette el animációs technikájú művét, a *Marionettes*-et. A figurák animációját egy fizikai szimulációs algoritmus generálja. Számítógép által generált és nem animált mozgásokat vizualizálnak a gömbcsuklós karakterek. Ezért a mozgások random jellegűek, nem a karakterek életre hívását, hanem azok fizikai összeomlásának jeleneteit idézik. Teljesen stilizált alakok, és a síkdekoratív egyszerűsítés segíti a nézőt abban, hogy a karaktereket a mozdulatok révén ismerje meg. A figurák stilizációja és a viszonylagos izokefália az ókori vázafestményeket idézi. Ettől az

archaikus modortól időtlenné válik a figurák karaktere. Waliczky azt vizsgálja munkájában, hogy az egyszerű számítógépes programok által generált mozgások hogyan kelthetik érzelmek illúzióját a nézőben, „csupán azért, hogy a néző érzelmeket feltételez minden mozdulatsor mögött, még akkor is, ha tudja, hogy azt a számítógép csupán véletlenszerűen generálta.”¹⁷ Waliczky tehát azt állítja, minden mozdulat érzelmeket kelt a nézőben, ez az emberi reakció még a legstilizáltabb antropomorf kreatúra mozgatásának esetében is, mert ez az emberi reakció.



bal oldalon Panathénaia amfora, Attika, i.e. 480–470 körül (kerámia)¹⁸

jobb oldalon Waliczky Tamás: *Marionettes*, 2006-2007¹⁹

A *Marionettes* látványa az árnyfilmek világát is felidézi. Lotte Reiniger készítette el az animációs filmtörténet első egész estés alkotását 1926-ban,²⁰ sziluettfilmjei az ázsiai árnyjáték színház hagyományát transzformálják az animáció műfajába. Reiniger vizuális hagyatéka animációs úttörőként megkerülhetetlen, így Waliczky munkájával kapcsolatban is felmerül a vizuális hasonlóság szándékoltsága. Animációként, animátorként mindig érdekel az az állapot, hogy miközben szoftverekkel mozgatunk egy figurát, élőben látjuk a mozdulatokat, amelyeket magunk generálunk. A megfelelő karakteres mozdulat keresése közben adódnak olyan mozdulatok, melyek a természetestől nagyon távol állnak, néha még munka közben is feltűnik a normálistól/valóságostól eltérő animációs mozdulat. Egyrésről a szürrealitás az animáció jellegzetessége. Másfelől az animációs figurák megépítése során kialakul egy virtuális lény, ami stílusához kapcsolva hordoz egy elvárt mozgatási minőséget, mely formanyelvet az animátor szándékai és képességei szerint alkalmaz. Waliczky esetében az az érdekesség, hogy egy

¹⁷ <http://www.kempelen.hu/waliczky.html>

¹⁸ A kép forrása:

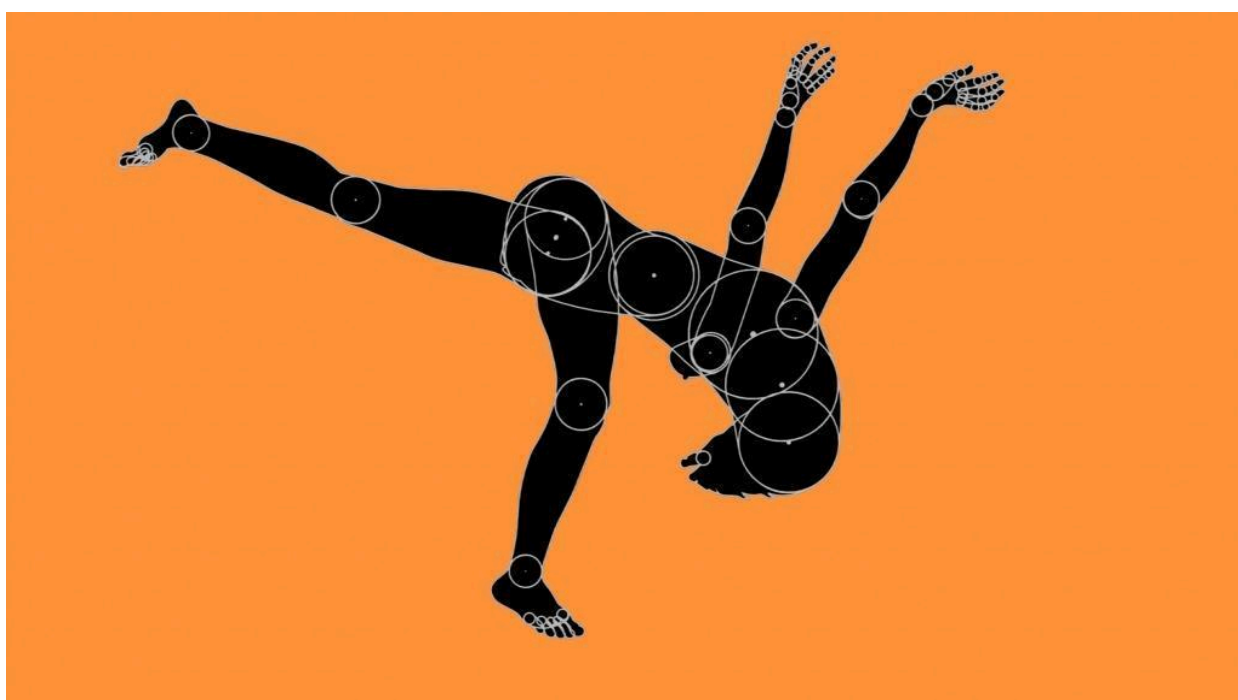
<https://cfonline.org/exhibition-athenian-vase-painting-makes-its-formal-debut-with-first-solo-show/>

¹⁹ https://www.waliczky.net/pages/waliczky_marionettes1.htm

²⁰ [Dastidar](#)

algoritmus számítja ki a megjelenített mozdulatokat, a néző a testrészek összességének együttes mozgásából következtet a figura állapotára, az eredményt nem irányítja rendezői szándék.

Rendezői szándék viszont, hogy érzelmi reakciókat generáljon a tehetetlen testek kiszolgáltatott hanyatlása láttán. Az animáció infantilis és perfekcionista jegyeket is visel egyben, korlátlan játéktér egy technikailag erősen korlátozott terepen. A virtuális lénnel való bánásmódot csak az alkotó koncepciója határozza meg, akár egy gyermek játékában. Az animációval életre hívott lény elrendelten marionett – hogy kaland vagy küszködés lesz az örökös sorsa, csakis a tervező döntése.



Waliczky Tamás: *Marionettes*, 2006-2007 (vektoralapú animáció)²¹

Blu olasz származású graffitiművész. Európa és a világ minden táján alkot, munkája gyakran környezetvédelmi, illetve antikapitalista témájú. Blu utcai művei az őket befoglaló környezettel együtt tudnak értelmeződni, amelyben az alkotások készültek. A városi környezet, festett falak vagy felületek fizikai tulajdonságait használja munkájának hangsúlyozására vagy kiegészítésére. Tény, hogy a legtöbb utcai művész törvényen kívül működik, nem intézményesített a munkájuk, így mintha civilként szólnának a közönséghez. Ez az egyenlőségérzet alkotó és befogadó között jellemzővé vált a társadalomkritikus nézőpontok közlésére. Blu kültéri-köztéri falakra

²¹ <https://vimeo.com/825010552>

rétegezett festményeit animációs-pixillációs technikával rögzíti, az egyes rétegeket mozgásfázisként felhasználva. Eredményül egy, a valós térben mozgó festmény cselekménye bontakozik ki a Blu által készített etűdfilmekben. A térben a festmények utolsó fázisa marad fenn graffiti formájában, a többi mozgásfázis valaha volt jelenlétére csak a figurát körülvevő festékmazsk utal. Blu a graffitikészítést animációs technikával dokumentálja, helyezi narratívába és hívja életre a térben.



bal oldalon Blu: graffitirészlet, Tate Modern, 2008

jobb oldalon Blu: *Muto* (animációs film részlete)²²

A londoni Tate Modernben 2008-ban kapott lehetőséget arra, hogy az épület homlokzatára készítsen nagyméretű murális munkát a *Street art* című kiállítás keretein belül. Ekkor a *Muto* című animációs filmjét is bemutatta, amelyet Blu úgy jellemez, mint nyilvános terekre festett kétértelmű animációt.

A graffiti esetében a mű elhelyezésének kiválasztása kulcsfontosságú. Blu gigantikus képeket készít groteszk figurákról, ezek lehetnek rajzfilmlények vagy akár a görög mitológia szereplői. Nagyon korlátozott színpalettát használ, hangsúlyosan kontúrvonallal körbevett

²² részletek az alkotásból:

<https://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4>

<https://www.youtube.com/watch?v=Ch-wEUMXSn8>

<https://www.youtube.com/watch?v=Z49XOUJx9iA>

formával. „A festéket csak a rajz kitöltésére használom” – nyilatkozta. Blu filmjei nagyon izgalmasak vizuálisan, mert a nagy gesztusokkal megfestett figurái olyan organikusan kúsznak-másznak a választott ipari terek felületén, mintha egy time lapse videót néznénk valami teljesen természetes dolog növekedéséről. A művész a Tate Modern múzeum meghívására került hivatalosan is képzőművészeti közegbe, mert filmjei zsigeri-érzéki hatása az animáció technikája által képzőművészeti irányból is összetetten értelmezhető. Mivel a graffitik kültéri falakra készülnek, a Blu filmjeiben megjelenő festménylények valós helyhez és dimenzióhoz kötődnek. Így az elkészült filmek mellett, mementóként az utcán marad a festmény, a rengeteg gesztusból álló film utolsó fázisa.

Az animáció fázisainak szemléltetése érdekes lehetőségeket nyit a képzőművészek számára, **Szabó Ádám** szobrász 2003-ban készített plasztikasorozatának minden darabja egy-egy animációval egészül ki.



Szabó Ádám: *Ha esik az eső, nő a fű*, Parthenón-fríz terem, Epreskert, Budapest, 2003

A szobrokat kiegészítő animációs filmek a szobrok keletkezésének folyamatát ábrázolják a dokumentált fázisokból összeálló képsor segítségével. A filmekben kivályódást, növekedést, alakvesztést és felépülést láthatunk, a kiállított szobor plaszticitásának történetét. A szobor a filmben megjelenő mozgásfázisok sorában álló utolsó filmkép valós dimenzióban megjelenő eredetije. A mű együttesen értelmezendő: a folyamat szemléltetésének filmje és a folyamat eredménye, a műtárgy. Az alkotó az animációs filmmel önmagában nem törekszik a folyamat bemutatásánál többre, és a szobor sem mutat tovább a folyamat végeredményének tárgyi alakjánál. A két különböző médiumban megjelenő munka együtt kommunikálja a koncepciót.

Szabó Ádám további plasztikáiban is megjelenik az idő megállításának gondolatköre. Szobrai gyakorta egy múltó pillanat, mintegy mozgásfázis kimerevített, valós dimenziójú

verziói.²³ Az éppen eldördülő fegyver, a völgy felett kavargó köd vagy a füstölő gyárkémény fogalomszerű időtlenségét jeleníti meg szobraiban. A témák illékonyága okán válnak ezek a szobrok fázisszerűvé. A bábanimációban, ahogy a maketthelyzetekben is a füstök-ködök vattaszerű anyagból készülnek, melyeket fázisonként cserélgetnek, formáznak, így a filmkockák sora lejátszva a gomolygás illúzióját kelti.²⁴ Ezt a fázisélményt továbberősíti az élő videóinstalláció, melynek a belépő szemlélő interaktív szereplője: kvázi mátrixélményben, a lövés pillanatában vagyunk képesek megélni a mikropillanatnyi időt a valós időbe tágítva.



Szabó Ádám: *Csatazaj*, 2018

Bizonyos esetekben a galériatérben is maximális profizmust láthatunk animációs szakmaiság tekintetében. Ilyen példa az orosz képzőművészecsoporthoz, az **AES+F**. Név szerint Tatiana Arzamasova, Lev Evzovich, Evgeny Svyatsky és Vladimir Fridkes. Az AES+F csoport utópisztikus filmeket készít, egyértelmű társadalomkritikai céllal. Az ő utópiájuk egy, a divatvilágból ismert, tökéletesen profi, rendezett világ paródiája. A klasszicista festészet beállításaira hasonló parafrázisokat készítenek. A nagy méretben vetített, vegyes technikájú filmjeik mellett a víziókat több médiumban is megjelenítik. *Oh my art*²⁵ című, 2019-es kiállításukon állóképek, porcelánszobrok, installációk is helyet kaptak. Munkájuk parafrázisjellege nagyon erős, rengeteg kulturális mintát elevenít fel a nézőben, és egyértelműen felmerül az animáció és a film határainak elmosódása. A befogadó számára ezek a technikai felismerések valójában nem fontosak, mivel a kreált vízió képileg nagyon konzisztens. Az animáció az utópiájuk kibővítésének hiperrealisztikus eszköze. Professionalitásuk lenyűgöző, munkáik technikailag tökéletesek. Ez a tökéletesség az, ami olyan rémisztővé teszi a hanyatlást, amit kifejeznek. Alkotásaik karakterében ott van a

²³ [Fenyvesi](#)

²⁴ [Bihari](#)

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=vR2dazzHJWM>

kilencvenes évek végén indult, érzékenyítő Benetton-reklámok öröksége. A Benetton akkori arculattervezője Oliviero Toscani *Reklám, te mosolygó hulla* című könyvében vezette le a divat és a valóság meghasonlását. A reklámot mint a termék felett álló mediális lehetőséget erős koncepcionális művészeti gondolatisággal párosította. A Toscani által megfogalmazott „mosolygó hulla” az AES+F csoport műzsája.

Az AES+F csoport munkái Jeff Koons barokkos porcelánszobrainak hagyományát is hordozzák. De a klasszicizmus és a romantika festményeinek drámai beállításai, mint például Théodore Géricault *Medúza tutajja* festményének vagy akár George Melies filmjeinek statikus nézőpontú, fantasztikus burjánzó víziója is felidéződik munkáikban. Az AES+F esetében az animációs technika alkalmazása azért szükséges, hogy a tervezett vízió kiegészülhessen a valóságban nem megtalálható elemekkel. Szürreális és dramatizált parafrázisok sorát sejtető, a végletekig kigondolt beállítások, karakterválasztások, és tökéletes háromdimenziós animáció. Mindezek egy lelassított idejű dimenzióba vezetik a nézőt. Egy mozgó állóképre nyitnak ablakot, ahol a sebesség nem téma, de a nézőt odabilincseli a mű elé, a tempó és dinamizmus csökkentése mehökkentően felerősíti az igényünket a részletek vizsgálatára. Minden technika és anyag egy célt szolgál, az AES+F brand divatos utópiájának építését. A művészetiipar remek példája. Fókuszban tartják az embereket érdeklő toposzokat, azokat a képzeteket, amelyeket a néző mint művészetet fogad el, és mindezt a legperfekcionálisabb reklám stílusában adják elő, miközben markáns társadalmi problémákra reflektálnak.



AES+F: *Inverso Mundus*, 2019 (videoinstalláció)²⁶

Annak ellenére, hogy az animáció már láthatóan nem idegen a galériatértől, mégsem jellemzően képzőművészeti technika, de a formanyelv vizuális és technikai heterogenitása miatt egyre elterjedtebb. Az AES+F multimédia-művészetének eszköze az animáció, a szürreális animációs elemek a realista látványba integrálódnak. Installatív szempontból a projekciók nagyobb vetítőfelületeken világító, mozgó, hatalmas pannókként működnek.

Az animáció kiállítótérben számos módon megjelenhet, prezentálható nagy felületen, de az alkotó dönthet koncepciótól függően kisebb intimebb projekciós felület mellett is. **Szabó Eszter** kortárs festő animációs munkái ilyenek: kis LCD-kijelzőkön, fülhallgatóval teremt intim helyzetet a néző és képei között.²⁷ Az alkotó inspirációs forrását az utcákon keresi, fotókat készít, videókat és hangokat rögzít, valamint a napi hírekből merít. Munkái rövid animációs loopok. Szabó munkái kis méretű rajzok, akvarellek, olajfestmények és fotók kombinációiból összeálló képek, az alkotó ezeket pixelesen animálja. Festőként animációi is keretben, illetve kép formájában jelennek meg a kiállítótérben. Tulajdonképpen mozgó festmények, így nagyon következetes választás ez az installálási forma is. Az, hogy egy festménynek miért kell mozognia, így fogalmazza meg: „vannak dolgok, amiket csak mozgással lehet kifejezni.”²⁸ Az intim térben leskelődünk a kis LCD-ablakokon át, ahol a nehéz valóság karakterei szuszognak, állodógnak, élnek. Szabó Eszter képei a kelet-európai valóság kis látképei. A *Princesse Beauty* című videoinstallációs munkájáról így nyilatkozott: „A mű Lucas Cranach híres festményének, Anna Cuspinian, a humanista tudós-történész, Cuspinian felesége portréjának újragondolása a mára.”²⁹

²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=Llt6pcUZp4Y>

²⁷ <http://videospace.c3.hu/artists/eszterszabo/index.html>

²⁸ Beszélgetés Szabó Eszterrel, Párizs-Budapest-metró, 2024.01.02

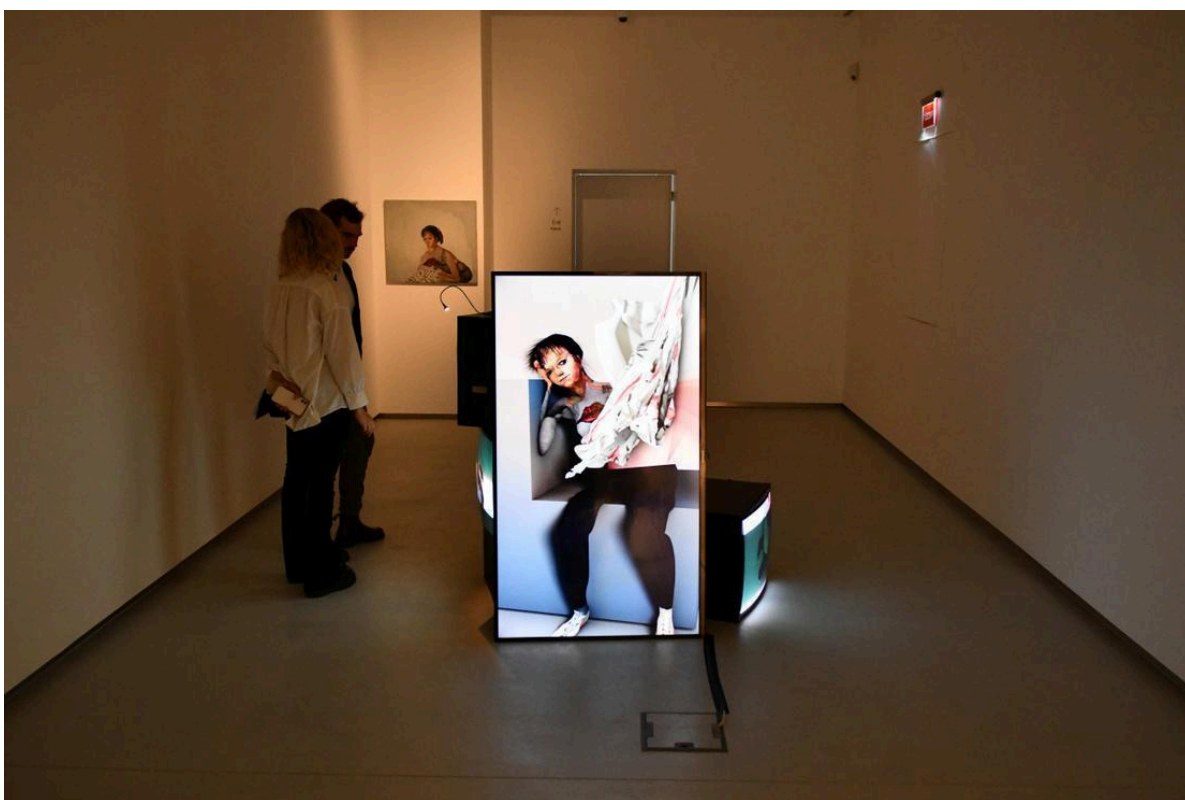
(<https://www.youtube.com/watch?v=kfvZz3QwfU0>)

²⁹ [Kozár](#)



bal oldalon Lucas Cranach: *Anna Cuspinan* portréja, 1502-1503

jobb oldalon Szabó Eszter: *Princess Beauty*, 2022 (festmény)



Szabó Eszter: *Princess Beauty*, 2022 (videoinstalláció)³⁰

³⁰ <http://eszterszabo.hu/project/beautiful-princess-inspired-by-aliz-mosonyis-poem/>

Érdekes installációs helyzetet teremtett 2011-ben a velencei Biennálén a japán pavilonban immerzív environment alkotásával Ayako Tabata azaz **Tabaimo** japán képzőművész *teleco-soup* című munkájával. Mára, 2024-ben az ilyen típusú projekciók nem számítanak különösnek, de 2011-ben a képzőművészeti térben ez újdonságnak hatott. A pavilonba épített videóinstalláció speciális kapcsolatot hozott létre a néző és a projekció között, mert a függőleges vetítőfelület finoman átívelt a padló síkjára, így tulajdonképpen a látogatók lába alá hajlott be a projekció. Azaz a nézők nemcsak szellemileg váltak a vetítés részeseivé, hanem fizikailag is belekerültek abba, úgy, hogy a projekció határai elmosódtak. Viszont ebben az esetben nem lehet pontosan megmondani, hogy a mű akkor van-e készen, amikor az installációt felállították, vagy a közönségével együtt. Animációs szempontból érdekesség, hogy Tabaimo az animációs rövidfilmekből ismert szabad grafikai stílusú animációt viszi a galériaterébe, ezzel szabad gondolattársításokra adva lehetőséget, nem kötött narratívában és időben mesél, hanem fizikailag részesévé teszi a nézőt egy olyan épülő folyamatnak, melyben grafikai víziók követik egymást. Az animáció alkotójának nagyon sok formájú és jelentésű projekciós felülete lehet, melyek más-más értelmezést adnak a munkáinak. Az installáció tehát sokfajta többletet ad a mű értelmezéshez, ez a képzőművészetben különösen igaz, de az alkalmazott animáció esetében is van mediális üzenete a mozgókép projekciós felületeinek.



Ayako Tabaimo: *Teleco-soup*, Velencei Biennálé, 2011

Az animáció a képzőművészeti platformon számtalan tartalmi és formai módon megjelenhet. Konceptuális művészeti vonatkozásban például, mint William Kentridge és Nemes Csaba esetében, az aktuálpolitikai közéleti téma ábrázolásának beemelésével. Waliczky Tamás az animációs figura kiszolgáltatottságát, animáció technikából eredő tartalmi sajátosságát veti fel. Blu graffitiművészként egyedi munkássága az animációs mozgásfázis létrehozásának játékos grafikai szélsőségeit hordozza, térben és léptékben lépi túl az animációs felületekhez tartozó konvenciókat. Szabó Ádám szobrászatában az animációban rejlő idő képenként rögzített örökkévalósága jelenik meg, fázisfotó érzetű plasztikáiban vagy szobrait kiegészítő mozgóképes projekcióként. Az AES+F csoport technikailag gazdag alkotói repertoárjában az animációt mint az élőszereplős videómunkák szürrealitásra nyíló dimenzióját alkalmazza nagyméretű videóprojekciók formájában. Az AES+F munkái egyértelműen hordozzák a klasszikus festészet jellemző témáit és az ehhez tartozó kompozíciók karakterét. Az AES+F csoporthoz hasonlóan, Szabó Eszter festményanimációi kiállítóterben projektált médiaművészeti alkotások, melyek szintén táplálkoznak a klasszikus festészetből. A kiállítóterben a mozgóképes projekciók nemcsak képformátumban, hanem LCD-vagy projektált kép formájában jelennek meg. Az interaktív installációk, az immerzív environmentek is a képzőművészeti terek kommunikációs formájává váltak. Ayako Tabaimo munkái például több projektorral kialakított mozgó, a kiállítóteret installatív módon átformáló mozgóképes alkotások. A kiállítóterben, képzőművészeti közegben prezentált animációs alkotások, tartalmi, formai, technikai, installálási lehetőségei minden lehetséges módon bővülve, progresszíven fejlődtek a médiaművészet kezdetétől napjainkig. Összességében a képzőművészet mára az animációt mint technikát és annak széleskörű prezentálási lehetőségeit adaptálta.

1.2. Az animáció vizualitása által inspirált képzőművészeti alkotások

A képzőművészet az animációt nemcsak mint technikát használja, hanem az animáció vizuális lenyomatát is. Az animációs kultúra által létrehozott vizuális többlettartalom a kortárs képzőművészet témájává vált.

A galériatérben kiállított művek esetében a művészeti érték és a szakmai minőség elvált egymástól a 20. században. Egy alkotás technikai értelemben vett szakszerűsége, professzionalitása már nem követelmény. Amíg a reklámipar és a populáris filmipar progresszív, folyamatos fejlődésre van kárhoztatva profitorientáltsága okán, addig a

képzőművészet általánosságban nem köteles kiszolgálni a befogadói igényeket. Az idők során bebizonyosodott, hogy képzőművészeti céllal szinte lehetetlen piacképes mozifilmet készíteni. Részben azért, mert a mozik közönségének nagy többsége mozifilmet akar látni a moziban, vagy szórakozásra vágyik. Részben pedig a filmipar érdeke volt pontosan megfogalmazni azokat a recepteket, amelyek a lehető legnagyobb mértékben jövedelmezőek. A nagyobb haszonkulcs érdekében azokat a rétegfilmnek tekintett alkotásokat, melyek sikeresek voltak, de nem voltak kimagaslóan jövedelmezőek, kevésbé részesítette előnyben a filmipar. Szerencsére mára a közösségi finanszírozás révén bármilyen tartalom mecénásai lehetünk, és ez globális összefogásokat eredményez bizonyos tartalmak létrejöttéhez, így a bevételgeneráláson túl is keletkeztek új, alulról szerveződő produceri motivációk.

Peter Greenaway filmrendező egy Budapesten tartott mesterkurzuson³¹ azt mondta, hogy a „narratíva és az eszközhasználat iskolázott alkalmazása korlátokat állít a kreativitás elé.” Ezzel kapcsolatban felmerül az a közismert elmélet, hogy a történészek esetében az idősebb generáció a termékenyebb, ez pedig minden bizonnyal a tapasztalat és a mélyebb ismeretek biztosította szélesebb körű rálátás eredménye. Ugyanakkor a matematikában általában a fiatalok hoznak újításokat. Ezt azzal is magyarázzák, hogy a szabályok esetleges nem ismerete új utak felfedezését teszi szükségessé. A szoftver tehát meghatároz és korlátoz. A szabályok, részletek nem ismertek éppen annyira nyithat utat az új megoldásokhoz, mint a mély és körültekintő ismeretek és tapasztalat. Greenaway mozgóképes alkotó gondolatai azért lehetnek relevánsak a dolgozatommal kapcsolatban, mert az ő alkotásainak inspirációját a klasszikus képzőművészet képezi. Greenaway munkásságának vizuálisan jól detektálható előképei Rembrandt, a flamand és a reneszánsz művészet. Filmes munkássága nem követi az edukált szakmai szabályokat, sajátos szabadsággal kezeli a műfajt nemcsak technikai értelemben, de a filmes narrativitás magas szintű elvárásainak szükségességét is megkérdőjelezi. Meglátása szerint a film mint médium hiába alapul a mesterséges fényforrásokkal való kísérletezés festői hagyományán, a műfajt gúzsba köti a narratívától és az írott szövegtől való függőségi viszony. A 2018-as, a szolnoki Alexandre Trauner Art/Film Fesztiválon tartott mesterkurzusán „Magát le kéne lőni!” válasszal kedveskedett a közönség egyik tagjának, aki naivan feltette a kezét, amikor Greenaway afelől érdeklődött, hogy rejtőznek-e a sorok között forgatókönyvírók.

A filmiparban az esetek nagy többségében az alkotói választások a befogadói igényekre vannak tekintettel, legtöbbször profitorientált módon. A nézők egy része el is veszti az érdeklődését a már fokozhatatlan figyelemvadászattól. A filmművészet nem részrehajló az általános nézői igényekkel, mert képzőművészeti céllal készül, ezért az ipar egészének nem is

³¹ <https://magyar.film.hu/filmhu/hir/peter-greenaway-budapest-en-is-eload.html>

jelentős méretű szelete, mivel jellemzően nem jövedelmező. A filmművészet és a kísérleti film ennek ellenére nagyon fontos kis területe volt mindig is a filmiparnak, mivel szabadsága okán képes volt olyan kellemetlenül új mozgóképes felvételeket előállítani, melyet aztán az ipar egésze használatba vett menő formanyelvi eszközként – hasonlatosan az úrkutatásban kifejlesztett anyagok hétköznapi hasznosításához. Vannak olyan kísérletfilmes újítások, amelyek integrálódnak a mozifilmekbe, és az eredetük csak a szakmán belül ismert. De ennek a folyamatnak részeredménye az is, hogy az indie filmesek hatalmas bevételű produkciónak rendezhetnek, olyan érdeklődés övezi a kánontól eltérő karakterű filmeket. Az igények és a vélt igények kölcsönösen hatnak az alkotókra és a nézőkre is. Képzőművészeti témaként gyakran láthatunk visszacsatolást vagy kritikát, a nézői igényekre épült leegyszerűsített tartalmi és formai médiatartalmakkal kapcsolatban.

A televízió, reklámok, a mozi és később a számítógépes játékok világa a pop-art óta erős és gyakran alkalmazott művészeti téma. Doktori dolgozatom témaismertetése közben érdekes szempontra hívták fel a figyelmemet. A felvétel egy animációs szakember részéről érkezett. Megfigyelése szerint, animációs szemmel nem korrekt kivitelezésű munkákkal találkozok a galériatérben, amelyek az animáció területén szakmailag képzett nézőt kizökkentik, mert alacsony színvonalúak, szakmai szempontból kifogásolhatóak. Ez a kijelentés elsőre nagyon meglepett, mert a szakmaiság hiánya a kortárs képzőművészetben nem tűnt relevanciapontnak, ha az adott médium megfelelően tolmácsolja az alkotó által közvetíteni kívánt érzetet vagy tartalmat.

Mindez arra készítetett, hogy a szakmaiság szempontjából is megvizsgáljam például **Jon Rafman** kanadai képzőművész munkásságát, amely ilyen szempontból is izgalmas. Háromdimenziós animációs munkái érdekes példái a képzőművészeti felületre készült animációs tartalomnak. Rafman a '90-es évek videójátékainak világát idéző látványvilággal és animációs szakmai szempontok szerint kifogásolható minőségű mozgatással készít animációs filmeket, amelyeket galériatérben prezentál. Annak ellenére, hogy tudjuk valamiről, hogy mesterséges, még képesek vagyunk érzelmileg kapcsolódni hozzá, amelyre a Waliczky *Marionettes* című, már említett munkája szolgál példaként. Hosszú időn keresztül a számítógépes játékok figuráinak mozgatása mai szemmel kellemetlenül felületes volt, grafikai pedig a programok által meghatározott részletgazdagsággal rendelkeztek. A figuratív játékok közül a klasszikus Super Mario 12 x 16 pixel volt, ebből a bajsza 5 pixel, és ilyen vizuális redukció mellett is jól követhető volt narratívája, hiszen az egyik legnépszerűbb digitális játék 1985-től az egész világon. A játék cselekménye vezette a játékost, aki ebben az esetben kevéssé azonosult a szereplővel, csak haladt a történettel a kitűzött cél felé. A

játékok ösztönökre ható fő tervezői motívumai általában az ölni, gyűjtögetni, enni, lakni, státuszt szerezni.

Azok a játékok, amelyeket Rafman vizualitása idéz, abból a korszakból származnak, amikor a számítógépes játékok nem animálva, hanem mozgatva voltak, például a The Sims kezdeti verziói. Szándékosan választom el a két minőséget. Az animálást, ha szorosan értelmezem, életre hívásként kellene kezelnem. Ennek az életre hívásnak persze megannyi minősége lehet, ez koncepció kérdése, ezen belül például igény szerint lehet egyszerűbb és gazdagabb mozgatása egy látványnak. Rafman animációs filmjei szürreális képekben csúcsosodnak ki, ezeket köti össze egy-egy egyszerűbb mozgatási stílus. Mozgatás alatt azt értem, amikor a programfelhasználó A pontból B pontba helyezi át a figurát. Kiállítótérben a formátumból és a háromdimenziós technikából adódóan szándékoltnak kellene tekintenünk a vizuális és technikai minőségválasztást, még akkor is, ha nem a múzeumok és galériák leghíresebbjei állítják ki a munkáit. Rafman azzal a tárgyilagossággal teszi karaktereit zavarba ejtő jelenetek áldozataivá, mellyel általában a számítógépes játékok karaktereit lövik halomra a felhasználók. Galériatérben ez a tárgyilagosság kegyetlenségnek tűnik. A mozgatás amatőr hatása miatt a bábszerű karakterek a rendezői szándéknak megfelelően tehetetlenül vetik alá magukat szürreális sorsuknak. Rafman jelenetei a játék narratíváján kívül helyezve olyan kiemelést kapnak, melyben a néző szembesül azzal a tárgyilagossággal, amit a programok engednek a felhasználónak. A felhasználó a programot úgy ismeri meg, hogy megkeresi annak határait, pont úgy, ahogy gyermekként az életben keressük a szabályokat és mintázatokat, amelyeket követve csatlakozni tudunk a közegünkhöz. Ösztönös gyermeki kíváncsiságunkban van valami szadisztikus, és a számítógépes játékok készítői ezen ösztönökre alapoznak. Az őstörténetekben, népmesékben még természetesnek tűnt a kín és a halál, vagy az abból való visszatérés, Rafman is hasonló egyszerűséggel játszik tehetetlen karaktereivel.

Animációs szakmai szempontból nem tartom megfelelőnek Jon Rafman munkáit, de ezt továbbra sem találom lényegesnek a művészetével kapcsolatban. A szakmai minőség nem releváns, ha a mediálisan kifejezni vágyott tartalom csak így kommunikálható megfelelően. A szakmaiság és a művészeti érték tehát nem egyenesen arányos, sőt semmilyen korreláció nincs köztük. Véleményem szerint a profizmus és a szakmaiság elvárása befogadói oldalról egyfajta önkorlátozás. De ez nem újkeletű jelenség. Ahhoz hasonló, mint amikor a 19. század végén a profitábilis és bravúros szalonfestészet hatására a szakma csak késleltetve látta be az új festészeti irányzatok létjogosultságát. Miközben az esztétizáló formanyelv elhagyása a művészet korlátatlanságát vezette fel. Még a 20. században Marcel Duchamp is azt mondja:

„Kényszerítem magam, hogy ellentmondjak önmagamnak, nehogy megfeleljek a saját ízlésemnek.”³²



Jon Rafman: *Xanax Girl (Dream Journal)*, Velencei Biennále, 2019 (Ben Davis fotója)

Nathalie Djurberg és **Hans Berg** svéd művészpáros bábanimációval és tematikus gyurmabábok készítésével váltak ismertté. Gyurma- és bábfilmekkel jelennek meg a kiállítótérben. Álnaiv ákombákom műveik tükröt tartanak az animációhoz mint technikához tapadó komolytalan és szabálytalan életre hívás lehetőségeinek, a rendetlenkedésnek. Az animálás a figurális filmek esetében a figurák koreografálását is jelenti. Mozgatás közben a karakterek a rendező vagy animátor szándékai szerint mozdulnak és viselkednek. Egy rajzfilm stílusától, technikájától, látványától, figuráitól saját tapasztalatai alapján mást vár a néző, például egy cartoon rajzfilm más elvárásokat vonz, mint egy arthouse látványvilágú film. Ha az elvárásoktól eltérő módon a figuralátvány nem a rendeltetésének megfelelően van mozgatva, viselkedtetve, mindez az animációs felületen hibának is tűnhet, míg képzőművészeti felületen mindig plusz jelentést feltételez. A kettő közötti különbség az időben rejlik. A moziban vagy tévében látható mozgókép belső struktúrájának ideje a filmkészítők által megszabott, míg egy galériatérben kiállított munka befogadási idejét sokkal

³² Idézi [Ferguson](#) (A szerző fordítása.)

inkább a néző szabja meg. Nathalie Djurberg és Hans Berg művei esetében a kiállítóterben a filmjeikben szereplő bábok mint szobrok vannak kiállítva: tömérdek hasonló színes, groteszk szobor, egy-egy beállított pózba merevedve. A bábfilmek visszaható módon azt a benyomást keltik a nézőben, mintha a rengeteg apró mozgó szobrot egy kitartott, megmerevedett pillanatban járhatnánk körbe. Az alkotópáros művei az ártatlanság és a szégyen közötti elnyomott vagy titkolt, képzeletbeli világot jelenítik meg. A tabuk világát járják körül, társadalomkritikai élel, az animáció szürreális tér- és időstrukturáló képességével. Nathalie Djurberg elsősorban festőnek vallja magát, aki szobrokkal, installációkkal is foglalkozik. Alkotótársa Hans Berg a filmek elkészítésén kívül a munkák zenei tervezését és hangutómunkáját is készíti. A két munkaterület együttesen hozza létre a kívánt tartalmat. Együttműködésük intuitív, nincsenek előre megírt forgatókönyveik. Hieronimus Bosch festményeit, Pier Paolo Pasolini filmjeit és Carolee Schneemann színpadi munkáit tekintik inspirációs forrásuknak a mainstream média és a népmesék sötét világa mellett.³³



Nathalie Djurberg és Hans Berg: *Delights of an Undirected Mind*, 2016 (digitális animáció, 6:40 perc)³⁴

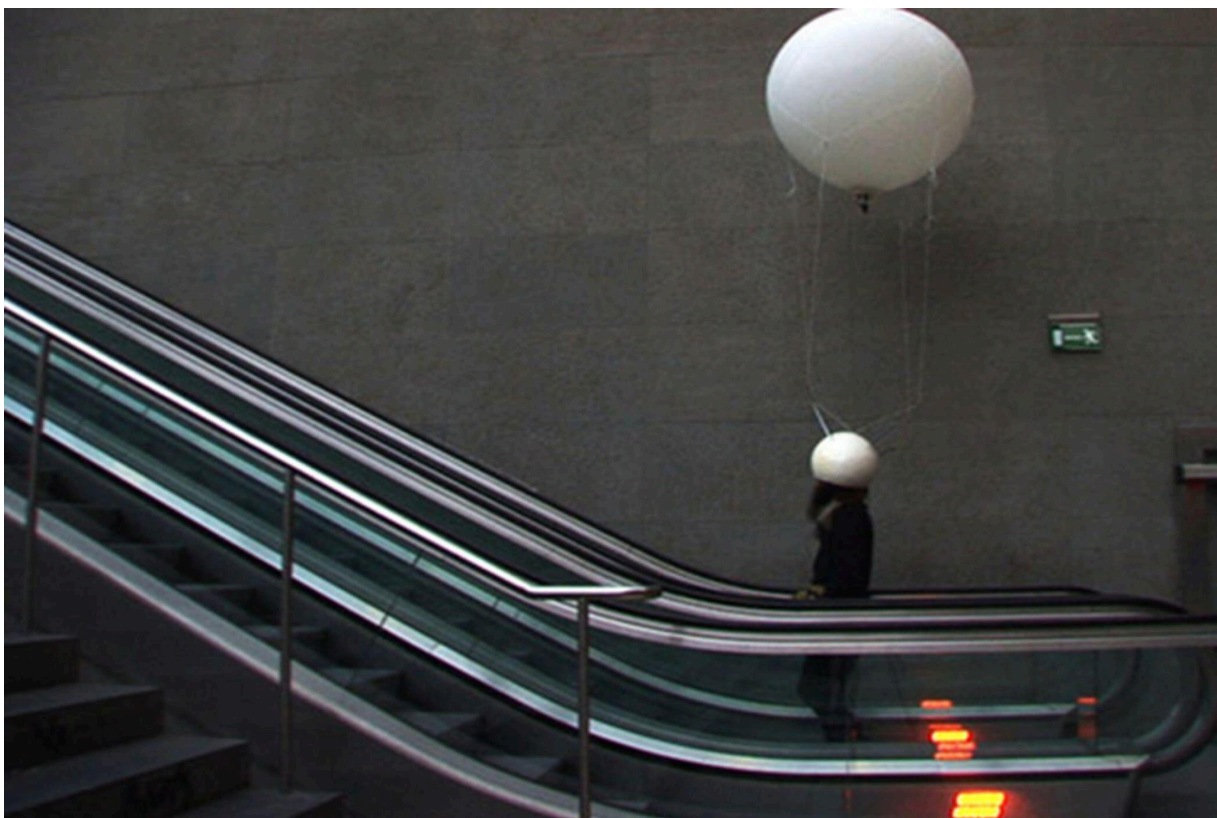
A számítógépes játékokat előállító vállalatok világszinten jelentős médiaszegmenssé erősödtek.³⁵ Kiállítóterekben is a számítógépes játékokhoz hasonló munkákkal jelennek meg bizonyos alkotók. Mintha visszahatna a Nintendo Wii (2006) és a többi interaktív játék a képzőművészekre. Ezen analógia mentén több képzőművészeti célú alkotás született.

³³ <https://www.modernamuseet.se/stockholm/en/exhibitions/djurberg-berg/>

³⁴ <https://www.artnet.com/artists/nathalie-djurberg-and-hans-berg/>
<https://www.youtube.com/watch?v=q9stIcrxifo>

³⁵ A 2007 óta az Amerikai Egyesült Államokban mért összebevételek alapján (https://en.wikipedia.org/wiki/Video_game_industry)

Julius von Bismarck berlini alkotó speciális interfészeket készít. A 2007-ben készített *Top Shot Helmet* című munkája a felhasználó nézőpontját fizikailag változtatja meg. A művész egy kamera és egy monitor kombinációjából építette meg az alkotását. A felhasználó, miközben viseli az interfészt, megközelítőleg másfél méter magasságból, a saját feje fölül nézheti önmagát. Julius von Bismarck munkája azért érdekes, mert alkalmazása során a mű viselője saját dimenzióján kívül kerül. A felhasználó nézőpontja nem a sajátja, így az interfész különös, transzcendens élményt kölcsönöz neki. Az alkotó olyan külső nézőpontot ad, mely a mű felhasználója számára válik élményszerűvé. Az alkotás a mű és a befogadó interakciója folytán válik egyénileg értelmezhetővé. Külső befogadó számára nem értelmezhető. Virtuálisan valós valóságban áll a sisak viselője. Manapság az egyik új filmes eszköz a drónfelvétel. A drónhasználat olyan mindennapossá vált a filmművészetben, hogy Julius von Bismarck felső bizarr nézőpontja ma már kevésbé szokatlan, mint a mű keletkezésének idején.



Julius von Bismarck: *Top Shot Helmet*, 2007³⁶

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=z7VA7zSYVww>

Kaws (Brian Donnelly) a pop-art szellemiségét továbbvivő brooklyni képzőművész a street art irányából került képzőművészeti platformra. Jellegzetesen cartoon és comic figurákat használ munkáinak alapjaként, ikonikus animációs figurákat idéző karakterek ötvözetéből készíti alkotásait.³⁷ Termékeny munkássága során számos műfajt és technikát sorolt már alkotói eszköztárába. Ikonikus „XX” aláírása az 1990-es években utcai művészként folytatott pályafutása kezdetén gyökerezik, amikor saját festményeinek beépítésével kezdett manipulálni talált hirdetéseket. Olyan popművészek érzékenységét felidézve, mint Andy Warhol és Claes Oldenburg, Kaws kifinomult humorral rendelkezik. Animációs karakterparafrázisai, klasszikus képzőművészeti parafrázisba koreografálva jó példák az animációs előkép képzőművészeti felületen történő új értelmezésére. Lépték- és térváltásaival új és új kontextusokat nyernek művei. Az animáció mint közös kulturális alap, tartalmi, vizuális sajátosságaival, a mainstream szórakoztató műfaj sztereotípiájával ruházza fel műveit, így alkotva erős tartalmú, de nagyon populáris és érthető elegyet. Gyakran merít inspirációt a populáris kultúra animációiból, a kisajátítás a művészi védjegyévé vált. Jellemzőek a hibrid, rajzfilmekből és emberi karakterekből összeállított sajátos szereplői. Példaként a *Gone* című szobortípusát említeném, amely Elmo, Mickey egér és a *Simpson család* című sorozat Ropi bohócának ötvözete, egy klasszikus képzőművészeti toposz, a Pietà pózát idézve fel.



Kaws: *Gone*, Skarstedt Gallery, 2018

³⁷ <https://www.singularart.com/en/blog/2023/11/08/kaws-iconic-artworks/>

Ez a plasztika több méretben, dimenzióban és színekombinációban létezik és megvásárolható. Ennek elsősorban üzleti okai vannak, a különböző szoborvariánsok, a puzzle-től a gyermekjáték méreten át a monumentális léptékig, más-más prezentációs formát kapnak. A *Gone* monumentális, hétméteres bronzszobor verziója Melbourne-ben áll. A művész egy kitalált meditációs zóna centrumában helyezte el a totemszerű szobrot, így az animációt, a szórakoztatóipar felé forduló érdeklődést a bálványimádással hozva párhuzamba. Különösen abszurd fordulat, hogy egy keresztény toposzt állít be meditációs középpontnak, s bár a kereszténység nem veti el a meditáció gondolatát, nem a belső elmélyülésre, hanem az Istennel való egyesülésre, Jézus tetteinek értelmezésére összpontosít. A meditáció képe ilyen léptékben egyértelműen más kontextust teremt, mint egy galériatérben. A Pietà-parafrázis pedig lényegesen tovább gazdagítja az értelmezés lehetőségeit.³⁸



Kaws: *Gone*, NGV Melbourne, 2019³⁹

Banksy brit származású street art művész, aki általában társadalmi és környezetvédelmi témákat feszeget alkotásaiban. Köztéri munkáinak erejét a web közege erősítette fel. Banksy

³⁸ <https://murraycampbell.net/2020/02/18/meditating-before-the-kaws>

³⁹ <https://www.ngv.vic.gov.au/explore/collection/work/140425/>

ikonokkal, emblematis jeenetekkel kommunikál, murális munkáiban gyakran a monokróm stencilezés technikáját használja. A stencil technika alapja a két tónussá stilizáló kontraszt használata. Ez az egyszerűsítés az ilyen módon redukált képi nyersanyagoknak egynemű stílust kölcsönöz. Így stenciltechnikával nagyon különböző helyekről, például a popkultúra egyes területeiről, valamint ezzel szembe állítva valós események dokumentációjából átemelt képanyagokat tud vegyíteni, ezáltal egységes stílusú, mégis meglepő gondolattársításokkal játszó végeredményt produkálva. Banksy mára a képzőművészet több műfajában is alkot, gyakran túllépve a műfaji határokat. A murális és képi alkotások mellett a köztéri művészet és szobrászat is művészi eszközeivé váltak.



Banksy: *Napalm*, 2004 (poster mockup)

A Disney-mesevilág felszínes kulisszája feledteti a valódi társadalmi feszültségeket és nagy horderejű problémákat, mert olyan időtlen univerzum vizuális kapuját nyitja meg, ahol az élet játék és mese, a problémák könnyedén megoldhatók. Banksy módszere a valóság rettenetes képeinek a mesevilág tökéletes mosolyával ellenpontosítása, ezáltal a vizuális redukció által sajátos és erősen kommunikáló képi világot hoz létre. Nagyszabású csoportos kiállítása a Dismaland,⁴⁰ melynek elnevezést 2012-es graffitije inspirálta. A Dismaland kiállítás formailag és tematikailag is explicit ellen-Disneyland. A Dismaland galériaterében Banksy a Disney-rajzfilmfigurákat életnagyságú szoborrá nagyítva új, baljós narratívákba helyezi. A Disney-féle tökéletesség, részletgazdagság és a generációk számára idollá vált mesehősök új

⁴⁰ Az angol *dismal* kifejezés jelentése lehangoló.

nézőpontból, a valóság irányából válnak megközelíthetővé. Időtlen tökéletességük, a médium-, dimenzió- és kontextusváltástól esendőséggé és múlandóvá vált.

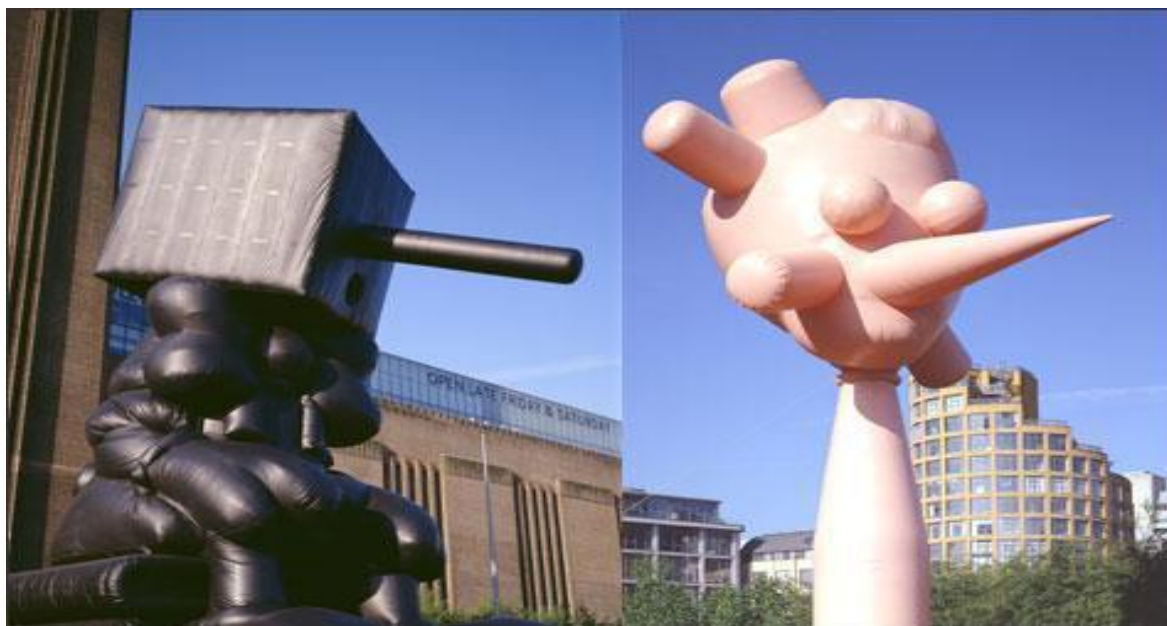
A Disneyland kezdetben egy utópisztikus park volt, ami a vásznon látott csodát materializálta. A transzformáció a mozivászon és a valóság között olyan vizuális és műfaji határokat ugrott át, amely valójában nem kivitelezhető tartalmi-értelmezési változások nélkül. A filmek örökké ismételhető, konstans elévülhetetlen dimenziója vidámpark-formátumban a felsorolt jellemzőket mind bizonyos mértékben elvesztette. A valóságban a mulandóságnak folyamatos jelenléte van, minden óvintézkedés ellenére még Disneylandben is. Banksy kritikája a Dismaland, a valóságban elkerülhetetlen tökéletlenségeket, elkendőzött fájdalmakat, szemellenzést, mulandóságot tematizálja a Disney-filmek ikonikus figuráival és a Disneyland fröccsöntött tökéletességének, vonzatainak ellentétezésével. Dismaland a saját előképének idealizmusát a realizmus felé irányítja. A média ragadozói magatartása, a látszatfenntartás és a képmutatás leleplezése a cél. A kiállítás elsőként 2015-ben egy hónapig volt látogatható Weston-super-Mare, Sommerset tengerpartján, melynek nagyobb része nem animációs tematikájú, de a 20. század legnépszerűbb animációs produktumait és a világra vetített idealizáló optimizmusát használja a valóság szélsőséges ellentéteként.



Banksy: Hamupipőke tökhintójának vérfürdője, Dismaland (fotó: Reuters/Toby Melville)

A rajzfilm figurái korunk totemei, médiumukból adódóan állandóak, a kőbe vésett mintához hasonlóan nem öregszenek, ahogy Flusser is megfogalmazza: „...a technikai képek minden történetet fölszívnak magukba és a társadalom örökké forgó emlékezetét alkotják.”⁴¹ A rajzfilmek időtállósága faktummá tette őket, alap kulturális ismeretté, örökké ismételhető állandóvá. Így hatásuk nagyobb mértékű, mint amit valódi kulturális értéként közvetítenek.

Paul McCarthy amerikai képzőművész felfújható szobrai Disney Pinokkióját idézik. McCarthy kései műveiben alkotói hozzáállása ugyancsak provokatív és vulgáris, az ösztönös vágyakkal és félelmekkel foglalkozik, és az általános társadalomkritika gondolkörét feszegeti. McCarthy multimédia-művész performanszmunkáival vált ismertté, a dolgozat szempontjából viszont szobrászata releváns. A *Blockhead* és a *Daddies Bighead* 2003-ban készült.⁴² Mindkét figura egyértelműen Pinokkió motívumára épül. A hazugság, az igaztalanság emlékművei. Mindkét szobor légbefúvásos technikával készült, 15 méter körüli magasságú köztéri alkotás. A szobrok robosztusak és erősen stilizáltak, fekete és rózsaszín egyszínű anyagból szabva, két különböző stílusban megfogalmazva. A ballon, gázzal töltött burok metaforája lehet a hazugságnak, mivel a vékony, mutatós héj a semmit körvonalazza. A hazugság Pinokkió történetének és karakterének központi témája.



⁴¹ Flusser: [A fotográfia filozófiája](#), II. A technikai kép című fejezet

⁴² <https://www.publicartfund.org/exhibitions/view/whitney-biennial-2004-daddies-bighead-and-mjbh/>

Paul McCarthy: *Blockhead* és a *Daddies Bighead*, Tate Modern, 2003 (a kép forrása: North Landscape Courtesy: Hauser and Wirth Gallery London/Zurich and Luhning Augustine, New York)

McCarthy szobrászati modora nagyon hatásos, a 2003-as Pinokkió-adaptációk óta szobrászatában és az animációs előképek újrafeldolgozásai a legjellemzőbb tematikus elemmé váltak. McCarthy Kawshoz és Banksyhez hasonlóan nagyítja szobrait. A lépték megnövelésével azok még provokatívabbá válnak. McCarthy témái a populáris kultúra és gyermekkor ikonjai, köztük a Mikulás, Barbie, Hófehérke és a hét törpe. Mintegy öt évtizedes pályafutása során McCarthy a kortárs társadalom normái és tabui ellen dolgozik. Karaktereit rosszindulatúnak és romlottnak állítja be, és kíméletlenül kigúnyolja a tekintélyt és az úgynevezett udvariassági szabályokat. Anarchikusnak nevezhető életművében keveredik a magas és az alacsony kultúra, a legalapvetőbb és legszentebb hiedelmek elhiteltelenítésére törekszik.



Paul McCarthy: *White Snow Dopey Dopey Head*, 2014

Takasi Murakami az animációs kultúrából származtatható alkotói motívumai miatt jó példa ebben a fejezetben. Murakamit festett és grafikai munkái jellemzik, de 1997 óta készít plasztikákat és héliumos ballonokat is képzőművészeti célból. Ezek a korai ballonok olyanok, mintha Murakami animáció inspirálta grafikai elevenednének meg más közegben. A kezdeti szobrok a *Barbapapa* sorozat karaktereinek tömegeit idézik, a későbbi plasztikák a japán rajzfilmek anime és manga, valamint ezekből merítve Murakami saját stílusát idézik. Alkotásai nagyon populárisak, mintha kedves mesehősök bizzar világába csöppent volna a néző.

Murakami jelenkori animációs eredetű vizuális elképzeléseit egy viszonylag steril, színes számítógépgrafika jellemzi. Minden esetlegesség, mely a kezdeti műveit jellemezte, mára sokkal tudatosabb. Fejlődésfolyamatában látjuk, amint az útkeresés néhány figuratípusra egyszerűsödött, a formák és motívumok ismétlődnek, Murakami művészete vizuális branddé alakult. A művész alkotásaira, festményeire jellemző az animációs figurák és grafikus dekorelemek ismétlése. Számos munkája az ipari formatervezés eredeti funkciójának megfelelően valóban sorozatgyártott produktummá, játéktárggyá vált, a jelenkori trendnek megfelelően. Az animációs látványvilágból inspirálódó képzőművészek művei nagy érdeklődésre tartanak számot, így jellemzően a művészetipari merchandising termékeivé válnak.⁴³ Ilyen gyűjtői játéktárgy lett például Murakami módosított Mickey egér karaktere, Mr. DOB, aki festészetének egyik tipikus motívuma, és később több médiumban is megformálta.



⁴³ [Kamp](#)

jobb oldalon Takashi Murakami: *DOB, 2019–2020* (arany)⁴⁴

bal oldalon Takashi Murakami *Baka* című kiállításának látképe, Perrotin Paris, 2019 (fotó: Claire Dorn)⁴⁵

A művész alkotásaira, festményeire jellemző az animációs figurák, grafikus dekorelemek ismétlése. A Perrier márka számára reklámspotot is készített jellegzetes karakterű figuráival. Nagyon érdekes, hogy a képzőművészeti felület hátrahagyása mennyit változtatott vizuális tartalmán. A reklámban ráismerünk Murakami karaktereire, de amíg képzőművészeti közegben munkái erősen hatnak, ugyanez a látványvilág a reklámfilm műfajában nem különleges, a művész ismeretének hiányában nem hordoz többlettartalmat. Az animációs műveket befogadó közeg is a művek médiuma, így a galériatérbe készült animációs karakterekhez tapad a képzőművészeti tér jelentésének vonzata. Ennek eredménye egy, a pop-art óta erősödő tendencia, mely során az animációs karakterek a képzőművészeti átdolgozásban a magaskultúrába emeltetnek, ennek példája Mickey egér karakterének megjelenése Damien Hirst kiállításán Velencében.⁴⁶

Jeff Koons felnagyított Popeye-szobrát három példányban készítette el. A szobor értékének megítélése körül éles vita alakult ki⁴⁷ a kurátorok és galériák által meghatározott ár értékének és a művek tényleges művészeti értékének aránytalanságai miatt. Az animációs karakterek vizualitását beemelő művészek munkái kelendőek, így az áruk és a mennyiségük mára már piacvezértelten felel meg az igényeknek. Ezt egy olyan branderősítés, mely jövedelmező a képzőművész alkotónak és az animációs filmek pátoszát is emeli, nagyban megtámogathatja. Az animációs filmek karaktereinek képzőművészek által átdolgozott verziói afféle kortárs művészeti magas presztízű luxusjáték- és kegytárgyipart eredményeztek. Az animációs film mediális karaktere így hatott vissza a képzőművészetre.

⁴⁴ <https://leaflet.perrotin.com/view/35/artwork/51691/10529>

⁴⁵ https://www.perrotin.com/exhibitions/takashi_murakami-baka/6836

⁴⁶

<https://thearchitectstake.com/editorials/archaeology-of-the-perverse-damien-hirst-at-punta-della-doga-na/>

⁴⁷ [Sartwell](#)



Jeff Koons: *Popeye*, 2009-2011⁴⁸

A már bemutatott Kaws, Banksy, Takashi Murakami, valamint Keith Haring, Andy Warhol,⁴⁹ Roy Lichtenstein,⁵⁰ Jeff Coons, Damien Hirst,⁵¹ Alexander Kosolapov,⁵² és Karin Hanssen⁵³ az animációs filmkultúra vizualitását gyakran emelték témáik közé. A képzőművészet és az animációs ikonok ötvözete rendkívül piacképes termékeket eredményezett, melyeket giclee printekkel, számozott sorozatgyártott szobrokkal, lépték- és színválasztékkal, a filmes merchandising analógiájára működtetnek. A képzőművészek által átdolgozott animációs köznap figurákból készült alkotások presztízisértéke megnőtt. De az animációs filmek vizualitását feldolgozó képzőművészeti alkotások értéke vita tárgyát képezi a műtárgypiacon.

⁴⁸

<https://www.sothebys.com/en/auctions/ecatalogue/2014/contemporary-art-evening-sale-n09141/lot.34.html>

⁴⁹

<https://maddoxgallery.com/news/225-how-mickey-mouse-became-the-muse-of-modern-we-map-out-how-americas-favourite-cartoon-went/>

⁵⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Look_Mickey

⁵¹ <https://www.christies.com/en/lot/lot-6283778>

⁵²

<https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/nov/25/post-pop-east-meets-west-review-saatchi-gallery-exhibition>

⁵³ <https://smak.be/en/artworks/the-approach-donald-duck-3629>

2. Képzőművészeti alkotások felhasználása animációs felületen

Animációs felületnek az animációs film klasszikus közegét, például a mozit vagy a televízió-képernyőt nevezem. Az ezeken a felületeken látható mozgóképek készítői trendhez illeszkedve vagy a nézői figyelem fenntartása érdekében folyamatos vizuális sztenderdemelésre törekcszenek. A progressziókényszer hatalmas nyomást gyakorol az alkotókra. Ezzel csak kevesen fordulnak szembe. Képzőművészeti tartalmat vagy látványvilágot mozis vagy televíziós közegben prezentálni kockázatos, mert annak meglehetősen szűk a közönsége, és másféle befogadói magatartást és referenciákat, háttérismeretet igényel a nézőtől. Ennek ellenére adódnak érdekes és működő ötvözetek. Több területről választottam példákat, melyek más-más szempontból érdekesek. Ma is számtalan, eredetileg állóképben fogalmazó képzőművész munkáiból készül animációs film. Az emblemikus alkotások animációs parafrázisainak elkészítése szórakoztató gyakorlat lehet egy-egy program vagy animációs technika tanulása közben. Magam is több esetben javasoltam diákjaimnak, hogy adaptáljanak alkotásokat a művészettörténetből. Ezek a kísérletek mindig izgalmasak, és időnként egészen elképesztő erejű eredményre vezetnek. A számítógépes animáció két- és háromdimenziós programjai, valamint a ma már könnyen hozzáférhető online reprodukciók ötvözetével hatalmas játéktér nyílik a felhasználó előtt. Egy-egy grafikai vagy festészetből ismert karakter, enteriőr életre keltése mindig érdekes, ráadásul az eredeti mű tartalmától eltérő narratívát is kibonthat a mozgókép készítője. Így már számos alkotó vizualitása animációs feldolgozásra kerülhetett.

A rajzfilm a nyugati kultúrában a reklámból fejlődött ki. Több animációs úttörő is a reklámparban kezdte pályáját. 1919-től a Pesmen-Rubin Commerical Art Studiónál Walt Disney például reklámplakátokat, majd az 1920-as években reklámfilmeket készített, amikor ráébredt az animáció valós anyagi potenciáira és 1937-ben általa készül el az első színes egész estés rajzfilm. De a legjelentősebb hazai alkotók is hasonlóan kezdték pályájukat: Macskássy Gyula⁵⁴ például kezdetben reklámgrafikusként dolgozott, 1930-tól Kassowitz Félixszel, Szénásy Györggyel és Halász Jánossal⁵⁵ animációs reklámfilmeket is forgatott, majd 1945–1949 között a Magyar Filmgyártó Rt.-nél folytatta munkásságát.⁵⁶

⁵⁴ https://hu.wikipedia.org/wiki/Macsk%C3%A1ssy_Gyula

⁵⁵

<https://nfi.hu/filmarchivum/kutatasoktatas/hungarika-kutatas-1/magyarok-a-vilag-filmgyartasaban/animacio-nepmuvel-es-metafizika-john-halas-100.html>

⁵⁶

<https://magyar.film.hu/filmhu/magazin/szaztiz-eve-szuletett-macskassy-gyula-a-magyar-animacio-atyja.html>

A reklámnak az animáció a formanyelve, egészen a kezdetektől. Roman Polanski szavaival: „A szürrealizmus egyik utolsó menedékhelye az animációs film. Az ilyen filmekben egy sereg tipikus szürreális ötletet találunk, még a reklámcélra készültekben is.”⁵⁷

Az előző fejezetben tárgyalt Murakami műveihez a képzőművészeti közeg befogadói magatartása tartozik, amennyiben művei elhagyják a képzőművészeti felületet, más módon kerülnek elbírálásra. Erre példa egy általa készített reklámfilm.⁵⁸ A reklámfilm, általánosságban véve, technikailag és vizuálisan progresszív műfaj, erősen üzletorientált, a befogadói oldal is ezt az emelkedő ingerküszöböt szokta meg, várja el. A reklámpiar folyamatos fejlődési kényszere miatt gyakran használ képzőművészeti előképeket. Murakami reklámfilmje esetében nem a médiumváltás és nem is a közegváltás volt problémás, egyszerűen a formavilágon kívül semmilyen tartalmi vonatkozása nem volt annak, hogy miért az ő karaktereit használja a márka, és emiatt lett közepes az elkészült tartalom.

Az animációs képzőművészeti feldolgozásokra befogadói oldalról széleskörben nagy az érdeklődés. Noam Murro 2024-es Superbowl Pfizer-reklámja a *Here's to Science*,⁵⁹ amely az Amerikai Egyesült Államok legnagyobb médiaeseményére készült. Illetve megemlítendő Henry Scholfield 2023-as *Coca-Cola Masterpiece* című, parafrázisokat halmozó reklámfilmje.⁶⁰ Ez a két aktuális példa jellegéből adódóan populáris céllal készült. A klasszikus képzőművészet közös kulturális alapismeretünk, melynek mozgóképes feldolgozása a teljes népesség érdeklődésére tart számot.

A média és a reklámok változatos, de minden formájában high end minőségű vizuális világa azt az általános érzetet eredményezte, hogy ha egy látvány vagy mozgatás nem csúcsmínőségű, akkor az tartalmilag sem lehet magas színvonalú, ezért talán nem is lényeges. Ez a minőségi elvárás ma általános befogadói hozzáállásként jelenik meg.

A gyerekek zöme elutasító az új dolgokkal szemben, melyek vizuálisan nem a mainstreambe illeszthetőek. Az érdeklődésük felébredhet, ha tartalmilag érdekessé válik, amit néznek, de jellemző magatartás, hogy ha önállóan döntenek, akkor gyorsan minősítenek és el sem jutnak a tartalom megítéléséhez, ugranak a következő vizuálisan kecsegtető lehetőségre. Mindezt személyesen is tapasztalom a saját munkáim kapcsán, amikor gyerekeknek kell előadást tartanom. Ami nem ismerős nekik, azt hibának látják, de érdeklődésük és a bizalmuk felébreszthető.

⁵⁷ [Varga Zoltán](#), 36. oldal

⁵⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=DZef5jUueyI>

⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=fwvjimuWVyY>

⁶⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=VGa1imApfdg>

Bizonyos esetekben az animációs technikájú festményfeldolgozások múzeumi vagy galériamegrendelésre készülnek immerzív kiállításokhoz, vagy mint a következő példa esetében láthatjuk: reklámcélból. A következő példa azért is érdekes, mert nem számítógépes animációval, hanem manuálisan, bábanimációval készült átdolgozásról lesz szó. Kép, festmény esetén a dimenzióváltás kihívásosabb technikailag, mint a digitális síkokra bontás, esetleg hozzáfestés, hiszen bábanimációs esetben újra kell értelmezni a festmény terét, mely így a valós világ fizikájába záródik.



Thomas Harnett O'Meara: Hockney-bábanimáció (2017)

2017-ben a Tate Britain múzeum animációs reklámfilm⁶¹ rendelt David Hockney festményeiből promóciós céllal. **Thomas Harnett O'Meara** lett a kiválasztott alkotó, mivel animációs adaptációi pontosak, a megjelenített művészek munkáit precízen követi átdolgozásaiban. Természetesen fontos a festmények felismerhetősége a reklámcéllal készült filmek esetében. Thomas Harnett O'Meara a bábanimáció technikájához valós térben építi meg az adaptált kétdimenziós festményeket. Így a festők műveit a bábanimáció idő- és térdimenziójába helyezi, és olyan manuális technikai megoldásokat talál, melyek az eredeti festmények hatását mozgásban is a legpontosabban fejezik ki. Azokat a festői megoldásokat, amelyek a valós fizikai világ rendszerétől eltérőek, újra kell konstruálni. Például a fény fizikájából adódó valóságban a létrejövő grafikai látványok, árnyékok, vagy élesség problematikája merülhet fel. Amely a festmény esetében az alkotó önös választása, ahogy az is, hogy mit hogyan mutat a képen, makett helyzetben – térbe kerülve a valóság szabályai mentén tud csak szerveződni. A díszletépítőnek tudatosan kell ez ellen dolgozni, mikor az eredeti mű karakterét igyekszik lekövetni. Az animáció szabad vizuális nyelvezetével kelti

61

<https://www.designboom.com/art/david-hockney-tate-stop-motion-animation-thomas-harnett-o-meara-02-13-2017/>

életre az adaptált művek tartalmát. Ez által egy animációs kreatív tartalommal dúsított, új dimenzióba emeli a festményeket. Hockney festményei esetében egészen káprázatos az eredmény. A mocorgó makettek a filmképen Hockney univerzumát elevenítik meg. Hockney festői felületképzésével kiegészítve, nyers egyszerű tárgyanimáció kicsit szaggatott mozzgatással, tökéletesen hozza azt a stilizálási mértéket, mely a festő műveit jellemzi. A festményekből adódó egyszerűség az animációs minőségben is megjelenik, pontosan tolmácsolva Hockney műveinek vizualitását, humorát és stílusát. Ez a mozgó adaptációgyűjtemény képzőművészeti minőségben nem nyert plusz tartalmat, mivel reklámnak készült, nem ez volt a célja. Animációs szakmai szempontból ugyanakkor nagyon precíz és érzékeny filmet készített O'Meara és munkája a kiállítás számára jól működő promóció volt. Erejét a pontosság és tudatos egyszerűség adta, ami a jól ismert Hockney-képeket a saját játékterükben az idő dimenziójába emelte, nem keltett idegen hatást a tér- és idődimenzióba transzportált tartalom a megfelelő stilizálási mértékkel kombinálva.

A technikai bravúrok között említhető képzőművészeti animációs példa Salvador Dalí saját alkotása, amely Dalí és a Walt Disney stúdió együttműködéséből született. **Dominique Monféry** rendezésében a *Destino* (Úticél) című hat és fél perces, animációs rövidfilmet 1945-ben kezdték el gyártani, végleges formáját azonban 2003-ban nyerte el. A film technikáját tekintve rajz- és festményanimáció. Látványvilága Salvador Dalí tervei alapján született, karakteres stílusában, festményei motívumvilágát felhasználva.



Salvador Dalí: *Destino*, 2003

A látvány így nem is eredeti, de nem is valamely Dalí-képnek a másolata vagy parafrázisa, hanem egy nagyobb célközönségnek szánt festményuniverzum, ami Dalí kis méretű képeinek intimitását, és eredeti értelmezési lehetőségeit is maga mögött hagyja. E film történeti vonatkozásában az a speciális – a film gyártása ugyanis megszakadt a második világháború alatt finansziális problémák miatt, így mire végleges formát öltött és a közönség elé került –, hogy ötven év telt el. Ez alatt sokban változott a képzőművészet alkotástechnikailag és a befogadó közönség szerepét illetően is. Ennek értelmében kezdték újra a gyártást és fejezték be a filmet 2003-ban. Dalí filmje összehatásában egy mozgóképbe zsúfolt festménytömeg, mely klasszikus filmes elbeszéléssel bővítve mesél el egy történetet. Filmjének stílusa saját festményeinek és a Disney cég a végleteken is túlfinomított látványvilágának és bravúros technikai precizitásának ötvözete. A festmények folyamatos interakcióban vannak a fő karakterrel annak „utazása” során. A karakter lényegében csak egy dekoratív eszköz, hogy átvezesse a nézőt Dalí szürrealista háttérének során. Ma Dalí művészete és alkotásainak animációs verziói a webes alkotók gyakori témája,⁶² de ennek bármely más alkotó munkája is alanya lehet. Erre konkrét példa Esther Hersh animációs kihívása *100 days* címen, melyben száz alkotó ikonikus művét, az azok jellegéhez speciálisan választott digitális vagy manuális módon animálja meg.⁶³

A képzőművészeti ikonikus alkotások animációs életre keltése nemcsak intellektuális játék, de komoly üzleti potenciál is. Például Monet festményeit felhasználva videojáték készült,⁶⁴ ahogy Magritte festményeiből is.⁶⁵ Ezek a játékok ötvözik a festmények és festők ismertségét a játékok közkedveltségével.

Hasonló tribute-animációk folyamatosan születnek, mivel egy-egy emblematisz mővész vizuális formanyelve csalogató brand lehet a nézők számára. Ilyen a zürichi MAAG Music & Arts AG galériában az *Imagine Picasso* címő kiállítás⁶⁶ installatív helyzetbe hozott klasszikus képzőművészeti látványokkal, vagy például a 2024-ben is zajló, van Gogh *The immersive experience* címő, ambient jellegő vándorkiállítás.⁶⁷ Ebben az esetben, a festmények alapanyagot adnak az animációhoz, a léptékváltás, a mozgás és az installatív helyzet

⁶² <http://www.artpie.co.uk/tag/animated-gif/>

⁶³ <https://www.estherhersh.works/100-days>

⁶⁴ https://www.youtube.com/watch?v=NGVod_npPos&ab_channel=Dezeen

⁶⁵ https://www.youtube.com/watch?v=DlkfpkEFSkg&ab_channel=knoptop

⁶⁶ <https://www.maag-moments.ch/maag/de/events/event/detail/2023/imagine-picasso.html>

⁶⁷ <https://vangoghexpo.com/>

változása módosítja az eredeti művek szemlélésének módját, különösen akkor, ha egyben interaktív is a vetítés.



Van Gogh The Immersive Experience, MAAG Music & Arts Zürich (2024)⁶⁸

⁶⁸ https://en.wikipedia.org/wiki/Van_Gogh_immersive_experience

2.1. Adaptációk, stílusutánérzés, parafrázisok, toposzok

Az adaptációk és parafrázisok azért kifejezetten érdekesek, mert azt feltételezik, hogy az ismételten feldolgozott, újramesélt tartalmak különlegesek. Érdemesek arra, hogy ismét átéljük, átérezzük, megértsük, tanuljunk belőlük, fejlődjünk általuk. Az animáció bármely vizuális művészeti ág életre keltő eszközeként használható. Így számos művész használta saját munkáinak életre keltéséhez, időalapúvá téve azokat. A mozgóképkészítők számára, köztük számomra is, ma már a megalkotott és közismert képek kisajátítása és adaptálása akadálytalanul lehetséges. A memókultúra, a kisajátítás és átdolgozás játéka az általános önkifejezés egyik formája lett. A technika jelen fejlődése olyan egyszerűvé tette a képszerkesztést, hogy sok esetben az átdolgozások inkább tekinthetők játéknak, mint parafrázisnak. Az emblematikus művészeti képek alapanyaggá váltak a vizuális kultúrában ismert anyagok, felületek textúrájához. Tartalmuk is megváltozott miután az eredeti médiumuktól megváltak.

A klasszikus művészeti adaptációk az animációban is jellemzőek. Ezzel egyidejűleg az animáció klasszikus képei pedig a képzőművészek nyersanyagát képezhetik. A klasszikus animáció képei a klasszikus művészet képeihez hasonlóan egy kulturálisan közös vizuális nyelvezet motívumaivá váltak. Raffaello angyalai, Mona Lisa mosolya, Dávid teste, Monet vízililiomai, Klimt szerelmesei Disney figuráihoz hasonlóan, vizuális környezetünk részévé váltak. A környezetünket elborító, képzőművészetből kiemelt motívumok, felületek sokasága a művek eredetileg tervezett mediális tartalmát kiiktatja. Mindez edukációs szempontból azt sugallja, hogy kulturális motívumainknak a felülete a mérvadó, nem pedig az, hogy milyen tartalmi vonatkozás emelte ezeket a műalkotásokat a vizuális kultúra csúcsára, vagy tette a művészettörténet részévé. Művészeti tanulmányok közben a másolás egy alapfeladat, amikor egy adott technikával egy adott képet reprodukálunk, értelmezzük részleteiben textúráját, faktúráját és cselekményeinek részleteit. Alkotóként-filmesként a képzőművészeti előképek ismeretében, a nézőkkel közös kulturális ismerethalmaz áll rendelkezésünkre. Olyan képek, melyek tartalmukon felül, kompozíciójukkal, színeikkel vagy szereplőikkel parafrázisként is ismerős benyomást tesznek a nézőre, népszerű téma a filmiparban. A festészettörténet emblematikus alkotásai az animációs film játékszereivé váltak.

A Disney és Dreamworks filmjei közül, a '90-es években több képzőművészeti utalás és adaptáció is megfigyelhető. A *Kis hableányban* (1989) George la Tour festménye villan meg, A *szépség és a szörnyetegben* pedig (1991) Johannes Vermeer festménye tűnik fel.

A *Herkules* (1998) és az *Egyiptom hercege* (1998) egyértelműen és felismerhetően dolgoz fel a művészettörténetből kiemelt alkotásokat. A feldolgozott kor alkotásai és hiedelmei a filmtörténetek háttereit képzik és egyben alkotói inspirációs források is.

A *Mulan* (1998) kínai feminista vonatkozású történet, Grant Wood 1930-as *American Gothic* című festményét parafrázeálja egy jelenetében.



bal oldalon Barry Cook és Tony Bancroft: *Mulan*, 1998 (részlet)

jobb oldalon Grant Wood: *American Gothic*, 1930

A Jennifer Lee és Chris Buck rendezte *Jégvarázs* című, 2013-ban készült Disney-filmben **Cory Loftis** tervező egy sor festmény parafrázisát emeli be az egyik jelenetsorba. A parafrázisok súlytalanul sorakoznak egy gyors zenei klipben, az emblematis kú képek a film vizuális koncepciójának inspirációi voltak. A 16-tól a 18. századig terjedő intervallumból válogatott festmények, viseletek és hátterek kompozíciós előképként szolgáltak.



Cory Loftis: *Jégvarázs*, 2013 (részlet, a képkockák sorrendje balról jobbra: 1. a festmény parafrázisa az animációs filmben, 2. az eredeti alkotás, 3. az animációs film karaktere eljuttatja a festmény által megörökített mozdulatokat, az eredeti művek felsorolása alább következik)

1. sor – id. Pieter Bruegel: *The Peasant Dance*, 1567 (flamand reneszánsz)

2. sor – Auguste Serrure: *Piknik*, 1800 körül (romantika)

3. sor – Gerard Terborch: *The Dancing Couple*, 1660 (barokk)

4. sor – John Singer Sargent: *El Jaleo*, 1882 (impresszionizmus)

5. sor – Jean-Honoré Fragonard: *The Swing*, 1767 (rokokó)

6. sor – Lucas van Leyden: *Potifar's Wife Shows Joseph's Gown to Her Husband*, 1512 (holland aranykor)

Az animáció még mindig nagyon diverz médium. Végtelen formai, képi szabadsága révén nagyon sokféle tartalmat tud közvetíteni. Ugyanakkor az animáció magán hordozza a könnyed, szórakoztató, felszínes tartalmú, dekoratív film bélyegét is, mivel az animációs iparnak köszönhetően a nagyközönség számára ez a fogyasztható animációs világ vált közismertté és elfogadottá.

Ennek nyilvánvalóan anyagi okai vannak, mert ily módon nyílt lehetősége az iparnak ezt az amúgy nagyon költséges technikát a legszélesebb közönséghez eljuttatni, és így profitképes produciókat előállítani. A filmipar technikai kordában tartja az animációt.⁶⁹

Ahogy a képi toposzok, fabulák, úgy az archetipikus karakterek is visszatérő motívumok az animációban. Ebben a fejezetben ezt a jelenséget mutatom be példákkal alátámasztva.

⁶⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=GU3Q51pOq2o>

2.1.1. Adaptáció

Varga Csaba azt írja az animációs film irodalmi adaptációival kapcsolatban: „Az irodalmi szöveg a film számára olyan, mint a növény számára a sziklevél. Nagyon hamar elveszíti eredeti fontos funkcióját, és elszáradva lehullik.”⁷⁰ Adaptáció, vagyis létező mű feldolgozása során platformváltás és médiumváltás is történik. Animáció esetén irodalmi művek, népmesék, képregények, regények, novellák feldolgozása jellemző. Példák lehetnek a *Magyar Népmesék*, *Don Quijote története* vagy az *Alice csodaországban* filmes és animációs feldolgozásai. A filmnyelv használata a néző számára az adaptációt szinte láthatatlanná teheti. Érdekes példa erre, hogy James Cameron *Avatar* című, népszerű filmje egy a Pocahontas-történetek adaptációinak sorában, bár nézőként ez explicit nem szembetűnő, a tény ismeretében meglepően nyilvánvalónak tűnik.⁷¹

A mindenkori kihívások és társadalmi-környezeti változások új nézőpontokat kínálnak az alkotók számára az őket körülvevő kultúra értelmezésére, továbbépítésére. Progresszív periódusokat láthatunk a művészet története során, ugyanis a művészet reagál a társadalmi változásokra; ugyanakkor tradicionális is, a technikák és a témák is öröklődnek benne.

Johann Joachim Winckelmann a *Gondolatok a görög műalkotások utánzásáról a festészetben és a szobrászatban* című, 1755-ben kiadott könyvében azt fejtegeti, miként váltak a klasszikus művek az azokat követő generációk művészetének alapjául.⁷² A képzőművészek és az animációs művészek is felhasználják, beépítik munkáikba a klasszikus vizuális kultúra elemeit.⁷³ Winckelmann olyan rálátásban mutatja a művészet fejlődését történelmi léptékben, ami a 18. században a klasszicizmus alapjait fektette le. Az ábrázolási hagyományok sokgenerációs öröklődése a képi toposzok újragondolásaiként valósul meg. Winckelmann felismerése a művészettörténeti azonosságok terén felhívta a figyelmet arra a folyamatra, amelynek során a képtípusok és kompozíciók alaptípusai fázisról fázisra transzformálódnak az újabb és újabb alkotók művei révén. Egy művészettörténeti „animálódást” kísérhetünk végig, a folyamat szemmel látható; mediális vagy dimenzionális változások ellenére felismerhetőek az eredeti művek alapjai. A témában Ernst Gombrich kutatása Winckelmann megfigyelésével egybevág.⁷⁴

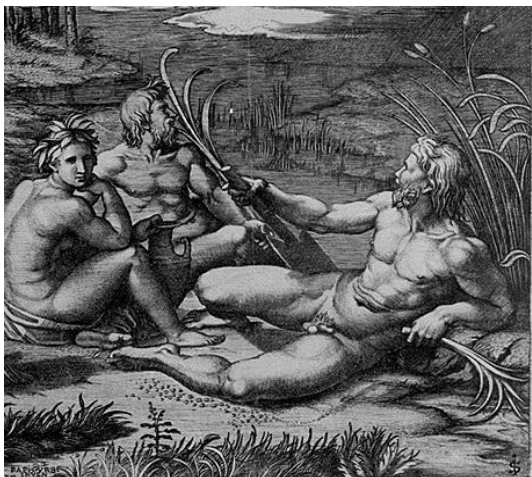
⁷⁰ Varga Csaba, 28. oldal

⁷¹ [Louw](#)

⁷² Winckelmann

⁷³ Radnóti

⁷⁴ Gombrich



fent bal oldalon Marcantonio Raimondi: *Párisz ítélete*, 1510-1520 (részlet)

fent jobb oldalon Eduard Manet: *Reggeli a szabadban*, 1863⁷⁵

lent Milorad Krstić: *Ruben Brandt, a gyűjtő* (2018)⁷⁶

⁷⁵ <https://artmargok.wordpress.com/portfolio/botranyos-tarlat-edouard-manet-reggeli-a-szabadban/>

⁷⁶ <http://www.okosmozi.hu/festmenyek/reggeli-a-szabadban>

Manet munkájának számos feldolgozását készítette el Pablo Picasso.⁷⁷ *A reggeli a szabadban* kompozíciójának számos feldolgozását ismerjük, Manet előtt és azóta is ismétlődő vándortéma. **Milorad Krstić** felnőtteknek készült, thriller-, film noir- és kalandfilm elemeket ötvöző, szürreális animációs mozifilmjét, a *Ruben Brandt, a gyűjtő*-t 2018-ban mutatták be Magyarországon.

Milorad Krstić számtalan olyan filmes, képzőművészeti és irodalmi parafrázist illesztett a filmjébe, amely szórakoztató többlettartalmat ad a cselekményhez. Történetvezetésének kulcsszereplői a mainstream által jól ismert festészeti műalkotások grafikailag átemelt képei. A *Ruben Brandt, a gyűjtő* cselekménye klasszikus bűnügyi filmes zsánerek karaktereiből, toposzaiból és jeleneteiből patchworkszerűen építkezik. A film műfaját tekintve egy detektívtörténet, annak minden lehetséges formai követelményének igyekszik megfelelni, egyben minden lehetséges alkalmat kihasznál művészet- és kultúrtörténeti parafrázisok megelevenítésére. Tartalmi szempontból nagyobb vállalás, mint amennyit egy kalandfilm kíván, ezzel egyidejűleg a nézők számára folyamatos izgalmat jelent az esetleges ráismerések lehetősége. Összevetve a későbbiekben tárgyalt *Loving Vincent*tel, ami egy van Gogh modorában elkészített film, és ami olyan van Gogh-i felületeket képez, melyeknek texturáltsága megágyaz annak, hogy időről-időre az alkotó egy-egy ikonikus festményébe érkezzen a néző. Milorad Krstić *Ruben Brandt*-ja a művészeti képeket involválja az alkotó stílusába, és azok végigkísérik a filmet, a néző a saját ismereteinek és befogadói képességeinek mértékében láthatja, ismerheti fel.

Lewis Carrol 1865-ben publikált *Alice csodaországban* című meseregénye a 19. század egyik legsikeresebb, máig fennmaradt és sokszorosán adaptált⁷⁸ irodalmi műve, amelyből a Walt Disney stúdió 1951-ben készítette el a nagyközönségnek szánt egész estés rajzanimációs verzióját. A Disney-adaptáció színkaraktereinek jellegét az 1888-as kiadás színezett illusztrációi inspirálták. Mozgóképes előképként pedig többek között az 1933-as Paramount stúdió élszereplős filmjét tekinthetjük.⁷⁹

⁷⁷

<http://www.naputonline.hu/2021/10/27/magyar-miklos-edouard-manet-es-pablo-picasso-reggelije-a-szabadban/>

⁷⁸ Képzőművészeti alkotások:

<https://lithub.com/20-artists-visions-of-alice-in-wonderland-from-the-last-155-years/>

Filmek: <https://writersblockmagazine.com/2018/03/03/alice-adaptations/>

⁷⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=gOgmpEom3KI>



fent bal oldalon John Tenniel fekete-fehér illusztrációi a meseregényhez

fent jobb oldalon a kiszínezett illusztrációk

középen a Disney-féle adaptáció

lent Jan Švankmajer adaptációja

Jan Švankmajer 1988-ban készítette el autonóm animációs *Alice csodaországban* adaptációját, amely egy összetett képi és tartalmi vonatkozásokkal bővített pixillációs, bábanimációs művészfilm. Amíg Disney 1951-ben készült filmadaptációja a második kiadás színes illusztrációit tekintette vizuális koncepciójának, addig Švankmajer verziója John Tenniel eredeti fekete-fehér illusztrációiból inspirálódott, így az azokból kitűnő neurózis⁸⁰ ábrázolásához is közelebb áll képileg és narratíváiban is. Az adaptációk jellege az adaptáló alkotó képességei, szándékai, lehetőségei és a célcsoport igényei mentén dől el. Ezért is érdekes, hogy Lewis Carroll *Alice csodaországban* című művének eredeti illusztrációja lényegesen komolyabb hangvételű metszetek voltak, mint számos későbbi adaptációjának látványvilága. Alkotók egész sora dolgozta fel ezt a művet az elmúlt száz évben különböző animációs technikákkal, teljesen eltérő látványvilággal. 1903-ban készült az első élőfilmes adaptáció. A legismertebb pedig az 1951-ben készült Walt Disney rajzanimációs egész estés film. Jan Švankmajer 1988-ban készítette el élőfilmmel kevert pixillációs egész estés filmjét, legutóbb pedig 2010-ben Tim Burton adaptálta a történetet.



jobb oldalon John Tenniel illusztrációja, 1865

középen Disney verziója, 1951

bal oldalon a Jan Švankmajer-féle verzió, 1988

Švankmajer filmje, bár élőfilmes világával közel sem hasonlít az eredeti John Tenniel-illusztrációkhoz, mégis jobban ragaszkodik az eredeti történet képeinek tartalmához,

⁸⁰ https://en.wikipedia.org/wiki/Alice_in_Wonderland_syndrome

mint a többi feldolgozás. Elkerüli az animáció sokak számára szerethető, dekoratív világát, helyette szürreális és szimbólumokkal teli filmet alkotott, amely sokkal inkább szól a gyermeki lélek magányáról és szorongásairól, és az ebből adódó víziókról, mint egy titokzatos és szórakoztató mesevilágról. Švankmajer képzőművészeti irányból, a Disney-verzió pedig kalandfilmese irányból adaptálja a történetet, melyek olyan különbözőek, hogy csak az eredeti mű motívumvilága és az animációs technika azonos bennük.

Ennek a Disney-verzió esetében nyilvánvalóan anyagi okai vannak, mert ily módon nyílt lehetősége az iparnak ezt az amúgy nagyon költséges technikát a legszélesebb közönséghez eljuttatni, és így profitképes produkciót előállítani. Miután az animáció is az állóképes kultúrából nőtt ki, számos olyan ábrázolási mód létezik, amely egy ismert művész ábrázolási stílusát vagy egy képzőművészeti irányzat technikai sajátosságait hordozza.

Michel Ocelot francia animációs rendező első sikereit a már Waliczky-nél említett Lotte Reiniger inspirálta. Ocelot papírkivágásos hatású alkotásaival még mindig Reiniger munkáit idézi fel vizuálisan. Ocelot kezdeti alkotásai erősen stilizáltak, egész estés filmjei esetében már a képi gazdagság a jellemző. Ezt a gazdagságot is felismerhetően inspirálták más alkotók művei. *Didili Párizsban* című egész estés rajzfilmje esetében a francia festészet alpművei kerülnek feldolgozásra. A képek és a művészek befoglaló háttérrel adnak a film narratívája számára. A képek és művészek felismerhetősége filmes csemege lehet a művészeti referenciákat csak felületesen ismerő közönségnek is. A 19. század vége, 20. század elejének izgalmas időszaka a Montmartre és a francia képzőművészek ikonikus alakjai, témái, emblemikus alkotásainak gyűjteménye a film.



Michel Ocelot: *Didili Párizsban*, 2018

Saját műveiket animációs technikával adaptáló alkotók:

A már említett Salvador Dalí meglátta a lehetőséget a képzőművészeti alkotások mozgásával kapcsolatban, de számára még szükséges volt az animáció ipari apparátusának használata. Mára a mozgóképgyártás módja egyszerűsödött, a digitális technológia és az animációs szoftverek elterjedésével, az animálás mint alkotói lehetőség elérhetőbb és kézenfekvőbb lett az állóképes alkotók számára.

Andy Warhol az elsők között 1985-től készített animációs feldolgozásokat saját műveiből. A mozgó alkotásokat az akkori csúcstechnikával, az Amiga hardverrel együtt értékesítették, a gép szolgált prezentációs felületként animációnak. Warhol az Amiga bemutatóján azt nyilatkozta „Mindig is Walt Disney akartam lenni, és most már tudom, hogy lehetek animátor.”⁸¹



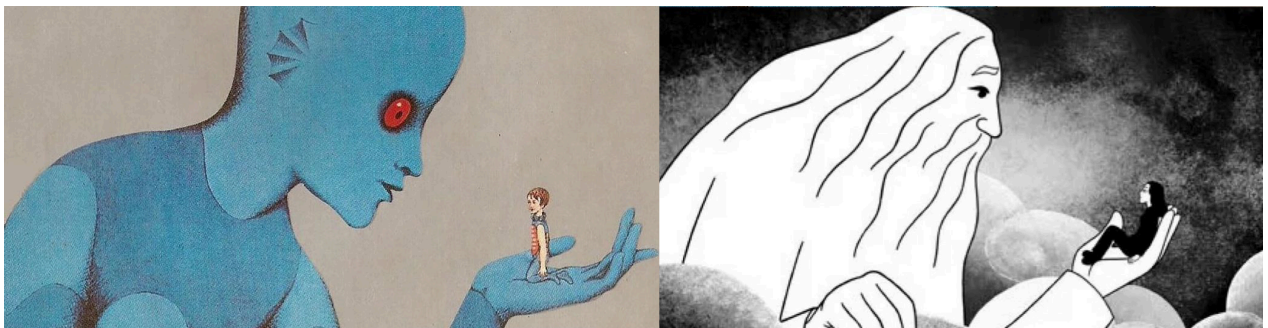
Andy Warhol: *Önarckép*, 1985⁸²

⁸¹ [Potts](#)

⁸²

<https://www.bonhams.com/auction/27449/lot/11/andy-warhol-1928-1987-9-animated-digital-artworks-1985/>

Marjane Satrapi *Persepolis* (2007) című filmje a tartalmi hekkelés ékes példája. A film Satrapi azonos című képregényén alapul, amely a rendező gyerekkorát és fiatal felnőtt korát jeleníti meg a baljós iráni politikai helyzetben, a történetet iróniával és életkedvvel mesélve el. A hősnő valós útjáról mesél az animáció gazdag eszköztárával. Satrapi nem animátor, animációs rendezőként viszont rendkívül jól szerepel. Nyilvánvalóan animációs gondolkodású, sík dekoratív grafikai stílusában, az ókori perzsa művészet történeti karaktere jelenik meg, az animáció flexibilisen szervező rendszerében. A *Persepolis* jeleneteiből az iráni művészeti motívumokon kívül nyilvánvaló animációtörténeti utalásokra találhatunk.⁸³ A *Fantastic Planet* (1973) egyik jelenete például tökéletesen felismerhető. A film stílusa és tartalma kölcsönhatásban van, technikája és látványvilága variábilis, annak függvényében, hogy érzelmileg milyen reakciókat kíván elérni. Fekete-fehér képek, de az iráni folklór díszítőelemeit is beemeli. Stilizált grafikai világa az eredeti képregény olykor szinte emblematikusan egyszerű, máskor kéretlenül is túlgazdagított adaptációja. Hasonlóképpen az emlékezés struktúrájához. „A felejtés egyenesen arányos a megtett távolsággal” – írja Kundera a *Lassúság* című könyvében.⁸⁴ Lehetséges, hogy a saját meséinktől való távolság és felejtés mérőeszköze a stilizálás? Ahogy a gazdagítás, a konkretizálás az érzelmi közelítés eszköze. Satrapi a *Persepolis* esetében úgy használja a stilizálás mértékét, mint a filmben szabályozó érzelmi és tartalmi fókuszváltás eszközét.



balra René Laloux: *The Fantastic Planet*, 1973

jobbra Marjane Satrapi: *Persepolis*, 2007

David Shrigley angol kortárs képzőművész groteszk humora, provokatív grafikus világa emblematikus. Jimi Newport animátor közreműködésével, 2009-ben jelent meg Shrigley animált videóklipje, a Blur együttes *Good song* című dalához, ami az alkotó jól felismerhető művészi karakterét hordozza. A klip azért érdekes, mert Shrigley eredetileg állóképben

⁸³ [Scott-Travis](#)

⁸⁴ Kundera: *Lassúság*

fogalmazó alkotó volt, az animáció, azaz a rajzok, festmények mozgatása, a cselekményből álló narratíva ábrázolása, akkor teljesen új irány volt. A kétdimenziós animációs programok alkalmasak Shrigley grafikai világának mozgatására, és különösen érdekes, ahogyan az animáció minőségét a grafikai minőséggel egy szintre hozták. A klipen kívül további animációkat is készített Jimi Newport animációs alkotóval kollaborálva 2006 óta. Shrigley karaktereire bárdolatlanság jellemző, ezért a figurák mozgatásukban is suták, esetlenek lettek. A mozgatási minőség támogatja Shrigley grafikai karakterisztikáját, így az alkotó mozgó világa az állóképeshez hasonlóan groteszk.



David Shrigley: *Good song*, 2003 (részlet)⁸⁵

2.1.2. Stílusutánézés

Amikor egy alkotó egy korábbi művészeti stílust vagy egy másik ismert művész egyéni stílusát, esetleg valamely alkotásának vagy egyéni stílusának hatását utánozza, másolja, és az eredeti mű ismeretében az új műben az előzmény karakterét ismerjük fel, ezt nevezhetjük stílusutánézésnek.

Azonos témára más műfajú verzió **Dorota Kobiela** és **Hugh Welchman** *Loving Vincent* című, 2017-ben készült egész estés animációs filmje, egy van Gogh haláláról szóló

⁸⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=VRrJugyk1Yw>

krimi. Itt élszereplős és háromdimenziós animációs mozgóképek alapján, rotoszkópos technikával, manuálisan festett utóeffektkezéssel hoztak létre felületileg van Gogh jellegzetes ecsetkezeléséhez hasonló felületi textúrákat. Valóságos színészek mozdulatait, az élő kamera pontos, térképző mozgásait kockánként átfestett, látványos digitális felületi máz borítja. A filmben megelevenedő festménymásolatokra ráismerünk, de a filmesen vágott, gyorsan mozgó kamerák és a valós szereplők festett effektbevonata együttesen sem ad hozzá a filmhez tartalmilag. A képek texturáltságától sokszor nem lehet eltekinteni, mert gyakran a felületképzés vezeti a néző tekintetét. Mindez azért, hogy a cselekmény bizonyos pontjain megjelenhessenek van Gogh festményeinek másolatai. Az „uncanny” hatás bizonyos formában időnként elfogja a nézőt. Az uncanny valley definícióját Masahiro Mori alkotta meg Freud elméleteit finomítva, tézisét az *Energy* folyóiratban publikálta 1970-ben *The uncanny valley* címen. Azon vizuális helyzeteknek lett ez a definíciója, melyekben a vizuális valósághoz közelítő mesterséges lényt taszítónak érezzük. Az idő és a technológia erre azóta sem cáfolt rá, bár a médiafogyasztás közben edukálódott a néző nagyobb mértékű elfogadásra, az uncanny valley jelenségre adott válasz ösztönös. A rosszul megválasztott stilizációs mértékek és a mozgásminőségek helytelen aránya is okozhat zavart a nézőben. Ebben az esetben a színészek élő sebességű, valós mozgása van Gogh felületkezelésének kivitelében fázisról fázisra pattogásával kelt érdekes, de gyakran a narratívánál is fajsúlyosabb hatást. Különös elegy, egyszerre teljesen valós érzetű, mégis erősen stilizált látvány.



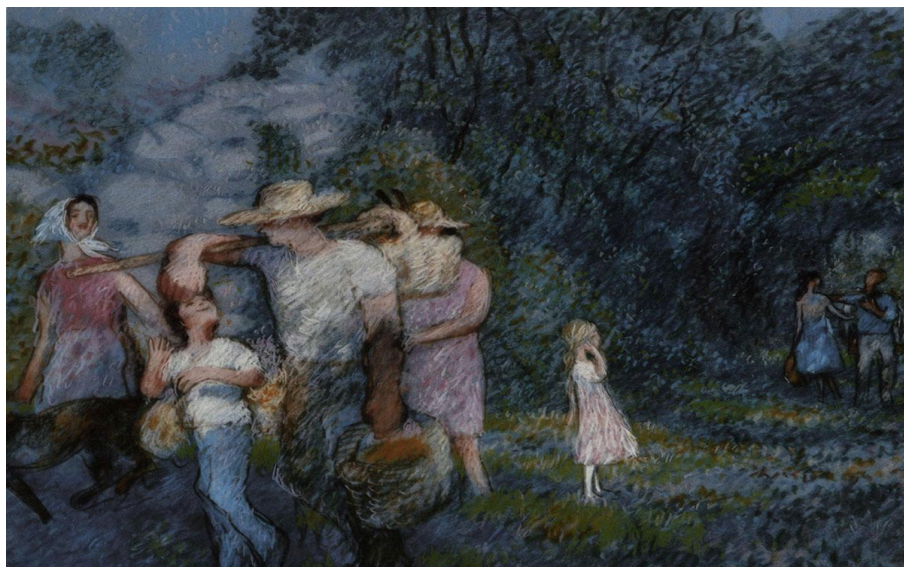
bal oldalon önarckép-adaptáció a filmből

jobb oldalon egy festménytől független hozzáadott jelenet

A kanadai animációs film a 20. században sok országból fogadott művészeket. Felismerhetően kísérleti, és vizuálisan a kánonon kívül eső alkotókat karol fel. Frédéric Back példa lesz erre. Alexander Petrov esetében a Pascal Blais Studio in Canada, illetve a National Filmboard of Canada (NFB) is a trendektől eltérő látványú és témájú filmeket támogatott.

Alexander Petrov 19. századi romantikus realista stílusú festmények sorozataiból készíti filmjeit. Manuális festményanimációs technikával készült az *Öreg Halász és a tenger* című filmje 1999-ben Oscar díjat kapott animációs rövidfilm kategóriában. Petrov festőisége nagyon gesztusszerű. Üveglapra pasztellel és olajjal dolgozik, így erősödik fel filmjeiben a klasszikus festményhatás. A jelenetek filmszerűek, a fények és a plaszticitás kifejező, a film drámai narratívája és a filmkép karaktere erősíti egymást. Képzőművészeti kontextusban a film nem értelmezhető, de az anyag és anyagkezelés egyértelműen kódolható.

Frédéric Back 1987-ben készült, *Az ember, aki fákat ültetett* című animációs rövidfilmje is jó példa egy festészeti irányzat kisajátításra. A film finom pasztellrajzokkal indul, majd a cselekmény felgyorsulásával párhuzamosan impresszionista látványvilágba csap át. Frédéric Back Odillon Redon, Degas és Monet hatását építi be filmjének látványvilágába. Az impresszionizmus témája a mozgó fény játéka a felületeken, Back ezt a vibrálást használja a mozgítás alapkarakteréül. Vibrál és morfolódik a manuális gesztusok tömege. A film alapjául szolgáló eredeti történet egy népmese, ami több művészeti ágban és különböző országokban is felbukkant. Ugyanerre a témára készült egy Disney-film is *Johnny Appleseed* címmel 1948-ban.⁸⁶



⁸⁶ https://www.youtube.com/watch?v=3_OO4-XUIA8

Frédéric Back: *Az ember, aki fákat ültetett*, 1987 (részlet)

Az animációs technikájú stílusutánérésre a kínai **Te Wei** *Where is Mama?* (1960) című festményanimációs filmjét hoznám, melyben bravúros alázattal képes megeleveníteni Qi Baishi⁸⁷ kínai festőművész stílusát. A film történetét a kis ebihalak kóborlása adja, melynek a pocsolya gyönyörű akvarellje élőhelyként ad teret. A film Mao Kínájában készült propagandisztikus alkotás, mely az állami védelem szükségességét volt hivatott bemutatni, Qi Baishi vizuális világának megidézésével leplezve el a tartalom direktségét.



Te Wei: *Where Is Mama?* (1960)⁸⁸

⁸⁷ <https://www.kieselbach.hu/muvesz/qibaishi>

⁸⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=N3kZCein4BQ>

2.1.3. Parafrázis

„A címbeli szó görög–latin eredetű, jelentése: hozzámondás, kifejtés, körülírás, átdolgozás, átfogalmazás. Eredetileg az irodalomban használt fogalom: egy irodalmi mű tartalmilag hű átírása az értelmezés, a népszerűsítés szándékával, vagy valamilyen művészi hatás elérése céljából. Tágabb értelemben minden szabad átköltés, fordítás parafrázis. A képzőművészetben azokat a képeket tekintjük parafrázisnak, amelyek kiindulópontja egy másik mű, s amelyekben az alkotó újraértelmezi más művész alkotását olyan módon, hogy az eredeti kép felismerhető marad az újonnan létrejövő alkotásban; ezek újító, személyes formában reflektálnak az eredeti műalkotásra, a korszak jellegzetes stílusjegyeire.”⁸⁹

„A természet nem alkotta olyan silánynak és szegénynek az ékesszólást, hogy egy tárgyról csupán egyszer tudjon helyesen megszólalni”⁹⁰ Amikor Quintilianus így szól a parafrázisról, olyan fogalmakat párosít, amelyek a 18. század végéig nem válnak egymás ellenpárjaivá. A parafrázis a természetes tehetség és a tanult mesterség, a már meglevő és az éppen keletkező, az utánzás és a versengés együttes érvényesülése az alkotás során. Megjelenési formáinak vizsgálata számos kérdést vet fel. Mit tudunk és akarunk meglátni másokból? Mivé, miért és főleg miként alakítják át a szövegeket a szerzői és az iskolai gyakorlatban? Milyen háttere van annak a szemléletnek, amely kvázi vallásos tisztelet nélkül kezeli a szerzői egyéniséget, és fogalma sincs a mű megbonthatatlan belső, szerves egységéről? Miképpen kapcsolódik a parafrázis olyan eljárásokhoz, mint az iskolai gyakorlatok vagy a compilatio? Hogyan szolgálja a parafrázis gyakorlata kultúrák ismerkedését, alkalmasint vitáját? Miként társul a parafrázis a szövegek értelmezésével, a filológiával szerzők közt, akár egy szerző saját műveinek újraírása során? Hogyan mutatja meg éppen az imitáció azt, mi az eredeti egy szerző stílusában?”⁹¹

Van olyan eset is, amikor egy animációs alkotó egy képzőművészeti alkotás vizuális megjelenésén túl, a tartalmát is figyelembe véve jelenít meg azt.

Georges Schwizgebel *Battle of San Romano* című animációs filmje Paolo Uccello festményének adaptációja. Manuális alapú festményfilm, amely térbe hozza a San Romano-i csata jelenetét. Uccello a festészet egyik újítója, aki a saját korában a perspektíva használatának úttörője volt. A 15. században a vonalperspektíva alapfogalmait (horizontvonal,

⁸⁹ A parafrázis definíciója. *Várad*, 2011. július 19.
([https://www.varad.ro/parafrasis/#prettyphoto\[group\]/2/](https://www.varad.ro/parafrasis/#prettyphoto[group]/2/))

⁹⁰ Quintilianus, 694. old.

⁹¹ Bartók–Jankovits, 7. o.

enyéspont, ortogonális, alapvonal, rövidülés) és a háromdimenziós figura ábrázolását Massaccio, Piero della Francesca és Uccello fektette le. A korai reneszánsz festészetben a térképzés szerkesztése, értelmezése volt progresszív. Így Schwizgebel elképzelése, miszerint egy, a térképzés iskolapéldájaként szolgáló festményt kelt életre úgy, hogy térben mutatja meg, nagyon izgalmas ötlet. Schwizgebel nem ablakot nyit Uccello festményére, hanem animációs morfok segítségével egy belső vágásokból szerkesztett loopban ad benyomásokat a festmény részleteiről. A narratíva maga a morf, a film a festmény színhangját imitálja, festészeti minősége gesztusszerű, nem Uccello festészeti minőségét hozza. Uccello fára tojástemperával, Schwizgebel akrillal üvegre fest, eleve más textúrájú anyagok más faktúrákat eredményeznek. A nagyobb különbség a stilizálás mértéke. Schwizgebel 36 részre osztotta fel Uccello képét, ezeket az egyszerűsített képrészleteket morfolja egymásba a festményanimáció lehetőségeit használva, a részeket így egy ciklussá olvasztva össze. Schwizgebel művészeti iskolás korában járt a firenzei Uffizi képtárban, majd Siennában, ahol már 18 évesen nagyon nagy benyomást tett rá Uccello festészete, ennek az élménynek a hatására készítette a San Romano-i csata animációs parafrázisát. Alkotóként nosztalgikus átdolgozásként tekint filmjére, melyben egy általa inspiráló képet saját emblematisz mozgóképes modorára fordít le.



Georges Schwizgebel: *Battle of San Romano*, 2017

2.1.4. Toposz mint vizuális motívum

A toposz a kultúrában fellelhető vándortéma vagy gyakran visszatérő motívum, mely újból és újból azonos (hasonló) értelemben jelenik meg a legkülönbözőbb korokban, legkülönbözőbb szerzők műveiben. Ilyenek az őstörténetek, eredettörténetek, bibliai képtípusok, vagy a történelmen átívelő sztereotip helyzetek tipikus ábrázolásai.

Sok esetben olyan toposzokhoz nyúl az alkotó, amelyek szinte örök érvényűek. A haláltánc egy, a középkori irodalomban és képi művészetben gyakran ismétlődő motívum. De az egész világon fellelhető, Dél-Amerikában és Mexikóban is hagyomány övezi. A halál előtti egyenlőség példázata. A haláltáncban feloldódnak az életben megélt különbségek. Az ösztönös félelmek megjelenítése, a memento mori a filmművészet születése óta visszatérő téma. A haláltánc toposzát már az első mozgóképes alkotásokban ábrázolták. 1897-ben a Lumière fivérek haláltánc-feldolgozása talán a legkorábbi példa ezen toposz mozgóképes megjelenítésére. Georges Méliès haláltáncadaptációja 1905-ben a *Palace of Arabian Knights* című rövidfilmjében tűnik fel.⁹² A Disney stúdió 1929-ben készült *Skeleton Dance* című rajzanimációs fekete-fehér rövidfilmje a haláltánc toposzát dolgozza át, oly módon, hogy feloldja annak drámaiságát. A Disney-verzióban ez a gondolat úgy válik formaivá, hogy a táncban résztvevő csontvázak tánc közben cserélgetik csontjaikat, újjáalakulnak. A haláltánc toposzát többek között én is feldolgoztam a Városi legendák sorozatban, a Disney-film hagyatékából merítve.



⁹² <https://www.youtube.com/watch?v=j1bRHxGEw9c>



fent bal oldalon részlet Michael Rentz *Haláltánc*-sorozatából, 1753

fent jobb oldalon George Méliès: *Palace of Arabian Knights*, 1905 (részlet)

középen bal oldalon Adrian Molina és Lee Unkrich: *Coco*, 2017 (részlet)

középen jobb oldalon Walt Disney és Ub Iwerks: *Skeleton Dance*, 1929

lent bal oldalon Lumière fivérek: *Le Squelette Joyeux*, 1907 (részlet)⁹³

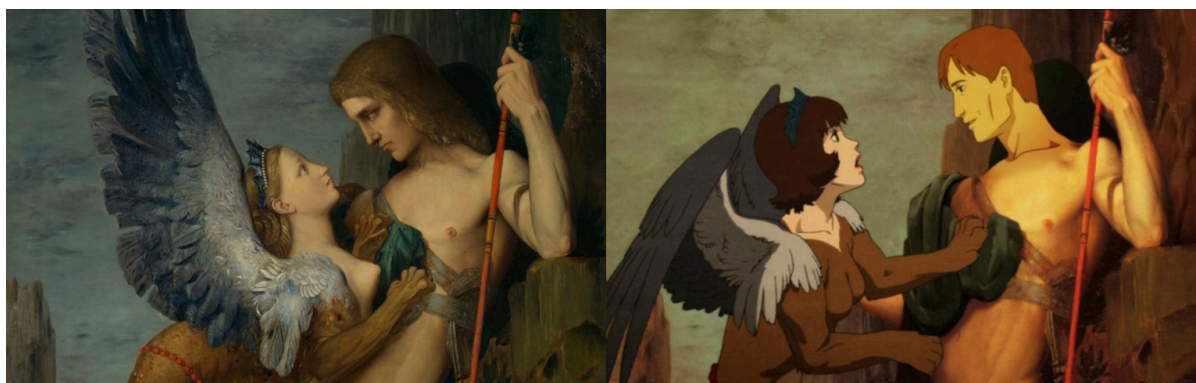
lent jobb oldalon Glaser Kati: Városi legendák sorozat, *Családi Ökörség* epizód, 2021 (részlet)

Az animáció műfaját is jellemzi az irodalmi adaptációk és a legendák korszakokon átívelő, ismétlődő vizuális feldolgozása, vagyis az eredeti művek az adott kor technikai és vizuális sztenderdjeinek megfelelően újraíródnak.

⁹³<https://theyearofhalloween.com/2014/11/10/dancing-skeletons-and-troublesome-heads-joyously-macabre-films-of-the-1890s/>

A napóleoni háborúk során Európába került ókori mitológiák fennmaradt képi emlékei a romantika, majd a klasszicizmus folyamán stílusukban újszerűnek hatottak, adaptációk sorát eredményezték. Egyik legkorábbi példa erre az *Oidipusz és a szfinx* című Gustave Moreau-festmény (1864), mely további inspirációt jelentett kortársai körében. A történet népszerű témává vált⁹⁴ a szimbolizmus alkotói körében. Oscar Wilde *A szfinx* (1864)⁹⁵, Odilon Redon *Vörös szfinx* (1912), Franz von Stuck *A szfinx csókja* (1895), Fernand Khnopff *A szfinx simogatása* (1896) című munkái mind jó példák. Ez a képi toposz sokszor ismételt témává vált a művészettörténetben. De kortárs animációs alkotók számára is inspirációt nyújtott Moreau képe.

Példa erre a **Kon Szatosi** rendezte *Paprika*⁹⁶ (2006) című animációs egész estés bűnügyi thriller, mely szürreális álmovíziókban csúcsosodó mágikus történet egy elképzelt jövőről. Az álmoképek egyikében egy festménybe lép be a főszereplő. Nem csak a szfinx, hanem a kiméra, hárpia, küklpsz és gorgó is gyakran visszatérő szereplők az animációban.



balra Gustave Moreau: *Oidipusz és a szfinx* (1864)

jobbra Kon Szatosi: *Paprika*, 2006 (részlet)

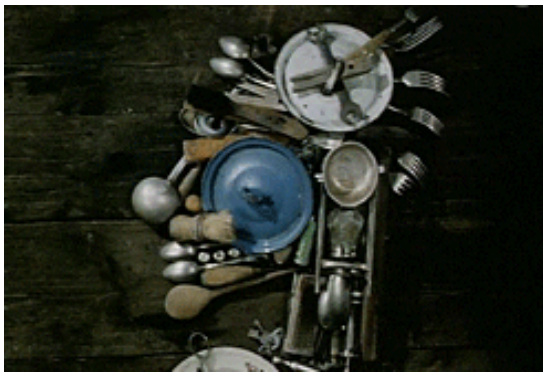
Az animációban is sok példa létezik a formai kisajátításokra. Jan Švankmajer 1983-as *A dialógus lehetőségei* című filmjének egyik jelenetéhez Arcimboldo zöldség-gyümölcs portréi nyújtottak vizuális inspirációt. Ugyancsak Arcimboldo képei nyomán készített **Till Nowak** német származású animációs rendező CGI háromdimenziós zöldségekből összeállított Alien-portrét 2007-ben. Ez, bár első ránézésre csak egy gegnek tűnik, mégis nagyon

⁹⁴ <https://eclecticlight.co/2017/05/28/the-psychology-of-the-riddle-oedipus-and-the-sphinx/>

⁹⁵ <https://www.murrayewing.co.uk/mewsings/2020/01/18/sphinx-by-oscar-wilde/>

⁹⁶ http://www.mozinetmagazin.hu/nagylatoszog/anime/1478/animania_%7C_kon_szatosi_paprika_%282006%29

figyelemre méltó, mivel egy mára már az animációban teljesen általános computergrafikai technikával ábrázol egy eredendően fikciós karaktert, Arcimboldo modorában. Ezt a játékot is kipróbáltuk a Városi Legendák egyik epizódjában, Michael Jackson arcképével.



fent Glaser Kati: Városi legendák sorozat, Michael Jackson-portré

lent bal oldalon Jan Švankmajer: *A dialógus lehetőségei*, 1983

lent jobb oldalon Till Nowak: *Alien*, 2007

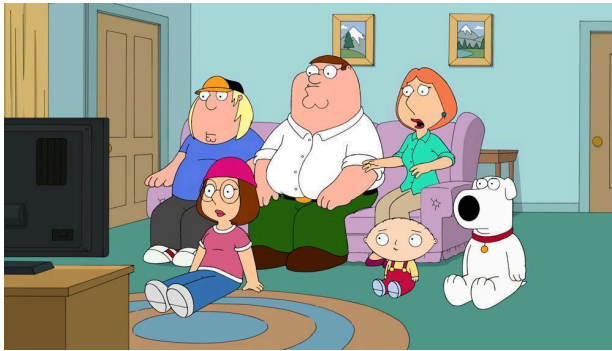
Új képi toposzok is születőben vannak, de ezek a ma vizualitásából indulnak ki.

A külső technikai nézőpont, mint a szelfi vagy a drónfelvételek új filmképtípusokat hoznak létre, vagy meglévőket erősítenek fel. Eric Berne és Joseph Campbell munkássága nyomán feltárult, mennyire fontosak és milyen nagyon erős hatásúak a mesék, mítoszok. Campbell volt az, aki felismerte, hogy a világ összes mitológiájának egyetlen közös története van: a monomitosz. A hős útja, mely szerkezettypust nyugati nagyjátékfilmek sikerreceptjeként máig filmesek generációi használják alkotásaikhoz. Progresszív technológiai fejlődés jellemzi a mozi vizualitását. A moziban feltűnő filmek közül, a nagy nézőszámot generáló filmeknek a sajátossága az volt, hogy technikailag folyamatos újításokkal finomították a látványt, növelték

a filmkép dimenzióját és tágították vizuális, expresszív és effektív határait. A filmművészet technikai progresszivitása, a filmipar nyomására, többnyire a megcélzott bevétel nagyságával aránylik. Ez igaz az élőfilmmel kevert animációs alkotásokra és az animációs egész estés filmekre is. Jelentős technikai újítás esetén nagy nézőszám jósolható. Különösen igaz ez akkor, ha a technikai újítást szenzációértékű marketinggel is megtámogatják. Ez a tendencia nem újkeletű, a mozi megjelenésétől egészen mostanáig, a filmszínház intézményének jelenkori hanyatlásáig ez volt a jellemző. Campbell 1949-ben jelentette meg *Az ezerarcú hős* című könyvét. Tartalmilag az általa felvázolt dramaturgia a legsikeresebb a filmes karaktervezetés vonatkozásában. Ugyanakkor érdekes az az ellentét, hogy a vizualitás mindenkorai technikai ideálja mennyire ipari irányba fordult. A tartalmi lehetőségek erősen leszabályozottak, a mozi keretein belül a nézők egy típusú élmény megélését keresik. Filmes adaptációk újabb és újabb generációi készültek el azonos témában, egyre növekvő technikai nívóval, mint a fentebb említett példákban is láthattuk.

Új képi toposzként hoznám példának a tévénezők képtípusát. A kanapén ülő figurák vagy a kamerába néznek vagy egy azonos, a képen kívüli pontra. Ez a képtípus egy újfajta „szent család”-ábrázolás. A keresztény tanításban a szent család mindig az emberi család alapvető modelljének tekinthető. A kép centruma a gyermek Jézus volt, melyet a tévéképernyő váltott fel. A tekintetek sugara ennek az új képtípusnak az esetében az akár a képmezőből kívül eső tévé képernyőjére irányul. Az animációs kultúrában ez a képtípus a család dinamikáját egy kompozícióban statikusan mutatja meg, a karakterek elhelyezkedése, mérete, egymáshoz való viszonya is kifejeződik ebben, az amúgy egymás mellé rendelt szituációban.





fent bal oldalon Nepp József, Ternovszky Béla: *Mézga család*, 1968–2005

fent jobb oldalon Csupó Gábor (1989–1992), majd Matt Groening (1992–): *A Simpson család*

középen bal oldalon Set Macflaire: *Family Guy*, 1999–

középen jobb oldalon Loren Buchard: *Bob's Burgers*, 2011–2024

lent bal oldalon Mic Graves és Antonie Perez: *Gumball csodálatos világa*, 2011–2019

lent jobb oldalon Daniel Chong: *We Bare Bears*, 2015–2019

2.2. Az absztrakt animáció

A képzőművészet határterületén mozgó absztrakt animáció legtöbbször zenével, hangokkal dolgozó mozgókép. A konceptualitás és az expresszionizmus kategóriájához áll közel, mivel nem narrativitással mesél, hanem érzeteket, benyomásokat hoz létre. Egyes esetekben pedig szorosabban kötődik a konceptuális művészethez, mint a filmművészethez, mégis, mivel filmes felületen született, ott vált ismertté. Az absztrakt mozgókép ereje ősi szokásokat elevenít fel, mint az őseink életterében fontos vadászat közbeni mozgó mintázatok figyelése vagy a tűz lángjának mozgó, élettel teli spiritualitáshoz kötődő világa. Ezek a létfenntartás érdekében genetikailag kódolt ősi viselkedésminták.

Ennek kicsúcsosodása a technikai fejlődés által, a valóságban is mozgó ember megfigyelése, a moziélménnyel azonosítható. A 20. század második felében a mozgókép filozófiájában Joachim Paech (1988) és Paul Virilio (1992) nézete nyer teret, miszerint „a moziélmény eredetét az autó és a vonat ablakában tükröződő, illetve az azon keresztül feltáruló, tovatűnő látvány képezi. Ugyanakkor éppen azt mutatják meg, ami a reprezentáló kinematográfia (és a »kamera-szem«) lényege, Robert Stam szavaival: »egy áttetsző kommunikációs médium, ablak a világra, egy tükör, amely végigvonul az országúton«”⁹⁷ Tehát a valós világ ablakkivágásában látható mozgó kép. Az ősi mintázatok és a tűz absztrakciójától eltérően, a 20. században a képeretkezés, azaz a látvány határa, koncepciója is meghatározóvá vált. Európában az absztrakt animáció és a kísérleti filmek a filmtörténet kezdete óta párhuzamosan fejlődtek. A 20. század során azonban számos alkotó emigrálni kényszerült Európából Amerikába, munkájuk ott vált ismertté.

Az absztrakt filmnek három nagy technikáját ismerjük:⁹⁸

1.) A cameraless kifejezést arra a technikára alkalmazzák, mely során az alkotók a celluloid szalagot közvetlenül módosítják, roncsolják. Norman McLaren, Stan Brakhage, Len Lye és Harry Smith a megemlítenő alkotók.

2.) A klasszikus animációs technika, a stop-motion, amit a képkockáról-képkockára exponálás jellemez. Legfontosabb alakja Oskar Fischinger, aki zenei darabokra absztrakt, színes képfolyamokat készített; továbbá Normann McLaren, Mary Ellen Bute és Viking Eggeling.

3.) Az expanded cinema vagyis kiterjesztett film kifejezés, elsősorban a technikai progresszióból adódó új technikai lehetőségek beépülése a klasszikus animációs technikák közé. Azokat túllépve más új technológiákat integrál. Az expanded cinema jelenség a '60-as években Amerikában indult. A hadiiparból kiinduló számítógépes technikákkal kísérleteztek egyes alkotók, filmjeik a grafikus interfészek, egyben a CGI előfutárai voltak. Az expanded cinema úttörője John Whitney volt.”

Az absztrakt animáció egyik jelentős alkotója volt **Oscar Fischinger**. Manuálisan, síkidomokkal kialakított kompozíciósorozatokkal és zenei kompozíciókkal integrálta munkáit.⁹⁹ Fischinger eredetileg – többek között – hegedűművésznek is tanult. Így a zene

⁹⁷ Pethő: [Film a médiumok útvesztőjében](#), A „varratok” fölfejtése című fejezet

⁹⁸ [Lichter](#)

⁹⁹ Vegyesen több absztrakció: <https://www.youtube.com/watch?v=Sf0m64JZ2ZI>

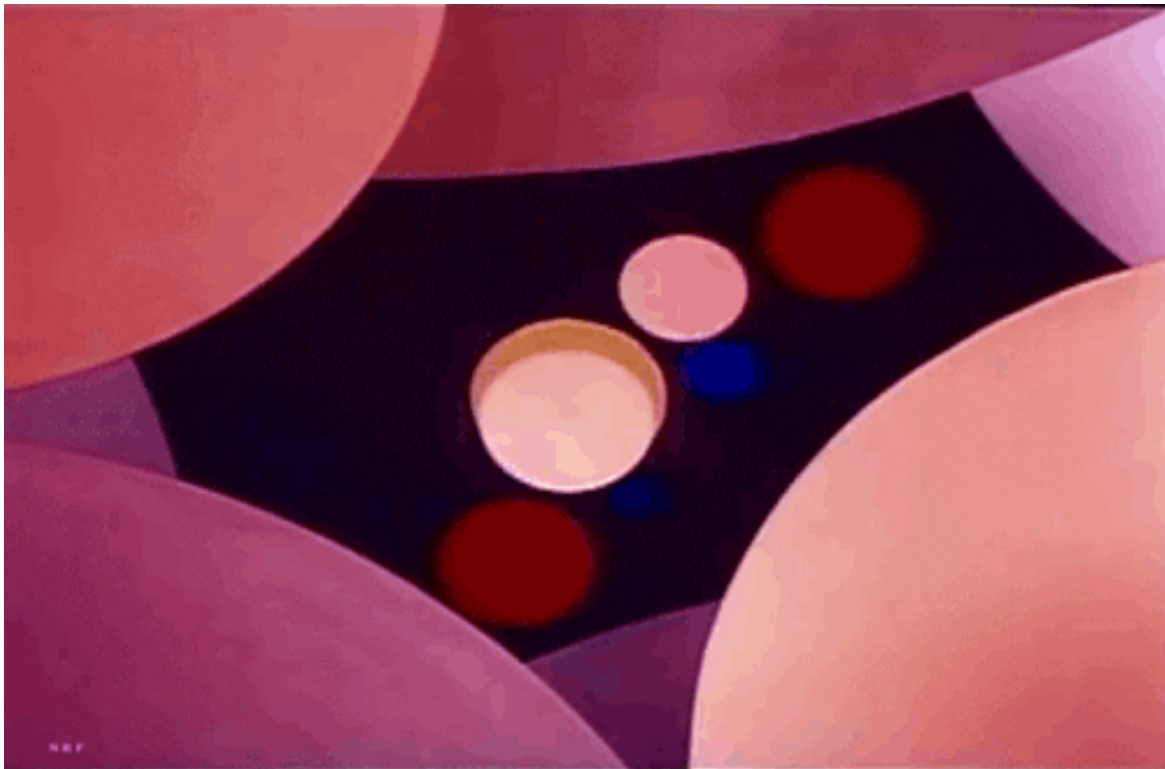
vizualizációja vált egyik markáns témájává. Saját érzékeny, zenés filmjei mellett más filmekben is dolgozott, filmtrükköket hozott létre, például Fritz Lang *Nő a holdon* című, 1929-es filmjében.

1940-ben Fischinger rendezhette és tervezhette a D-moll toccata és fuga epizódját Disney *Fantázia* című filmjében, de abbahagyta a munkát, miután kiderült, hogy a stúdióval nem egyezik a vizuális koncepciójuk.¹⁰⁰ 1937-ben John Cage avantgárd zeneszerző kollaborációjával készített további kísérleti filmeket. Fischinger egy olyan technikai eljárást dolgozott ki, melynek segítségével Cage zenéjét a katódcsöves készülék képének manipulációjára használja, az analóg sugárzást befolyásolva, így a zene-hang kísérleti képe íródott ki a képernyőre mozgókép formájában. Ebben az esetben konceptuális célú volt a képalkotás, a hang kódolta a kép karakterét, illetve mozgását, így egyfajta adaptációként volt értelmezhető. Más esetben lehet illusztrációnak értelmezhető ez a nonfiguratív animáció, amely zenével vagy hanggal párosul, ha a kép a zene vezetésével készül. Fischinger animátor-rendezőként zeneillusztrációkat készített főként. Mint a már említett Disney *Fantázia* című filmjében, Bach zeneművére animált. Az *An Optical Poem* című munkája esetében Liszt zeneművét jelenítette meg. Ahogy ez utóbbi cím is sugallja, Fischinger egyfajta képköltészetként fogalmazta meg saját munkáját.

A munkafolyamat során a zene tempója, a különböző hangszerek prioritása, üteme kockáról kockára került könyvelésre, majd ebből a táblázatból konvertált ütemsorok, dinamikák, tónusok váltakozása került vizualizálásra¹⁰¹ a rendező vizuális elképzelései alapján. A mozgásfázisok manuálisan készültek üveglaprétegekre, sík- és térbeli idomok rendszerének formájában, majd ezeket a fázisokat exponálták filmszalagra. Az idomok fázisonkénti cserélgetésével és új expozícióval halad a film. Mint egy előre megrajzolt kézimunka, determinált minden, fázisonként pontos zenealapú instrukciók vizuális tolmácsolása zajlik. Gyártási szempontból ez ma lényegesen egyszerűbb feladat, mivel a hangsáv vizuálisan megjelenik a programokban, kockáról kockára követhető módon. Közel száz évvel ezelőtt, lényegesen nagyobb mértékű proaktivitás előzte meg a gyártást, a fázisok esetleges javítása pedig szinte lehetetlen volt, ami a mai gyártásban szintén elképzelhetetlen. Ezek a filmek kísérletinek tűnhetnek, valójában nagyon tudatosan tervezettek és túpontosan kivitelezettek. Az animáció itt nem autonóm, inkább függőművészeti alkotásnak tekinthető.

¹⁰⁰ <https://www.theguardian.com/artanddesign/2013/jan/09/oskar-fischinger-animation-disney-nazis>

¹⁰¹ Egy ismeretterjesztő videó Norman McLaren munkáját szemlélteti, amely során láthatjuk, hogyan fordították le a hang jelek változását kockáról kockára, amely aztán utasításul szolgált a fázisok megalkotásához: https://www.youtube.com/watch?v=O0vgZv_JWfM



Oscar Fischinger-absztrakciórészlet

Lehetséges olyan eset is, melyben a kép koncepciója készül el előbb, amely a mozgóképek dramaturgiáját támogató hangosítást kap, a rendező szándékai szerint, így a zene és a sound design támogatja a képet. Autonóm filmek esetében ez opcionális.

Mary Ellen Bute filmjeit moziban vetítették a '30-as években, az általa művelt filmes kategóriát pedig Seeing Sound series, azaz látható hang sorozatnak hívták. Bute a kép és a hang viszonyát kutatta absztrakt filmjei készítése során.¹⁰² Az absztrakt filmek után a szöveg és kép viszonya foglalkoztatta, filmre vitt irodalmi adaptációk formájában. 1932-ben előadást tartott a New York-i Zenetudományi Társaságnak *A fény mint művészi anyag és lehetséges szinkronizálása a hanggal*¹⁰³ címmel, mely a képzőművészet kinetizálására tett elméleti

¹⁰² Mary Ellen Bute és Ted Nemeth: Synchronomy No. 4: Escape, 1937-38

<https://www.youtube.com/watch?v=hwIMQcDldu0&t=4s>

¹⁰³

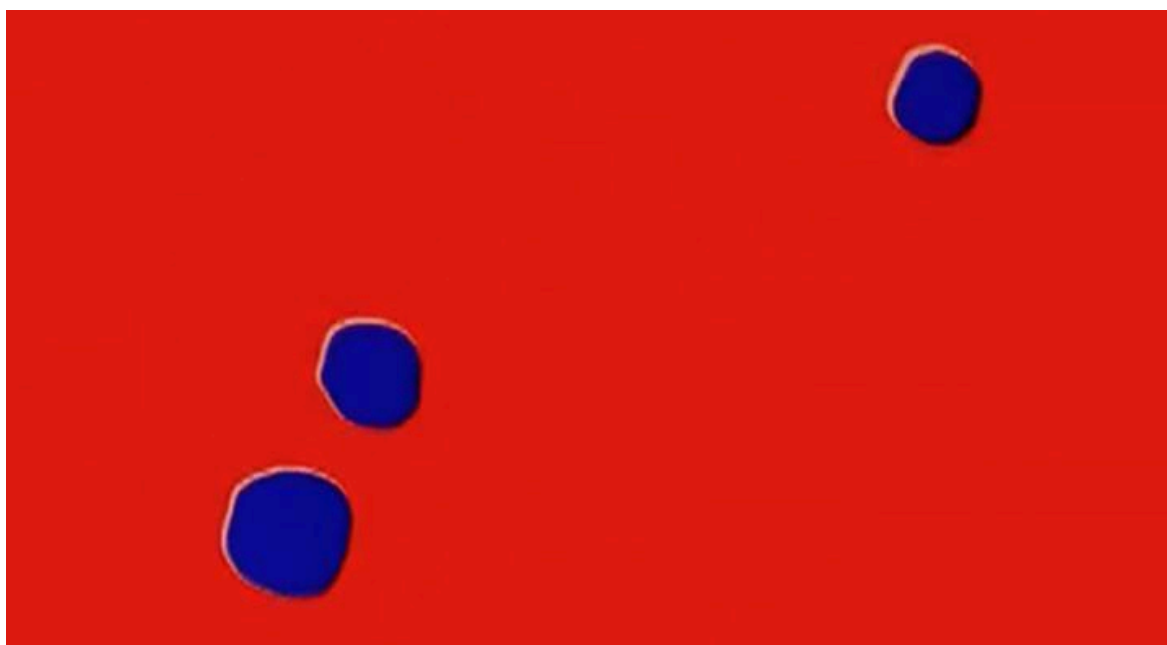
https://research-information.bris.ac.uk/ws/portalfiles/portal/198919887/expressive_motion_in_the_early_films_of_mary_ellen_bute.pdf

felvetés fejtegetéséről szólt. *Rythm in Light* című, 1934-es filmje az elmélet gyakorlati megvalósítására szolgáló alkotás.¹⁰⁴

1946-ban, San Franciscóban az európai avantgárd alkotók filmjeiből megtartott *Art in Cinema Festival*on animációs vonatkozású műveket is bemutattak, például Oscar Fischinger és Viking Eggeling avantgárd művészek alkotásait is.¹⁰⁵ Mindez egy nyugati-parti kísérleti filmes irányzat kialakuláshoz vezetett. A *West Coast Experimental Film Movement* egyaránt kísérletezett élő filmmel, valamint kísérleti animációs alkotókat tömörített. „A mozgalomhoz csatlakozó művészek, a hollywoodi mentalitással ellentétben, egyéni filmeket kívántak készíteni, amelyek megalkotásához a legkülönbözőbb spirituális és kulturális forrásokból merítettek ihletet.”¹⁰⁶

Az absztrakt animáció leghíresebb alkotója a kanadai **Norman McLaren**, aki filmszalagra karcolta-festette filmjeit, melyeknek hangokhoz optimalizált, egyszerű absztrakt látványa volt. 1940-ben készült, *Dots* című filmje az animációs fesztiválokra híressé vált. Technikája, a filmszalag manipulálása, akkor újszerű ötletként hatott. Érzéki és expresszív filmjei nagy hatással voltak a szakmára.

Az absztrakt animáció a számítógépes technika fejlődése révén lépett ismét a kísérleti filmesek fókuszába. A '70-es évekre tehető a számítógépes grafika alkalmazott művészeti eszközként történő feltűnése.



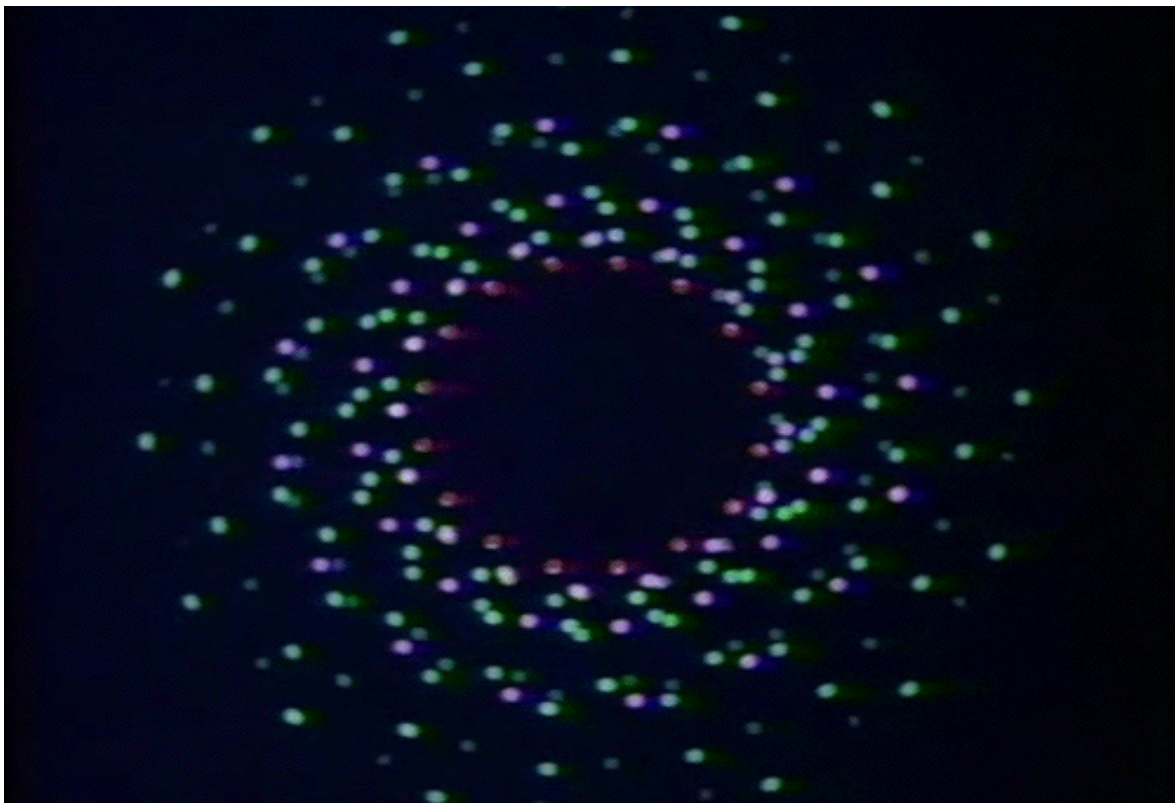
¹⁰⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=850AmGWl-Ko>

¹⁰⁵ [Castello-Branco](#)

¹⁰⁶ M. Tóth-Kiss, 147. old.

John Whitney a háború alatt a Lockheed Repülőgépgyárban dolgozott a Turing-gépek utódain, és miközben nagysebességű rakétafotózással foglalkozott, ráismert a célzó- és irányító- rendszerekben rejlő adatvizualizációs lehetőségekre. John Whitney Alfred Hitchcock 1958-es *Vertigo* című filmjében speciális animációs jeleneteket készített, elsőként számítógépes animációval. Analóg számítógépes mozgóképekkel kísérletezett. Az 1961-es *Optic nerve*, *Celestial bodies* című alkotása révén Whitney volt az első, aki számítógépes animációt filmhez használt. Kísérleti absztrakt filmeket készített. 1968-ban Stanley Kubrick 2001: Űrodüsszeiájában vállalta speciális effektek elkészítését. A film elementáris erejét Ligeti György zenéje és Whitney technikai képei együttesen eredményezték. Whitney látványvilága mandalaszerűségével, mintaszerűségével, a mandala és a dicsfény karakterisztikáját idézi meg, ezért a szentképek arany hátteréhez hasonlóan aszcendens élményként írnám le a befogadását. A fizikai világban is látható, de teljesen másképpen szerveződő dimenzióba ad bepillantást. Az 1970-es évekre Whitney felhagyott analóg számítógépével a gyorsabb, digitális folyamatok érdekében. Az IBM vezető vizuális tervezője és az UCLA (Kaliforniai Egyetem) tanára lett úttörőként, a digitálisan tervezett és animált grafika területén. Digitális filmjeinek csúcsát az 1975-ös *Arabesque* című filmje jelenti, amelyet pszichedelikus, virágzó színformák jellemeznek.¹⁰⁷ Whitney digitális grafikai munkásságát nem képzőművészeti kontextusban kell kezelnünk. A speciális effektek és mozi területén ugyanakkor olyan vizuális sztenderdváltozást eredményezett munkássága, ami egyértelműen elősegítette a mára már természetessé vált CGI első lépéseit. Az absztrakt animáció több ponton a tudományos műszerek képalkotó lehetőségeiből fejlődött ki. Mint Fischinger katódcsöves konceptuális kísérletei, vagy Whitney analóg, majd digitális számítógépes rendszerei.

¹⁰⁷ https://www.youtube.com/watch?v=cxkbScwt77g&ab_channel=Gorkab



John Whitney: *Arabesque*, 1975 (részlet)

A kortárs médiaművészetben a digitális adatvizualizáció-animáció¹⁰⁸ a 2000-es években kezdődő irányzat, ami a sci-fi filmekben látható interfészek és a számítógépes programok által fejlődött és erősödött meg.¹⁰⁹

Az adatok, melyek mindenhol jelen vannak, jól csoportosíthatóak, kódolhatóak, így a programok nemcsak diagramokat tudnak készíteni belőlük, hanem térben mozgó, az adatok változásait is lekövetni tudó, mozgó térformákat. **Aaron Koblin** amerikai digitális médiaművész és vállalkozó, aki az adatvizualizáció innovatív felhasználásáról, a virtuális valóság és az interaktív filmek terén végzett úttörő munkáiról ismert.

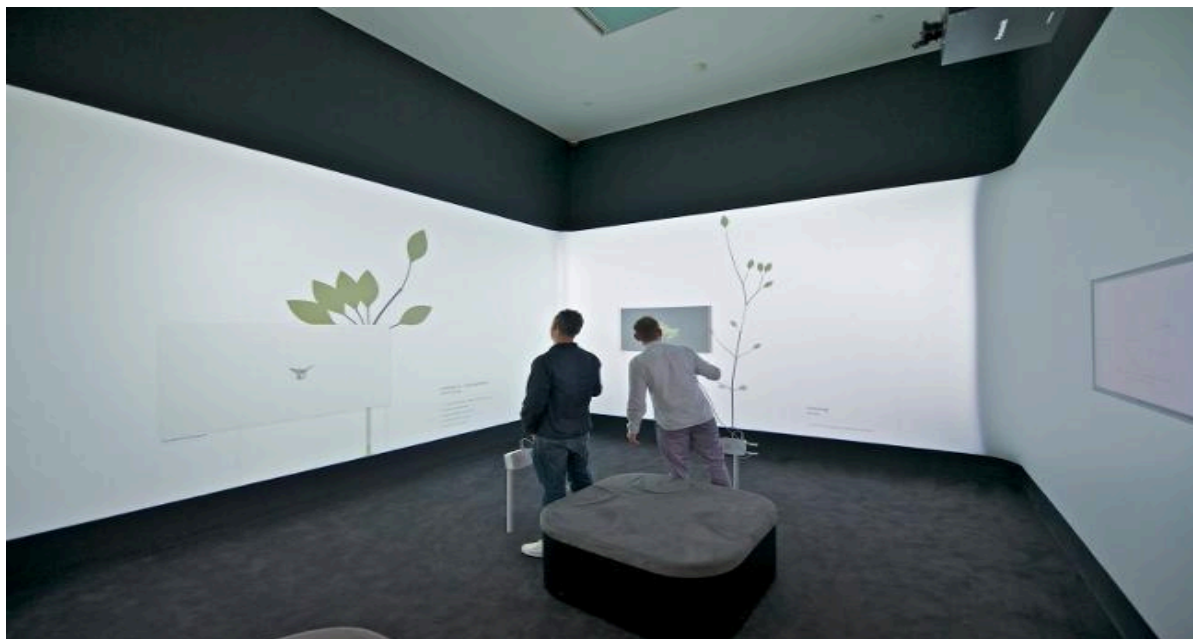
Az adatvizualizáció és az absztrakt animáció mára képzőművészeti felületen is megjelenik, erre példa Koblin *This Exquisite Forest* című alkotása, amely a Google és a Tate Modern kollaborációja által készült.¹¹⁰ Az interaktív alkotás több alkotó közös animációs és technológiai együttműködésének eredménye. A felhasználó maga állíthat össze digitális

¹⁰⁸ <https://newatlas.com/art-ones-and-zeros-data-visualization/49926/>

¹⁰⁹ <https://www.britishcouncil.org/anyone-anywhere/explore/digital-creativity/telling-stories-numbers>

¹¹⁰ <http://www.exquisiteforest.com/concept>

növényzetet egy erdőt, vagyis egy olyan multimedialis környezetet, amely a különböző alkotók által generált egységekből illeszthető össze.



Aaron Koblin: *This Exquisite Forest*, 2012–2013

2.3. Műfajhekkerek

A szemlélő számára egy kiállítótérben korlátlan idő áll rendelkezésre egy műtárgy megtekintésére, megértésére már csak annak álló, stabil anyagának köszönhetően is. Amíg egy festmény önmagában eredeti, egységes egész, addig egy film folyamatában értelmezhető, egyes képei vagy jelenetei önmagukban nem kiemelhetők és nem tekinthetők önálló műveknek. Így a megismerés folyamatának ideje a két esetben markánsan eltér. Az állóképek, szobrok esetében a néző mozog, a művek statikusak. A filmek esetében a néző statikus és a film mozog, csak addig engedi láttatni magát, amíg az alkotó ezt engedi. A filmművészetben, különösen az animációban a színész karaktere bármivel helyettesíthető, mert a film és különösen az animációs film belső dimenziója és időbelisége nem kötődik a valósághoz. „Dziga Vertov híres metaforájának megfelelően a kamera által nyújtott kép nem a valóság mechanikus reprodukciója, hanem egy *fotogenitás*nak nevezett minőséggel rendelkező reprezentáció, gép és ember kreatív találkozásának eredménye, ebben az értelemben tehát a gép tulajdonképpen egy tökéletesített szemnek tekinthető. Vertov a sajátos »filmérzékelés« fontosságát hangsúlyozta, melynek segítségével a világ arculatának releváns jegyei emelhetők

ki, és amelyből egy újfajta diskurzus lehetősége születik meg.”¹¹¹ Az élő- és az animációs filmek klasszikus technikáinak fejlődése során a közönség befogadóképessége, a történetmesélés módja is fejlődött. A plánok, a képkivágások, a kameramozgások segítik a nézőt a film szerkezetének megértésében. A film értelmezési szabályrendszerét kiismerve, a néző komfortosan érezheti magát filmnézés közben. De sok esetben a művészi szándékkal készült filmek az átlagos szemlélőben zavart kelthetnek, mert ezek nem kötelező érvényűen használják a filmes képi dramaturgia szabályait, sok esetben kísérleti film benyomását keltik. Másrészt egy, a nagyközönségnek szóló mozifilmmel ellentétben, egy képzőművészeti szándékkal készült mozifilm sokkal szabadabb eszközökkel dolgozhat, mivel általában nem olyan nagy mértékben profitorientált. Az animációs klasszikusok, mint Disney egész estés filmjei, hatalmas költségvetéssel készültek. Egy-egy produkcióhoz, a siker érdekében, nagyszabású technikai fejlesztéseket is eszközöltek, mivel az új technológiák mindig széleskörű érdeklődésre tartanak számot. Így jutott el az animációs ipar lépésről lépésre a stoptrükkötől a motion capture-ig. Persze vannak olyan produkciók, amelyek kevésbé marketingorientáltak, vagy egyszerűen csak más célközönségnek készülnek.

Jó példa erre **Michel Gondry**, aki videóklipekben fejlesztette különös filmes-animációs technikájának elegyét. 2006-ban készült *Az álom tudománya* című egész estés filmje, melyben a rendező az élőszereplős film álmajeleneteihez használ animációs betéteket. A képzelet világát azonosítja az animációval, ami elválik az ébrenlét, így a valóság világától. Gondry szabad gondolkodása a film terét és idejét is likvidként kezeli, és forgatókönyvíróként is ráerősít arra, hogy a film és az animáció a valóságtól elvonatkoztatható és teljesen szabad. Nem kötik a való világ törvényszerűségei, a film belső világa, ideje és tere csak önmagával koherens. Gondry esetenként képzőművészeti céllal készít mozifilmeket, melyek úgy egyensúlyoznak a közönség által élvezhető és a tartalmilag olykor túlsúlyozott, vizuálisan nem mindig egyértelmű művészfilmek között, hogy képes a mozi keretein belül, a film objektív ideje alatt, érthető, élvezhető tartalmi szövetet létrehozni. Gondry hisz a manualításban, így filmjeiben bábokkal, preparált tárgyakkal dolgozik, olyan trükköket alkalmaz, melyek manuálisan kivitelezhetőek – filmes látványképzése ebben szinte teljesen eltér a hollywoodi CGI tökéletesítette látványvilágtól. Valóságos anyagokkal dolgozik, melyeknek anyagát, tulajdonságait a néző ismeri, amit lát, az nem szemfényvesztés, hanem valós, szinte zavaróan nyersen emberközeli és érzékletes. Gondolok itt a pixilláció és stoptrükk használatára, a színészek és a háttér kompozíciós térelemként való mozgatására. A mozifogyasztók számára a populáris tartalmak szándékosan nem használnak olyan médiumváltásokat, amelyek megakaszthatják a film szövetét, a hiteltelenség felfüggesztését. Gondry a nézői befogadás

¹¹¹ Pethő: [Film a médiumok útvesztőjében](#), A „kamera-szem” című fejezet

határterületeinek peremén egyensúlyozik, és szándékosan állítja a nézőt kognitív kihívások elé. Olykor öncélúan is. Ez azért is furcsa, mert a világ filmgyártása közben éppen arra törekszik, hogy elmossa a határokat az élőfilm és az animáció között, a valóságosság látszatának tökéletes CGI-illúziójával. Céljuk, hogy a közönség a film szubjektív terében és idejében valóságként értelmezze a computeranimációs trükköket, karaktereket. Gondry figurái, trükkjei világosan arra törekednek, hogy a néző tökéletesen tisztában legyen azzal, hogy mit lát, annak minden részletét, anyagát kiismerje, és mégis képes legyen elfogadni illúzióknak. Számomra ez a megközelítés nagyon érdekes, mert így gyermekien egyszerűen lehet tálalni egy film belső világának működését anélkül, hogy a néző elkényelmesedne. Kizökkentik a furcsa megoldások, de a kizökkentés a szabályrendszer részévé válik, a nézőt nem szolgálja ki a formanyelv, játékra hívja inkább. Hiszen neki kell behelyettesíteni, felfogni, megérezni, elfogadni a látottakat.



Michel Gondry videóklipje a The Chemical Brothers együttes *Let Forever Be* című számához, 2003 (részlet)

Sok esetben gondolom azt, hogy mozivászon helyett galériatérben kellene, lehetne installálni egy-egy adott alkotást. Akár webes galériatérre is gondolhatunk, mert a filmszínház tere a néző számára korlátozott befogadói magatartást eredményezhet. A filmek értelmezésén kívül az animáció esetében a térváltás komplexebb lehetőségeket is eredményezhetne. A klasszikus képzőművészeti műfajok már teljesen integrálódtak a galériatérben, van átjárás a

technikák és dimenziók között is, és nagy számban vannak mára klasszikussá vált művek, amelyek maguk is bizonyos műfajok keveredéséből születtek, így bővítve a kánont. Erre számtalan példa van. A modern művészet egyik érdekes újítása volt, hogy az alkotói koncepció megváltoztathat minden műfaji szabályt. A film és az animáció esetében a konceptualitás képileg és tartalmilag is módosíthatja az alapvető filmes mozgóképszerkesztési szabályokat. „Az első pillanattól hallgatólagos megegyezés támad a rendező és a néző között, hogy a szokottnál is erősebben stilizált színpadi játékot lát – azt viszont szabad és szökellő szabálytalanságokkal. Műfaji határsértések özöne? Több: művészeti ágak határainak átjárása.”¹¹² – írja Bikácsy Gergely, Alain Resnais *Tavalý Marienbad*ban című filmjéről. Az animációs rövidfilmkészítők között vannak olyanok, akik már inkább a konceptuális művészet határát súrolják filmjeikkel, de a galériába való átemelés nem gyakori.

A dolgozatban már az adaptációk fejezetben említett **Jan Švankmajer** cseh animációs képzőművész volt az egyik első olyan animációs alkotó, akinek nem titkolt célja az volt, hogy az animációt és a képzőművészetet integrálja. 1964-ben készítette első filmjét. Expresszív és szürreális, erős tudatalattira ható animációs filmjei olykor kevésbé narratívák, sokkal inkább érzékletesek. Munkásságában megfigyelhető, hogy az animáció és a film lehetőségeit ötvözi, számára az animáció nem egy eszköz, amellyel kifejezi magát, hanem az animáció az az eszköz, ami az általa közvetíteni kívánt gondolatok közlésére alkalmas. Švankmajer filmjeiben a báb- és tárgyanimáció keveredik, jellemzően szürreális képeket létrehozva. Munkássága nagyban inspirálta a ma aktív filmes generációt, a Quay fivérek éppen úgy, mint Tim Burton, Terry Gilliam és Guillermo del Toro is példaként tekintett rá. Jellemző, hogy az ő munkáit is inkább az animációs fesztiválok tették elérhetővé, grafikai már korábban, de mozgóképes alkotásai csak napjainkban kerültek galériatérbe mint retrospektív kiállítási darabok. Švankmajer munkáinak képzőművészeti karaktere valóban nagyon erős.



¹¹² Bikácsy

bal oldalon Jan Švankmajer: *Dimensions of Dialogue*, 1983 (részlet)

jobb oldalon Quay Brothers: *Street of Crocodiles*, 1986 (részlet)¹¹³

A képzőművészet és animáció határterületén alkotó művészek gyakran keverik a műfajokat, technikákat, stílusokat, azaz nem állandó mediális formai és tartalmi csatornát használnak, jellemzően inkább konceptuális művészek. Munkáik a gondolatból fakadnak, nem a kiismert anyagból, formából, technikából, stíusból. Kísérleti jellegük, kiforratlanságuk vagy esetlegességük sokszor nyomon követhető.

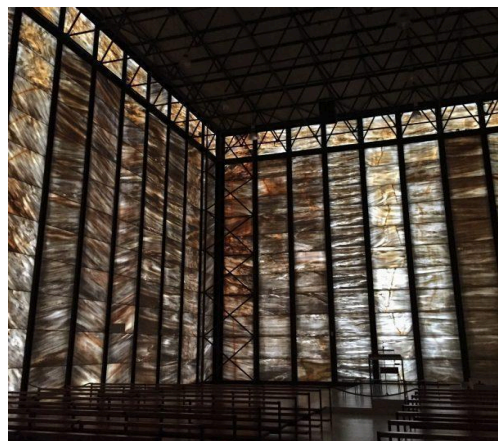
Az animációs filmek alapjául szolgáló mozgásfázisok meglévő, természetes vagy mesterséges, de már a filmtől független valós világunkban létező dolgok is lehetnek. Ugyanazon mintázatok sokszorosan ismétlődnek körülöttünk, természeti formákban, ipari gyártásból származó sokszorosításból adódóan vagy tárgy történeti gyűjteményekből származó tárgysorozatokban, de egy kupac falevél is animációs fázisok lehetőségét kínálja. A rendező mint egy falevélszűrtő, rendszerezi és sorba állítja, prioritizálja a rendelkezésére álló darabokat. Vagy koncepciója mentén 12 archaikus szobor arca a megfelelő sorrendbe állítva egy szélesedő mosoly folyamatát modellezheti. A tudomány rendszerekben, mintázatokban ismerteti a világot. A mintázatkeresés a környezetünk gyermeki megismerésének elsődleges módja. A képzőművészetben a formaismétlődések gyűjtése fizikai szinten is megvalósul, például az akkumulációk¹¹⁴ esetében, a fotográfiának pedig egyik markáns témája, így az animációnak is. Az ilyen képsorozaton az animáció alapját képezhetik. Ezek bármilyen tárgysorozatból keletkezhetnek. Ha megfigyeljük, a kulturális és természetes környezetünkben fellelhető animációs fázisok, létező sorozatok formájában körbevesznek bennünket. A nézőpontváltás igényel némi infantilizmust, de a gyermekded szabadság olyan koncepciókat eredményezhet, ami csak egy féle módon, animációval jeleníthető meg.

Paul Bush animációs filmrendező ezekkel a fent említett, minket körbevevő fázisokat használta filmjeihez. Bush kísérleti filmes, aki képzőművésznak tanult, később kezdett animációval foglalkozni. A tárgyanimáció az a terület, amely a legjellemzőbb munkáira, pixillációs technikával vált ismertté. De munkáinak nincs az animáción belül kizárólagos stílusa, filmjei vizualitása és technikája a film koncepciójából adódik. A 2017-es *Elegy* animációs platformra készült konceptuális alkotás. Jellemző példa arra a problematikára,

¹¹³ <https://www.wired.com/2012/08/quay-brothers-moma/>

¹¹⁴ Példaként hozható Bush filmje: <https://www.youtube.com/watch?v=7wAOcSbcUHK>

hogyan az animációs és képzőművészeti platform más-más befogadói hozzáállást generál, így egy adott mű filmként vagy képzőművészeti alkotásként mennyire másként értelmeződik, ezáltal eltérő fogadtatásban részesülhet. Luzern egyik nevezetessége, a meggeni Pius templom kívülről egy fehér ipari csarnoknak tűnik, belülről viszont a burkolaton átsütő fény kirajzolja a hatalmas márványtáblák expresszív mintázatát. A márvány blokkok, mintázatukból kivehetően, néhány óriási hasábtömb egymás után következő szeletei. Bush asszociációja a márványtáblák sorát a filmszalag karakteréhez társította, a márványtáblák kockáit filmkockákká változtatta. Az alkotó a márvány „képkockákat” azoknak sorrendjében, egyenként fotózta le, majd a timeline-on egymás után sorolta. A márványfázisok képeinek mozgásfúziója úgy hat mozgásban, mint egy MRI felvétel. Átszipantja a nézőt a több ezer éves kőmasszán. Az alkotás animációs fesztiválfilmként elsikkadt, absztrakt filmként nem nyújt újdonságot a nézőnek, mert nem törekszik expresszivitásra vagy nyílt szórakoztatásra. Ugyanez a film galériatérben, konceptuális műként értelmeződik. Meggyőződésem, hogy hasonló okokból sok alkotás fullad bele az animációs fesztiválok színes filmdömpingjébe.



Luzern, meggeni Pius templom¹¹⁵

Az animációs filmek készítése nagyon eltérő lehet. Manuális esetben a film készítése közben a mozgásfázisok hátramaradnak, fázissorozatok formájában, manipulált tárgyak sorozataiban, tárgysorozatokként. Esetenként olyan tárgy, anyag is készül, amely plasztikaként is érdekes alkotás, és amely szintén értelmezhető lehetne galériatérben.

¹¹⁵ találati helye: [https://de.wikipedia.org/wiki/Piuskirche_\(Meggen\)](https://de.wikipedia.org/wiki/Piuskirche_(Meggen))
<http://film-directory.britishcouncil.org/elegy>

Animációs szempontból a fázis a mozgás egy kockája, nem tekinthető önálló alkotásnak.¹¹⁶ Ezzel vág egybe Norman McLaren animáció-definíciója: „Az animáció nem a mozgó rajzok művészete, hanem a megrajzolt mozgások művészete.”¹¹⁷

George Pal Marczincsak György Pál néven Cegléden született, majd Amerikában bábanimációs rendezőként vált híressé. Az 1940-es évek elején debütált *Puppetoons*¹¹⁸ című sorozatával, melyért 1943-ban elnyerte az Oscar-díjat. Feltalált egy új animációs technikát, amit utána Pal-Doll-nak neveztek el. Lényegében a stop-motion azon válfajáról van szó, melyet Kopasz Milán filmjében is láthatunk, a következő példaként. Minden mozgásfázishoz külön bábokat kell készíteni, majd ezeket cserélgetni. Ez másodpercenként akár 3-4 szobrot is jelenthet. George Pal munkájában az a meglepő, hogy filmes kliséket, televíziós zenés műsorokat „fordított le” a végletekig stilizált tárgyanimációra.



George Pal: *Pupetoons*, 1934–1939 (részlet)¹¹⁹

¹¹⁶ Bartók–Bleier

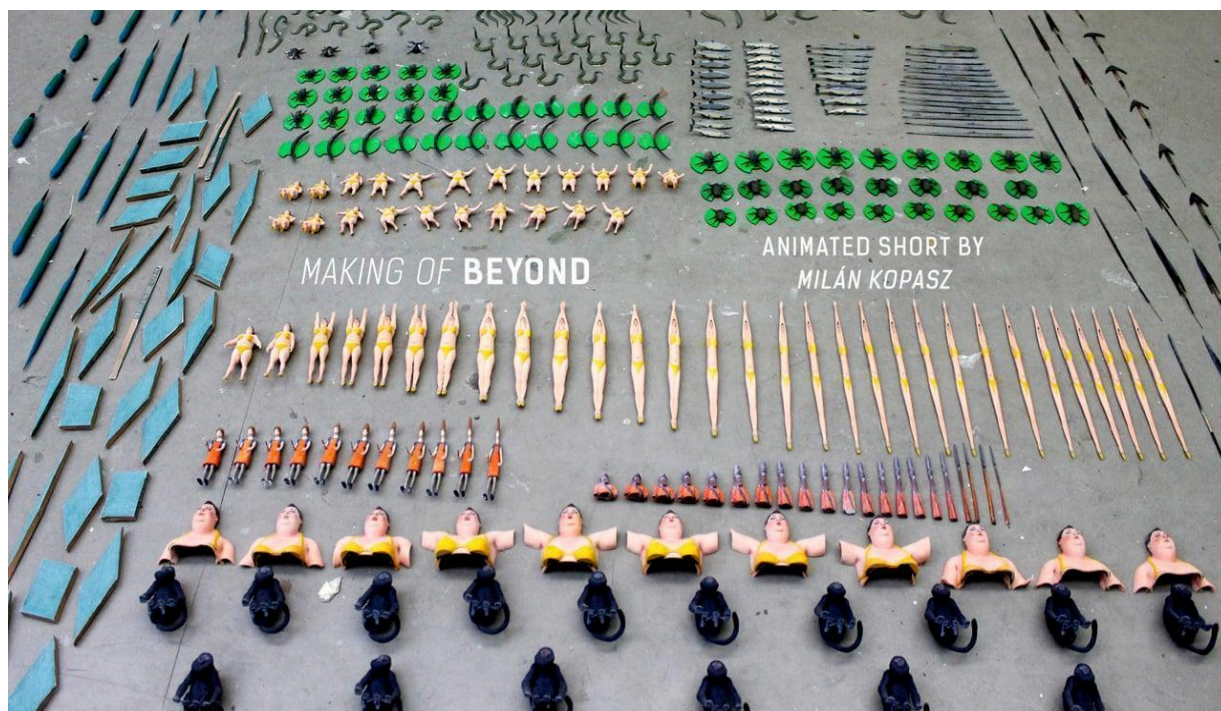
¹¹⁷ <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-1987-02-08-ca-1055-story.html> (A szerző fordítása.)

¹¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=7czcOM31Du8>

¹¹⁹

<https://twostriptechnicolor.tumblr.com/post/131772397436/george-pals-puppetoons-1934-1939-best>

Kopasz Milán diplomafilmje, a 2015-ben készült *Beyond* érdekes speciális technikával készült bábanimáció. Az elkészített maketháttereken a mozgó funkciót ellátó karakterek minden egyes mozgásfázisát külön-külön készítette el, manuálisan, vagy háromdimenziós nyomtatással. Ezt keverte pixillációs jelenetekkel. A bábkarakterek stilizálási szintjéhez maszkírozással igazította az élőszereplőket, mozgásukat egyszerűsítette a pixilláció töredezettségével és a mozgásfázisok továbbritkításával. A film, mint ahogy a címe is sejteti, határterületekről szól. Látványvilágával a valóság határán mozog. Az animációs és pixillációs-élőszereplős jelenetek precízen vannak illesztve, így a makettvalóság és az élő valóságosság homogén látványvilágot alkot. A film világa értelmezésben pontosan azon a zavaró határvonalon mozog, ahol az animáció életre hívó ereje és a valóságban történő események torzításai illeszkednek. Kopasz Milán filmje valódi mediális és tartalmi lebegés. A valóságot közelíti az animációhoz, és az animációt a valósághoz. Kopasz filmje kísérleti animációs filmként lett besorolva, de a film annak teljes háttéranyagával együtt, nagyszerűen értelmeződhetett volna galériatérben is.



Kopasz Milán: *Beyond*¹²⁰

¹²⁰ <https://vimeo.com/420979641>

Van olyan eset, amikor egy animációs alkotó nem egy klasszikus festészeti stílus karakterét sajátítja ki, hanem a programnyelv fonákját használja vizuális formanyelvként. Lázad a programok rendeltetésszerű használata ellen, narratívaként tekint a számítógépes kreatúrák felépítésére és a mozgatusuk módjára is. Mintha a werkfilm maga az alkotás nyelve lenne.

Nikita Dinakur orosz származású német kortárs animációs filmrendező elsősorban animációs fesztiválfilmeket készít, háromdimenziós technikával. Nagyon érdekes alkotó, személyes kedvencem, védjegyévé vált, hogy lázad a szoftverek ellen. A háromdimenziós programok által létrehozható tökéletesség és szervezettség látszatát szétmálló tökéletlenségre változtatja. Látni hagyja a program segítő nyelvezetét, így a vektorok és a poligonok és az irányokat jelző vizuális fonákrendszer mind a filmkép részét képezhetik, sőt az alkotó a programmal folytatott párbeszéde is része filmjeinek. Dinakur rövidfilmeket készít, mindeközben a social media felületeken olyan mozgóképeket oszt meg, amelyek bepillantást engednek játszadozásába. Elképesztően erős nyers képeket és mozgásokat gyárt, melyeknek széthulló, érzékeny világa képzőművészeti közegben is érdeklődésre tarthatna számot. Diakur munkáiban a széthullás és az absztrahálás a legizgalmasabb. *Backflip* című filmje,¹²¹ Waliczky Marionettjeihez hasonlít, a narratíva ugyanakkor a széthullás és a befejezetlenség érzete mellett a mozi közegében hatalmas lelkesedést vált ki. A film,¹²² amely 12:30 perc hosszú, különböző kamerabeállításokban láttatja, ahogy egy, az alkotót magát ábrázoló skinnel-textúrával borított háromdimenziós figura több ezerszer hátraszaltót kísérel meg. A hátraszaltó egy algoritmus alapján történik, de az algoritmus kialakításának buktatói hibás szaltópróbálkozásokként jelennek meg a vásznon. A mozi közönsége egy emberként ünnepelte az első sikeres hátraszaltót a film 13. percében. Mozikörülmények között, közösségi élményként együtt várja a nézők tömege a csodát, az egyetlen darab hátraszaltót.

A *Backflip* témája analóg azokkal a virális dokumentációkkal, amiket például a Boston Mechanics oszt meg robotkísérletei kudarcairól.¹²³ A Boston Dynamics robotjainak bukásait, zenei aláfestés függvényében, burleszk vagy technikai kísérlet értelmében is értékelheti a néző. Zene nélkül ellenben gyorsan az a kellemetlen benyomásunk lehet, hogy az antropomorf és az emberi mozgást modellező egyes robotok esései, az ő általuk elvégzett hibás akciók valójában traumák. Ez a néző benyomása, aki a saját referenciái mentén tekint az emberszerű robotlányra.

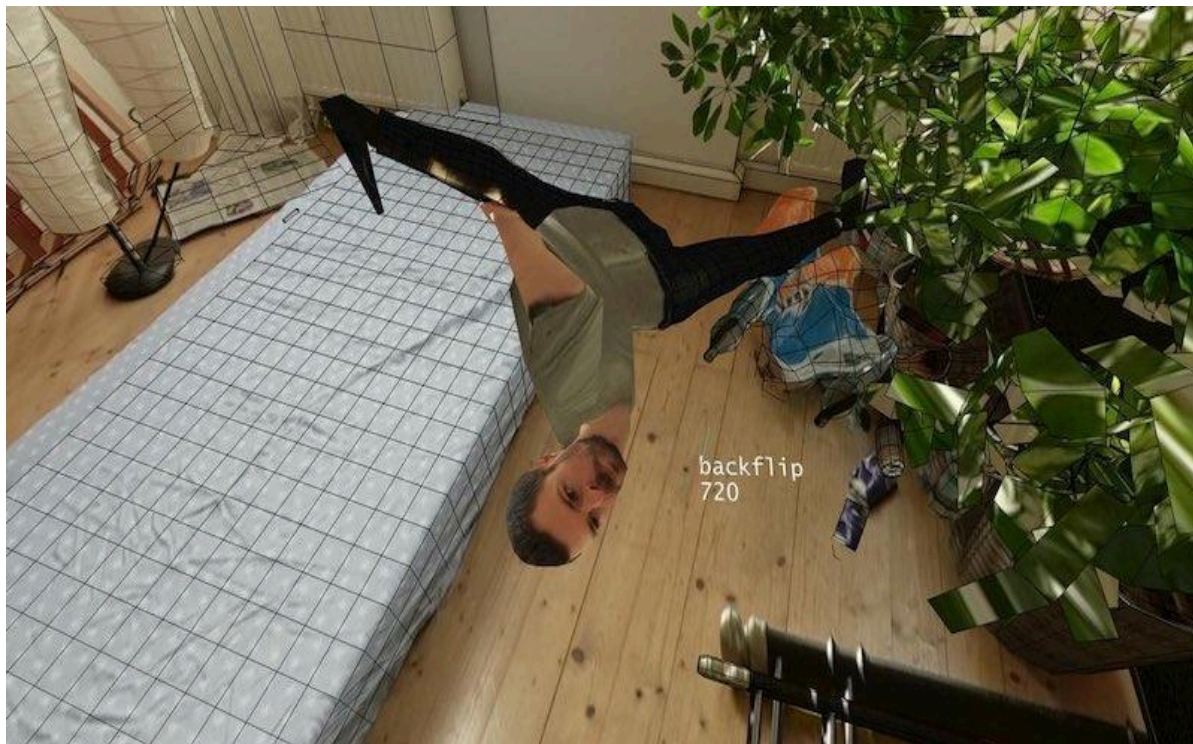
¹²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=RO6cFuOQwT0>

¹²² <https://www.annecyfestival.com/about/archives/2022/official-selection/film-index:film-20221899>

¹²³ <https://www.youtube.com/watch?v=-JVL6Uu0t88>

Flusser szerint a művész szerepe abban áll, hogy fellázadjon e programok ellen, és „rosszul használja” azokat.

Így lehet felszabadítani az apparátusban rejlő lehetőségeket és az emberi kreativitás szolgálatába állítani a gépet.¹²⁴



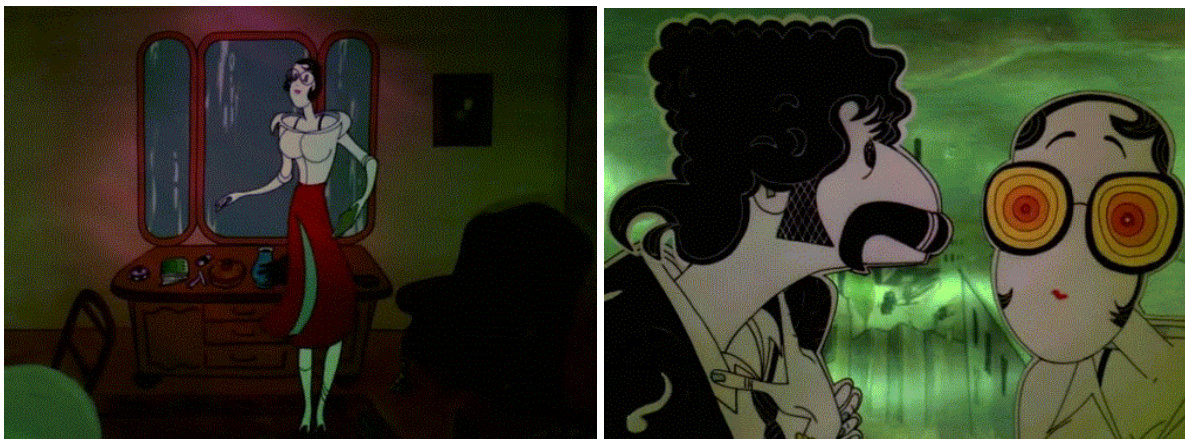
Nikita Dinakur: *Blackflip* (részlet)

A film és a narratíva összetapadva arra tanították a nézőt, hogy azt tekintse filmnek, ami a köztudatban kialakult film fogalmának megfelelően működő filmnyelvi forma. Tulajdonképpen én is ezt az állítást elemzem. Bár a filmszínház klasszikus formája éppen kritikus időszakba került az online filmes platformok térnyerése miatt, a filmgyártás és a filmek iránti érdeklődés hatalmas mértékkel nőtt az internet globális hatására.

Kovácsnai György személyében egyesíti a képzőművészetet és az animációt. Festőművésznek tanult, majd forgatókönyvíróként, dramaturgként került a Pannónia Filmstúdióba. A *Monológ* című kollázsfilmmel kezdte animációs rendezőként. Munkássága és filmjei nagyon jellegzetes példák a képzőművészet és animáció közti lebegés érzékeltetésére. Kovácsnai technikája kevert, olykor festményanimáció, máskor rajz, kollázs; technika- és

¹²⁴ Flusser: [Az írás](#)

anyagválasztása koncepció függvényében változó. Festményanimációi sajátosak: az olajfesték tulajdonsága, hogy lassan szárad, száradás közben tovább festhető és visszamosható-törölhető, és Kovásznai ezt használja ki. Anyagkaraktere alkotói szempontból valamelyest analóg a számítógépes animáció nyújtotta szabadsággal. Az improvizáció, mely ebben a technikában lehetséges, csak kis létszámú stábok esetében valósítható meg. A kísérletezés nem költséghatékony, a gyártási időt kiszámíthatatlanná teszi. Az animáció technicizmusa Kovásznai esetében relativizálódik. A technika adta lehetőségek, az animáció szürrealista kelléktára, és azoknak használata a dramaturgia fölé állított szervezőerő. Az animáció karakterisztikájából eredő képi játéklehetőségek, grafikai játékok teszik nagyon sajátossá Kovásznai filmjeit. A neoavantgárd, neoexpresszív festői nyelvek 24 kísérleti rövidfilmjének jellemzői. A *Habfürdő* című zenés-romantikus animációs egész estés filmje 1980-ban került a moziba. A filmszínházak műsoráról hirtelen gyorsasággal törölték is. „A magyar animációtörténetben egyedülálló alkotása, lélekbúvár antimese, pop art-os musical, szociofotókból és a XX. századi festészet képi világából építkező egész estés rajzjátékfilm felnőtteknek.”¹²⁵



Kovácsnai György: *Habfürdő* (manuális kétdimenziós animáció, részlet)

Signe Baumané, a New Yorkban élő független animátor 1964-ben született Lettországból. A szexről, várandósságról, fogorvosokról és leginkább a mentális problémákról szóló, közönséget megosztó munkái révén vált ismertté. Munkáiban, melyeket a litván Stasys Eidrigevičius grafikái és Jan Švankmajer animációs filmjei inspiráltak, erős kelet-európai művészeti hatások érvényesülnek. New Yorkban készített filmjeiben már egyfajta új érzékenység is jelen van, mely leginkább a könnyen követhető történetvezetésben, a

¹²⁵ [Kristó](#)

gegekben és iróniában csúcsosodik ki. A *Rocks in My Pockets* című filmje animációs szempontból nagyon izgalmas. Mozis vetítésre készült, de sem látványában, sem stílusában nem egységes. Olyan háttérképeket és jeleneteket is tartalmaz, amelyekben a sík rajzanimációs elemeket épített plasztikák kameramozgásokkal felvett képével elegyíti. Ez a maga nemében különösen bátran hat. A technikai eltérések vegyítése pedig reflektál a szereplők bomlott elmeállapotára. Az 1 óra 28 perc hosszú film stáblistájában egy feltűnő dolog van, mégpedig az, hogy Signe Baumané neve szerepel az összes poszton. Ez is egy lehetséges mód arra, hogy szabad alkotói munkát végezzen a művész, és közben egész estés animációs produkcióként is egyedülállót alkosson. Ezek a példák bizonyítják számomra, hogy lehetséges „hekkelni” a médiát – ezúttal az egész estés mozifilmet – művészeti tartalommal.



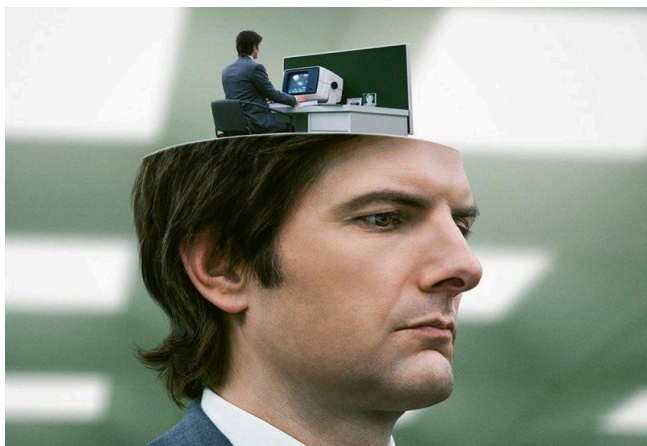
Signe Baumané: *Rocks in My Pockets*, 2014 (mixed media és kétdimenziós animáció)

Oliver Latta német művésznak, illusztrátornak két- és háromdimenziós webes alkotónak saját bevallása szerint az internet a galériája, mely nem tekinthető képzőművészeti és animációs felületnek sem. A webes felületeken nincs formális módja annak, hogyan kellene megismernünk a kapott audiovizuális élményt. Latta kezdeti filmjeiben csupasz, bábszerű, részlet nélküli háromdimenziós figurákat mozgat. Ezeknek a báboknak az érzéketlen tulajdonságai érdeklik, valamint az animációs program lehetséges torzításait és előállítható kölcsönhatásait vizsgálja a filmjeiben. Latta munkássága mutat némi párhuzamot Jon Rafman,

Waliczky Tamás és Nikita Dinakur munkáival, mivel az ő fő témájuk is a digitálisan életre hívott karakterek „etikátlan” használata, és a programok nézőre gyakorolt hatásának megfigyelése. Latta azt állítja, hogy bizonyos érzeteket szeretne megjeleníteni. Nem találtam információt arról, hogy galériatérben kiállították-e a munkáit, de ismertsége és munkáinak hatásossága vitathatatlan.

Saját univerzumában a létrehozott mozgások a számítógépes programok kínálta lehetőségek legvalóságosabb, professzionális megoldásai. Mozgóképeit a tartalmat kiegészítő, precíz hang atmoszféra kíséri. Munkái érzékisége nagyon erős, a jelenetek kis történetek, melyeket a filmképen megjelenő érzéki anyagminőségekkel mesél el. Online ismertsége miatt a zeneipar,¹²⁶ majd a divatvilág reklámcélra kezdte felhasználni Latta munkáit, például a Valentino divatmárka számos promóciós bannerét ő készítette.¹²⁷

Karakteres, szürreális CGI világa az amerikai filmipar érdeklődését is felkeltette, Ben Stiller a 2022-ben debütált *Severance* című sorozatának főcímét¹²⁸ készítette el vele. Latta technikai professzionalitása és konceptuális művészeti hozzáállása együttesen juttatta olyan szintre, hogy még Hollywood is integrálja, mivel ez a fajta újszerűség hosszú távon is nagy figyelemre tarthat számot.



bal oldalon Oliver Latta: *Social pressure*, 2018 (részlet)¹²⁹

jobb oldalon Oliver Latta: a *Severance* főcímének vizuális koncepciója, 2022 (részlet)¹³⁰

¹²⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=MocF43ncu8I>

¹²⁷ <https://www.behance.net/gallery/68343517/Valentino-Garavani-Candy-Stud-Factory>

¹²⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=NmS3m0OG-Ug>

¹²⁹ <https://www.extraweg.com/artworks/social-pressure>

¹³⁰ <https://theinspirationgrid.com/unskippable-severance-title-sequence-by-oliver-latta/>

Az animáció technikai és tartalmi lehetőségei, mediális variabilitása miatt szinte korlátlan lehetőségeket nyújt az alkotók számára. Engem az animáció szürrealitása ragad meg leginkább. Az a titok, amit a mozgóképek mögötti, olykor groteszk fázisok sokasága rejt. Az animáció sajátossága a morfolódás – az átalakulások formalista vagy tartalmi csodája. Vonz a filmes montázs szabályainak újradefiniálási lehetősége, a flexibilitás az animáció karakteralakító, életre hívó erejével. Egyszerre infantilis és perfekcionista műfaj, ami önmagában is szürreális. Szeretném az animáció azon tulajdonságait, melyek képessé tehetnek bármire, médiumváltással más műfajú munkákba átvinni. Valós kísérleteket tenni arra, hogyan működik az animáció integrációja, esztétikai, tartalmi adottságai egy objektben, installációban megjelenítve. A lehetőségek vizuálisan a film megjelenése óta adóttak. Az időbeli és térbeli dimenziók filmbeli lehetőségeinek feltárása már a filmkészítés hajnalán megkezdődött. Egy mozgókép a moziban vetítve a befogadónak annyi időt hagy az értelmezésre, amennyit a rendező enged. Ugyanez a befogadási idő kiállítási szituációban megsokszorozódhat, mivel privát monitorral vagy a mozgókép ismétlésével több impressziót kaphat a néző, mint egyszeri nézésre egy közösség előtti vetítés esetében. Ez az online elérhető tartalmak esetében is igaz. Az animáció különösen érdekes kiállítási helyzetben, mivel annak forgatási alapanyaga gyakran nagyban eltérhet attól, amit a néző a vetített kép alapján feltételez. Ezen munkafázisok külön kiállítási helyzetbe hozhatók. Az animáció tehát, mivel életre kelthet bármit, egyben el is tudja venni az anyagszerűséget, a tárgyszerűséget egy jól ismert tárgytól. A *Városi legendák* esetében a gyártási előkészítésen túl nincs külön költség a tartalmi előkészítésre, a szándék, hogy a film tartalmilag szándékosan túllő a célon, rendezői választás. A kutatás során megfigyeltem, hogy az animációs filmiparban a kezdetektől fogva vannak szabálytalan produkciók, ám a technikai progresszió és a költségesség megfékezi gyakoriságukat. Az alkotói filmek között sok nem a nagyközönségnek készül. Számomra azok az izgalmasabb irányok, alkotások, amelyek nem rétegfilmnek tervezettek. Az internet összezárta a világot. A rétegfilmek kedvelői korábban nyelvileg elkülönülve, kisebb létszámú csoportokra oszlottak el. Az internet ezeket a csoportokat olvasztotta egybe, így a szélsőséges vagy átlagtól eltérő stílusú vagy tartalmú filmek könnyebben születhetnek meg. Ez a társadalmi változás lehet az oka annak, hogy több, a mainstreamtől eltérő film vált elérhetővé, és igényt formált a nézőkben az újszerűbb, értékesebb tartalomfogyasztáshoz. A webes filmsorozatok, animációs sorozatok felnőtt szekciója nagy minőségi ugrást mutat a webes filmszolgáltatók gyártóként való fellépése óta. A mozi mint közeg nem a filmek értelmező közege. A közösségi élmény, a moziban tökéletesre fejlesztett képi trükkök és hangtérképek többé nem kötelező részei egy

filmalkotás befogadásának. A nézői igények megváltoztak, perszonalizálódik a fogyasztás módja.

Mestermunka

Mestermunkám egy eddig 39 részes animációs tévéfilmsorozatból továbbfejlesztett 60 perces animációs film. A *Városi legendák* animációs tévésorozat háromperces epizódokból áll. Célom volt olyan filmeket készíteni, melyek annak ellenére, hogy egy vizuális univerzumban játszódnak, mégsem kötődnek egymáshoz. Mind témaválasztásban, mind narratívájukban elkülönülnek az epizódok. Hétköznapi események varázslatos gyűjteményét szerettem volna létrehozni. Szinte mindenkinek vannak olyan történetei a családjáról, ismerőseiről, melyek legendássá válnak, szájról szájra terjednek. Ezek a mesék a valóság és a képzelet keverékei. A legkülönbözőbb emberekről és dolgokról szólhatnak – szokásokról, szerencséről, csodákról és tragédiákról. A történet realitását alátámasztó kezdet aztán sokszor olyan irányba fordul, olyan végkifejletbe torkollik, amelyre senki nem számít – gondoljunk bátran Roald Dahl meglepő meséire vagy Bohumil Hrabal elvarázsolt történeteire, amelyek nagyra tartott előképei a *Városi legendáknak*. Bizonyos történetek derűtséget okoznak egy-egy asztaltársaságnál, családi összejövetelen, majd továbbadva, a történet minden adaptáló elbeszélő hangján új színezetet kap. Néhány személyes részlettel kiegészítve válik újból és újból aktuálissá és személyessé. Az ilyen történetek inspirálták a sorozatot.

A sorozatban aktuális mendemondákat, családi históriákat személyes riport jelleggel mesél el különböző karakterű, eltérő korú, nemű narrátor. Így a narrátorok szövege, karakterüktől függően, változó stílusban készül, az adott figura élő beszédstílusát imitálva. A mesélő egyénisége és beszédstílusa, az epizód története és az animáció mint külön vélemény formáló vizuális eszköz együtt imitálja a riportanimáció sajátos jellegét. A sorozat koncepciója, hogy minden epizód új szereplőkkel, a történethez illő új narrátorral készül, de homogén látványvilággal, mintha a történetek ugyanabban a vizuális univerzumban történnének, egy képzeletbeli Magyarország városi legendáinak világában.

A televíziós sorozat karaktere általánosságban nézőbarát. Különös tekintettel ilyenek a gyerekek vagy családi sorozatok. A vizualitás tervezésében ezt figyelembe kell tartani. De célom volt a nézői igény szintjének tágitása is. Vizualításban és a vizuális történetmesélés módjával is. Technikailag a sorozat manuális és digitális kollázs alapú kétdimenziós computeranimációval készül. Gyakorlatilag a klasszikus papírkivágásos animáció újragondolt verzióját alkalmazzunk. Érdekes technika, mely egyértelműen síkszerű elemekből egészen mély tereket képes megjeleníteni. Előképként a közép-európai papírkivágásos animációs

hagyományt vettük alapul háromdimenziós animációval kombinálva, ezáltal a látvány anyagsága folytán szinte valóban térszerű élmény érhető el digitális papírkivágással. Kifejezett célunk olyan hatást kelteni, mint a nagy elődök. Például a *Frakk* sorozat trükkasztalon készített, síkszerű elemekből összeállított bizarr felépítménye időnként teljesen térszerű élményt kelt a nézőben. Példaként említeném még Reisenbüchler Sándor papírkivágásos animációs filmjeinek sík-dekoratív stilizált világát is. Ugyanakkor Michel Ocelot tortapapír figurái és az animáció női úttörője, Lotte Reiniger munkái is erős előképet jelentettek, sok más példa mellett.

A papírkivágásos technika többek között azért érdekes, mert összehatásában a papír anyagszerűsége a gyerekkori mesekönyv-lapozgatás nosztalgiáit hívja elő. A manualitás a gyerekkorhoz kötődő, szinte mindenki közös emlékezetében létező anyagság emlékét hívja elő. A textúrák és a vágott élek faktúrákat felfedő játékossága taktilis emlékeket idéznek.

Technikailag a grafikai rész gyártása úgy zajlik, hogy digitálisan és manuálisan előkészítjük az animálandó felületeket, valamint ezek árnyékát, és a két réteg szinkronban van mozgatva, a teres klasszikus trükkasztalon készült, lámpákkal világított papírkivágásos animáció technikájából adódó sajátos stílusjegyet, a térképző árnyékokat imitálva. A papírkivágásos animáció további érdekessége, hogy grafikailag nagyon könnyen vegyíthető egyéb technikákkal képzett felületekkel. Így nem válik vizuálisan idegenné egy festett elem vagy egy fotóalapú kollázs-részlet sem, a film vizuális térhatásának köszönhetően akár valódi tárgy is illeszthető a látványba. Nagyon inspiráló technika ez. Animációs szempont, hogy úgy mozduljanak meg a jelenetek, hogy bár tartsák a klasszikus papírkivágás eredeti ropogós-kattogós stílusú mozgását, mely a kevés mozgásfázis váltogatásából adódik, de értelemszerűen a digitális composit minden lehetséges és szervesíthető lehetőségével vegyítjük. A sok tartalmi réteg, melyet a grafikus felületek gazdag anyagsága és a felületképzés hordoz, konzekvensen szervezett. Egy-egy jelenet látványa manuálisan, digitálisan, és fotó-, illetve klasszikus festményelemekből áll. A technika okozta kollázs összeférhetetlen anyagszerűsége olyan, mint a szemét a szélben; a képelemek sodródhatnak, falevél és nejlondarab újságpapírral kavarodik egy szobor lábánál.

A *Városi legendák* dúskál a felületképzési kihívásokban. Kísérletet teszek arra minden epizódban, hogy a témák adta inspirációk vezessék a vizuális tervezést. A témákat kultúrtörténeti szempontok alapján is megvizsgálom. Szeretnék olyan mennyiségű művészeti utalást pumpálni az epizódokba, amennyi csak lehetséges. Van olyan epizód, ahol kisebb mértékben, de van, ahol teljes egészében átszövik a képzőművészeti utalások az eseménysorokat. A sorozatban a tematikus lehetőségektől függően adaptálunk képzőművészeti és filmművészeti képeket-jeleneteket, valamint felületeket. A klasszikus,

emblematis és az aktuális vizualitás keveredik, az általunk kreált látvány masszájában. A *Városi legendák* vizuális felülete ezért egyenetlen, nem homogén stílusú. Szándékosan tér el a médiában jellemző programok kínálta stílusoktól. A megjelenítendő tartalmi vonatkozásoknak, a vizuális kultúra előképeivel dúsítva igyekszünk megágyazni. A képzőművészet klasszikus, emblematis képei, kompozíciói a sorozatba emelve, a nézők szórakoztatásán túl új gondolatársításokat kíván építeni.

A sorozat gyors epizódjai sodró tempójuk révén gyorsvonatként futnak át a nézőn. Már a tervezési fázisban eldőlt, hogy olyan epizódokat készítünk, amelyek sokszor ismételhetőek, rétegelt tartalmi- és formagazdagságuk révén kevésbé gyorsan avulnak el. 39 epizód készült el, amelyek függetlenek tartalmilag, és kizárólag a vizualitásuk és hangvételük köti őket össze. Ezen tartalmakat szerveztük 60 perces filmformába. A leírt szabálytalanságú tartalmat új struktúrába rendezni, a televízióba illeszthető formában, összetett feladat volt. A televízió nem rendel autonóm képzőművészeti tartalmat a gyerek befogadónak szánt sorozatokba. De tapasztalataim alapján implicit módon a művészeti és kulturális tartalom sikerrel integrálható.

Összegzés

Dolgozatom témája a képzőművészet és az animáció kölcsönhatásai. Mára a kultúrában Leonardo, Raffaello, Donatello és Michelangelo ugyanannyira a reneszánsz művészet ikonjai, mint Tini Nindza teknőcök. A közös kulturális referenciáink felületeken, dimenziókon és műfajokon átcitálása egy sajátos játék az alkotóművészetnek. A tartalmak azonban másként érvényesülnek a különböző felületeken. Dolgozatomban azt próbáltam szemléltetni, hogy az animációs és képzőművészeti platform más-más befogadói hozzáállást generál. Egy adott mű, filmként (moziban) vagy képzőművészeti alkotásként (egy galériatérben) mennyire másként értelmeződik és eltérő fogadtatásban részesülhet. Az animációs alkotások esetében befoglaló közeg is a művek médiumának része.

Az animáció, mint mozgóképes technika, a különböző felületeken, más-más tartalmat nyer. Ennek a gondolatnak a vizsgálatához tipikusan képzőművészeti és animációs prezentációs felületeket választottam el. Az animációs technikájú képzőművészeti alkotások formailag, prezentálásuk módjában különbözhetnek, tartalmuk kifejeződésének függvényében. A technika számtalan installációs lehetőséggel egészülhet ki. A képzőművészet technikaként is használja az animációt és annak vizuális lenyomatát, tartalmi vonzatait is. A 20. század elején a reklámpar gyors ütemű fejlődésével hozzásegítette a grafikus szakembereket a mozgókép és az animáció felhasználási ismereteihez. Ennek egyenes következménye lett az

animációs filmipar kialakulása. Az animáció százéves története nagy hatással volt a társadalomra, főként a családi és gyerekeknek szánt tartalomként. A történetmesélési típusok közül az egyik első, amivel a médiafogyasztó gyermekként találkozik. Gyerekként a rajzfilm szubjektív tere az a szabad tér, amiben feloldódhatunk. Az animációs karakterek konstans és időtlen formája és viselkedése memoriterként rögzül, közös kulturális alapot képez, és a fejlődésünkre is hat. Bizonyos viselkedésformákat legalizál. A többször adaptált animációs karakterek nagy többsége egy-egy szindróma névadója is. Az animációs adaptációk ismertségének, közkedveltségének mértéke hosszútávú marketingtevékenység eredménye.

A képzőművészet az animáció technikáját és a médiából ismert emblemikus vizualitását is használja. A könnyedebb szórakoztató rajzfilmverziók nagyobb érdeklődést érhetnek el, mivel nagyobb korcsoportnak és szélesebb népréteg számára kínálhatóak. E miatt a látszólagos tartalmi és vizuális egyszerűsítés miatt az animációs filmekre a felületes, szórakoztató, gyermekded filmes műfaj bélyege tapad. Az animációs filmek a képzőművészet technikáit és a képzőművészet története során a vizuális kultúrába épült alkotásait is adaptálja. A képzőművészek témaként használják az animációs filmek karaktereit. Témaként használják az animációt, mint technikát, továbbá a figurák mozgatásában rejlő lehetőségeket is gyakran kihasználják. Az animációs figura teste tárgy-vonal-pixel, élettelen, mozgatása-animálása ezért érzelemmentes. A mozgó karakter viszont élőként jelenik meg a néző tudatában, mozgása-viselkedése érzelmileg is hat ránk. Az animációs figurák rendező általi kiszolgáltatottsága visszatérő téma a képzőművészetben. Galériatérben és filmes közegben eltérő befogadói magatartás miatt, más típusú animációs vizuális, szerkesztési és tartalmi fejlődést látunk. Előfordul azonban, hogy alkotók kísérleti célból a platformok sajátosságaiból adódó jellegzetességeitől eltérnek. Az ilyen újító munkák időnként beépülnek a filmipar formai eszköztárába. De megtörténik, hogy célt tévesztenek ezek a kísérletek, és a néző nem fogad el az adott platformon egy adott munkát. A képzőművészet és az animáció felületeinek szétválasztása mesterséges. Valójában az animáció és a képzőművészet felületei részben integráltak. Befogadói oldalról mégis van hozzáállásbeli változás az animáció formai és tartalmi jellegével kapcsolatban. Az animációs film a kultúra meghatározó vizuális formálója lett. Az animációs karakterek mozgása kihatott a filmkoreográfia, a színészmozgatás jellegzetességeire is. Ma a motion capture, a digitális avatarok, a VR, illetve a számítógépes szimulációk világában az animáció egyénre gyakorolt hatása elvitathatatlan, testen kívüli marionetteké válunk alkotóként és befogadóként is. A programok és trendek elleni lázadás módjait a múltban keressük.

A képzőművészet az animáció múltjában, az animáció a képzőművészet múltjában keresi a lázadás formájának útjait.

Bibliográfia

Bartók István, Bleier Edit: *Mozgás – Az animáció tankönyve*. Budapest: Pannónia Film Vállalat Talent Irodája, 1993 [Id. Bartók–Bleier]

Bartók István, Jankovits László, Pap Balázs (szerk.): *Imitáció és parafrázis. Szövegváltozatok a magyar régiségben. Tudományos konferencia. Pécs, 2019. május 23–25.* Pécs: PTE BTK Klasszikus Irodalomtörténeti és Összehasonlító Irodalomtudományi Tanszék, 2020 [Id. Bartók–Jankovits]

Bednaries Gábor, Bengi László: *In rebus mediorum – Amikor az írástudó McLuhant olvas.* *Prae*, 2002./1-2. sz.

<http://magyar-irodalom.elte.hu/prae/pr/200206/11.html>

Bencsik Vilmos: *Másodlagos szóbeliség és mobil telefónia.* Doktori disszertáció, ELTE Bölcsészettudományi Kar, 2011

http://www.mta.t-mobile.mpt.bme.hu/dok/2_bencsik.pdf

Bene Zoltánné Pusztai Virág: *Médiaelmélet* [Jegyzet, tankönyv]

<https://eta.bibl.u-szeged.hu/1672/2/mediaelmélet/www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/MediaelméletV2/index.html>

Bihari Ágnes: *Megkerülhetetlen árnyak – Beszélgetés Szabó Ádámmal.* *A mű*, 2023. június 11.

<https://amu.hvg.hu/2023/06/11/megkerulhetetlen-arnyak-beszeltetes-szabo-adammal/>

Bikácsy Gergely: *Jövőre Marienbadban/Alain Resnais – Idő és képzelet.* *Filmvilág* folyóirat 2014/05, 20-23. old.

https://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=11947

Bordwell, David: Convention, Construction and Cinematic Vision. In: David Bordwell, Noël Carroll (szerk.): Post-Theory. Reconstructing Film Studies, University of Wisconsin Press, 1996 (87-108. oldal)

Boros János: Az eltűnés esztétikája – Filozófiai pasticcio Paul Virilio dromológiájával. *Iskolakultúra*, 24. évf. 5. sz. (2014. május)

https://epa.oszk.hu/00000/00011/00185/pdf/EPA00011_iskolakultura_2014_5_035-041.pdf

Brunetta, Gian Piero: The Long Journey of the Icononaut. *Cinémas*, Vol. 2, No. 2–3, 1992 (9-18. oldal)

Castello-Branco, Patrícia: Tiszta érzékek? Az absztrakt filmtől a digitális képekig. *Apertúra*, 2012. nyár

<https://www.apertura.hu/2012/nyar/castello-branco-tiszta-erzekek-az-absztrakt-filmtol-a-digitalis-kepekig/>

Coleridge, Samuel Taylor: Biographia Literaria, 1817

<https://www.gutenberg.org/files/6081/6081-h/6081-h.htm>

Crafton, Donald: Before Mickey – The Animated Film, 1898-1928. Cambridge, Mass., MIT Press, 1982.

Dayan, Daniel: The Tutor-Code of Classical Cinema. *Film Quarterly*, Vol. 28, No. 1., Autumn, 1974 (22-31. oldal)

Doboviczki Attila T., Készman József: A képzőművészeti fotóhasználat Itt és Most. Tanulmány a Pécsi Tudományegyetem Kommunikáció- és Médiatudományi Tanszék felkérésére (25-26. és 29-30. oldal)

http://archiv.maimano.hu/dokumentumok/itt_es_most/doboviczki_keszman.pdf (letöltés ideje: 2014.06.02.)

Downey, Anthony: Art and politics now. London: Tames and Hudson, 2014

Dudok De Wit, Alex: Foxes, Lego, Clay Heads: Animation And The Canon. *Move Madly*, 2024. február 6.

<https://movemadly.substack.com/p/foxes-lego-clay-heads-animation-and>

Fenyvesi Áron: Virtuális utcaharc. *Műértő*, 2016. december – 2017. január

https://hvg.hu/hvgmuerto/20170103_Virtualis_utcaharc

Ferguson, David: 'Marcel Duchamp: Art of the Possible' Review. *International Policy Digest*, 2020. március 12.

<https://intpolicydigest.org/marcel-duchamp-art-of-the-possible-review/>

Flusser, Vilém: A fotográfia filozófiája. Budapest: Tartóshullám–Belvedere–ELTE BTK, 1990, fordította: Veress Panka és Sebesi István (eredeti kiadás: Für eine Philosophie der Fotografie, Göttingen, 1983) [Id. Flusser: A fotográfia filozófiája]

<https://artpool.hu/Flusser/Fotografia/eloszo.html>

Flusser, Vilém: Az írás. Van-e jövője az írásnak? Budapest: Balassi Kiadó–BAE Tartóshullám–Intermedia, 1997, fordította: Tillmann J. A., Jósvai Lídia (eredeti kiadás: Die Schrift. Imatrix Publications, Göttingen, 1987) [Id. Flusser: Az írás]

<https://artpool.hu/Flusser/Iras/00.html>

Forró Boldizsár: Gyönyörű parasztok, akik kivetnek maguk közül. *Filmhu*, 2023. december 12.

<https://magyar.film.hu/filmhu/magazin/gyonyoru-parasztok-akik-kivetnek-maguk-kozul.html>

Ghosh Dastidar, Abhijit: Lotte Reiniger's Silhouettes, Frontier India. n.d. n.p.

<http://frontierindia.scriptmania.com/page30.htm>

Gombrich, Ernest H.: Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation. Princeton: Princeton University Press, 1961

Groys, Boris: Médiaművészet a múzeumban. Balkon, 2006/1.

http://www.jgypk.hu/mentorhalo/tananyag/MediaelmeletV2/x45_mdiamvszet.html

Heath, Stephen: Questions of Cinema. Bloomington: Indiana University Press, 1981

Hutcheon, Linda: Narcissistic Narrative. The Metafictional Paradox. New York–London: Methuen, 1984

Iványi-Bitter Brigitta: Kovásznai. Budapest: Vince Kiadó, 2010.

Iványi-Bitter Brigitta: Kovásznai György életműve. Művészeti stratégiák a Kádár-korban. Doktori disszertáció, ELTE Bölcsészettudományi Kar, 2012

<https://doktori.btk.elte.hu/phil/ivanyibitterbrigitta/tezis.pdf>

Jost, Francois: Der Picto-Film. In: J. E. Müller, M. Vorauer (Hrsg.): Blick-Wechsel. Tendenzen im Spielfilm der 70er und 80er Jahre. Münster: Nodus Publikationen, 1993

Jung, Carl Gustav: Az archaikus ember, fordította Linczéni Adorján (eredeti kiadás: Der Archaische Mensch. In: C. G. Jung: Gesammelte Werke. Band 10. pp. 67-90. Walter Verlag AG, Olten 1974)

<https://mek.oszk.hu/02000/02013/html/archaik/index.htm>

Kamp, Justin: KAWS, Murakami, and the Myriad Ways Merchandise Affects an Artist's Market. *Artsy*, 2020. május 1.

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-kaws-murakami-myriad-ways-merchandise-artists-market>

Kenedi János: Írók a moziban. Budapest: Gondolat, 1971

Kovács András Bálint: Metropolis, Párizs. Budapest: Képzőművészeti Kiadó, 1992

Kozár Alexandra: Amikor a kortárs festmény mozdulni kezd. *Index*, 2021. október 6.

<https://index.hu/kultur/2021/10/06/kortars-kepzuveszet-leopold-bloom-kepzuveszeti-di-j-andrassy-ut/>

Kristó Nagy István: Voks a béka mellett/Habfürdő. *Filmvilág* folyóirat 1980/04, 12-13. old.

https://www.filmvilag.hu/xista_frame.php?cikk_id=7898

Kroustallis, Vassilis: 10+10 Animation Features for Annecy Festival. *Zippy Frames*, 2022. május 3.

<https://www.zippyframes.com/festivals/feature-animation-annecy-2022>

Kundera, Milan: Halhatatlanság. Budapest: Európa Kiadó, 2003

Kundera, Milan: Lassúság. Budapest: Európa Kiadó, 1996

Leutrat, Jean-Louis: Des traces qui nous ressemblent. In: Jaques Aumont, André Gaudreault, Michel Marie (dir.): L'Histoire du cinéma. Nouvelles Approches. Paris: Publications de la Sorbonne, Colloque de Cerisy. 1989 (183–196. oldal)

Lichter Péter: Az amerikai avantgárd film absztrakt formái az amerikai science fiction filmekben. Doktori disszertáció, ELTE Bölcsészettudományi Kar, 2017

https://edit.elte.hu/xmlui/bitstream/handle/10831/33991/dissz_lichter_peter_filozofiatud.pdf.
[PDF](#)

Lotman, Jurij M.: Filmszemiotika és filmesztétika. Budapest: Gondolat, 1977

Louw, Henk: Defining plagiarism: Student and staff perceptions of a grey concept

https://www.researchgate.net/publication/320283979_Defining_plagiarism_Student_and_staff_perceptions_of_a_grey_concept

M. Tóth Éva és Kiss Melinda: Animációs mozgóképtörténet I. Budapest: Typotex Kiadó, 2014

Margitházi Orsolya: Animáció világszerte. *Filmtett*, 2002. október 15.

<https://filmtett.ro/cikk/az-animacios-film-tortenete-4-2>

Marshall McLuhan, Quentin Fiore: Médiamasszázs – Egy rakás hatás. Budapest: Typotex Kiadó, 2012 (eredeti kiadás: Understanding Media: The Extensions of Man. McGraw-Hill, 1964)

Meet the Polish collective finding fun in fine art. *Hunger*, 2018. június 21.

<https://www.hungertv.com/feature/meet-the-polish-collective-finding-fun-in-fine-art/>

Dr. Mező Ferenc és Mező Katalin: Flynn-effektus. *Tehetség*, 24. évf. I. sz., 2016

<https://dea.lib.unideb.hu/server/api/core/bitstreams/62c6fc19-da29-4ff3-990a-dc02c05f8a81/content>

Miller, Jacques-Alain: Suture (Elements of the logic of the signifier). *Screen*, Volume 18, Issue 4, Winter 1977 (24–34. oldal)

Niemetz, Anne: Singing cells, art, science and the noise in between. MFA Thesis, UCLA Department of Design|Media Arts, 2004

http://users.design.ucla.edu/~aniemetz/Niemetz_Thesis2004.pdf

Oudart, Jean-Pierre: Cinema and Suture. *Screen*, Volume 18, Issue 4, Winter 1977 (35–47. oldal)

Paech, Joachim: Literatur und Film. Stuttgart: J.B. Metzler, 1988

Pernecker Dávid: Nem hiszünk el csak úgy bármit – A néző felfüggesztett hitetlenségéről. *Filmtett*, 2016. március 11.

<https://filmtett.ro/cikk/nem-hiszunk-el-csak-ugy-barmit-a-nezo-felfuggesztett-hitetlensegerol>

Pethő Ágnes: Textualitás és intertextualitás a filmben. Lars von Trier Európa című alkotása mint vizuális szöveg. In: Péntek János (szerk.): Szöveg és stílus. Cluj Napoca: Editura Presa Universitara, 1997 (335–353. oldal)

Pethő Ágnes: Film a médiumok útvesztőjében. *Kellék*, 11-12. sz., 1998

https://epa.oszk.hu/01100/01148/00010/korkep_petho_07.htm

Pintér, Judit: Megölni a filmet. Wenders Lisszabonban. *Filmvilág*, 38. évf. 5. sz., 1995 (59–60. oldal)

Potts, Morgan: Never-Before-Seen Original Animated Digital Artworks by Andy Warhol, Sold With Amiga 1000 Computer. A Bonhams sajtóközleménye, 2022.05.19.

https://www.bonhams.com/press_release/34381/

Quintilianus, Marcus Fabius: Szónoklattan. Pozsony: Kalligram, 2008

http://real.mtak.hu/111939/1/imitacio_es_parafrasis.pdf

Radnóti Sándor: Jöjj és láss! A modern művészetfogalom keletkezése. Winckelmann és a következmények. Budapest: Atlantisz Könyvkiadó, 2010

Ropolyi László: Másodlagos szóbeliség vagy vizualitás. In: Gál, László, Egyed Péter (szerk.): Fogalom és kép 4. Kolozsvár: Egyetemi Műhely Kiadó, 2014

https://www.academia.edu/25060568/M%C3%A1sodlagos_sz%C3%B3belis%C3%A9g_vagy_vizualit%C3%A1s

Rothman, William: Against „The System of the Suture”. In: Bill Nichols (ed.): Movies and Methods. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, 1976 (451-469. oldal)

Sartwell, Crispin: I yam what I yam – kbut is it art? *Los Angeles Times*, 2013. február 12.

<https://www.latimes.com/opinion/la-xpm-2013-feb-12-la-oe-sartwell-price-of-art-20130212-story.html>

Shannon, Claude E. és Weaver, Warren: A kommunikáció matematikai elmélete. Budapest, OMIKK, 1986 (eredeti kiadás: The Mathematical Theory Of Communication. Urbana, The University of Illinois Press, 1964)

Scott-Travis, Shane: Pulling Focus: Fantastic Planet (1973). *Taste of Cinema*, 2016.12.18.

<https://www.tasteofcinema.com/2016/pulling-focus-fantastic-planet-1973/>

Stam, Robert: Reflexivity in Film and Literature. From Don Quixote to Jean-Luc Godard. New York: Columbia University Press, 1992

Toscani, Oliviero: Reklám, te mosolygó hulla. Budapest, Park Kiadó, 1999

Traub Viktória: A krokodil is ember? Az antropomorf jelleg mint animációs karaktertipológiai megközelítés. *Prae*, 2024.01.13.

<https://www.prae.hu/article/13764-a-krokodil-is-ember>

Varga Zoltán: A műfajiség kérdése az animációs filmben. Doktori disszertáció, ELTE Bölcsészettudományi Kar, 2011 [Id. Varga Zoltán]

<https://doktori.btk.elte.hu/phil/vargazoltan/diss.pdf>

Varga Csaba: Film és Storyboard. Budapest: Minores Alapítvány, 1998 [Id. Varga Csaba]

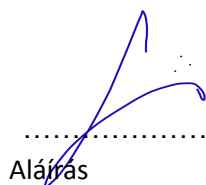
Virilio, Paul: Az eltűnés esztétikája. Budapest: Balassi–BAE Tartóshullám, 1992

Winckelmann, Johann Joachim: Művészeti írások; ford. Rajnai László, Tímár Árpád. Budapest: Magyar Helikon, 1978 (eredeti kiadás: Gedancken über die Nachahmung der griechischen Werke in der Mahlerey und Bildhauer-Kunst. Friedrichstadt: Hagenmüller, 1755)

EREDETISÉGI NYILATKOZAT

Alulírott Glaser Katalin a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola doktorjelöltje kijelentem, hogy az A képzőművészet és az animáció kölcsönhatásai 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, kelt: 2024.06.17



.....

Aláírás