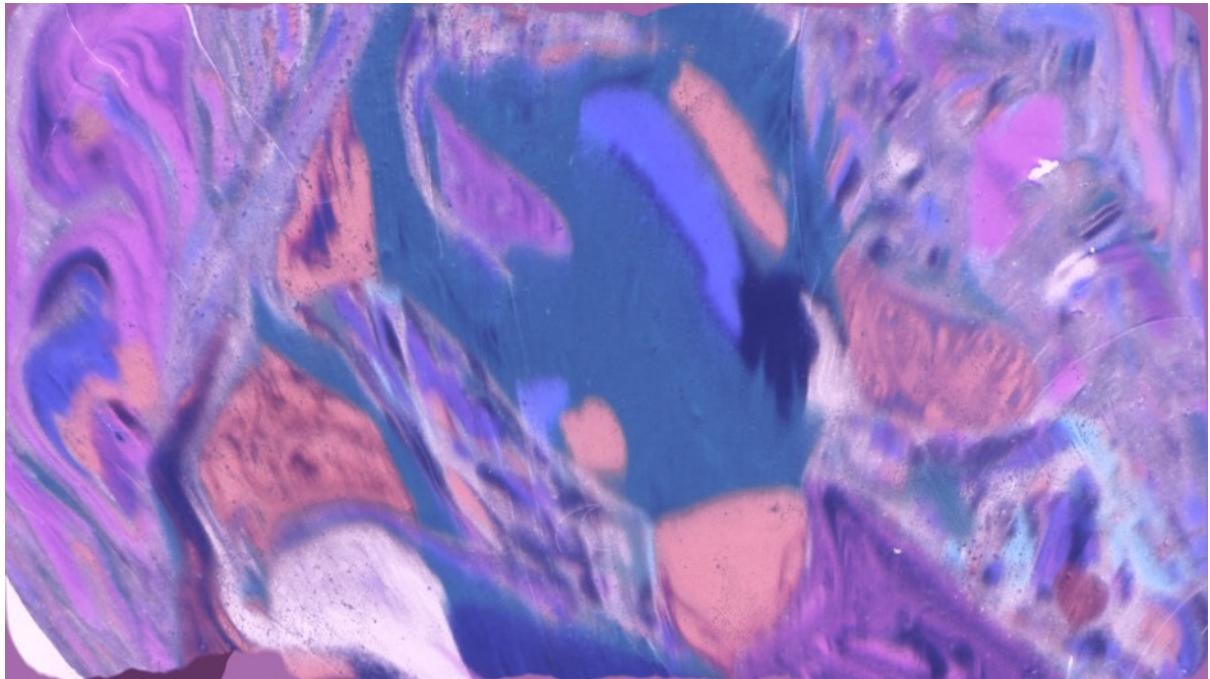


# Szerzői animáció a digitális videoklipben



## Auteur animation in music video

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola

Multimédia művészet DLA

Szerző: Ducki Tamás

Témavezető: Fülöp József, DLA habil. egyetemi tanár

*Budapest, 2023.02.28*

# Tartalom

<b>Absztrakt</b> .....	<b>4</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>5</b>
<b>Tézisek</b> .....	<b>6</b>
<b>Theses</b> .....	<b>7</b>
<b>1. Miért videoklip?</b> .....	<b>8</b>
1.1 3000 pirítós .....	8
1.2 Állítások.....	9
<b>2. Szerzői animáció és videoklip</b> .....	<b>11</b>
2.1 Szerzőiség az animációban .....	11
2.2 Zene és animáció .....	12
2.3 Videoklip és remediáció .....	14
2.4 Videoklip és animáció .....	15
2.5 Szerzői animáció a televíziós videoklipekben .....	17
2.5.1 TAKE ON ME .....	18
2.5.2 MONEY FOR NOTHING .....	20
2.5.3 SLEDGEHAMMER.....	22
<b>3. A videoklip gyártás sajátosságai alkotói szempontból</b> .....	<b>25</b>
3.1 Kötött keretek: zene és dalszöveg, mint kiindulópont .....	25
3.2 Rövid gyártási idő - egyéni menetrend .....	26
3.3 Ötlet újrahasznosítás, reciklálás, remediáció .....	27
3.4 Kísérletezés és improvizáció .....	28
3.5 Csiszolatlanság, aránytalanság.....	28
3.6 Azonnali visszajelzés.....	29
<b>4. Digitális videoklipek</b> .....	<b>30</b>
4.1 Digitális videoklip és internet .....	30
4.2 Digitális videoklipek animációs technikai és strukturális eszközei .....	31
4.2.1. Loop .....	32
4.2.2. Végtelenített kameramozgás .....	34
4.2.3. Morf .....	36

4.2.4. Pixiláció és timelapse .....	37
4.2.5. Rotoszkópia és Motion Capture .....	38
4.2.6. Lyrics Videó - Tipográfia .....	40
4.2.7 Valós- és szimulált reakciók .....	41
4.3 Új formátumok .....	42
4.4 Videoklipkes nyelvezet használata egyéb médiumokban .....	43
<b>5. Mestermunka: négy animált videoklip .....</b>	<b>45</b>
5.1 Előzmények .....	46
5.1 ZHU: Paradise awaits .....	48
5.2 Bipolar Sunshine: Daydreamer, UK, 2015 .....	52
5.3 LCAW feat. Dagny: Man in the Moon, Németország, 2017 .....	55
5.4 IGO x Bass Astral: Planets .....	58
5.5 Videoklipkes megoldások további felhasználása más munkákban .....	61
<b>6. Összefoglalás .....</b>	<b>63</b>
<b>Mestermunkák adatai .....</b>	<b>64</b>
<b>Film- és videográfia .....</b>	<b>66</b>
<b>Bibliográfia .....</b>	<b>69</b>

# Absztrakt

A mestermunkámhoz kapcsolódóan, a doktori értekezésemben a szerzői animáció és videoklip kapcsolatát kutatom alkotói szemszögből. Ezen belül is legfőképpen a poszt-milleniális, digitális videoklipekre fókuszálok, melyek már internetes publikációként születtek meg az új évezredben. Gyekszem kontextusba helyezni a szerzői animációt és a videoklipet, melyhez főleg a remediáció folyamatának elméletére támaszkodom, és történeti háttérként a televizuális animációs videoklipekből választott példákkal demonstrálok. Animációs alkotói szemszögből megkísérlem a videoklip gyártás sajátosságait pontokban definiálni, amelyek hatással vannak a tervezői folyamatra. A digitális videoklipek kapcsán továbbá hét olyan metódust prezentálok, melyek a legjellemzőbbek az animált videoklipek alkotásánál, és amelyek klasszikus narráció híján strukturáló eljárásokként lehet kezelni. A mestermunkáim alkotói ismertetése kapcsán szintén rávilágítok ezen metódusok alkalmazására, illetve arra, hogy miként lehetnek hatással, egyéb médiumok animációs formátumaira.



# Abstract

In connection to my final project, I examine the connection between auteur animation and music videos from a creator's perspective. Specifically, I focus on post-millennial digital music videos that were born as internet publications in the new millennium. To provide context for this exploration, I draw primarily on remediation theory and demonstrate the historical background of the topic using selected examples of television animation music videos. From the viewpoint of animation creation, I aim to define the unique features of music video production that impact the design process in a clear, concise manner. Additionally, I present seven methods that are typically used to structure animated music videos, even in the absence of traditional narration. By showcasing my own creative process in the final project, I underscore the practical application of these methods and their possible impact on the animation format of other media.

# Tézisek

1. Értekezésemben a videoklipet külön audiovizuális médiumként kezelem, melynek egyik legfőbb sajátossága más médiumokból való táplálkozás, a konstans remediáció. Ebben a felfogásban azt állítom, hogy a szerzői animációs filmet is kezelhetjük úgy, mint bizonyos videoklipek remediációs forrását.
2. Ez a remediációs folyamat mindkét két irányba hat, és bizonyos videoklipek megoldások a szerzői animáció sajátjaivá válhatnak, annak eszköztárát bővítve.
3. A szerzői animáció és a videoklip folyamatos és erős egymásráhatása tetten érhető a vizuális motívumok, animációs metódusok használatában, és az olyan alkotói megközelítésekben, mint a kísérletezői attitűd vagy az absztrakció használata.
4. A szerzői animációból táplálkozó animált videoklipeknél vizsgálható továbbá, hogyan befolyásolta az egyes alkotóknak a korábbi munkássága, illetve hogyan épül be és mekkora hatással van későbbi munkáikra.
5. A videoklipek gyártásának fázisai egyediek és eltérő kerettel rendelkeznek, mint ami más animációs filmeknél szokásos. Ezek tényezőit külön listázom, és ezáltal, ezt a tervezői helyzetet rekonstruálhatóvá teszem.
6. Ez a fajta egyszerre kötött és dinamikus helyzet új, szokatlan, kreatív megoldásokat idézhet elő, melyek lehetnek akár improvizatív jellegűek, és később, a videoklipek médiumon túl is felhasználásra kerülhetnek.
7. A kétezres évek digitális animációs videoklipjeinek vizsgálata során és saját munkásságom tapasztalataiból létrehoztam egy animációs technikai- és eszköztár listát, melyek a gyakran kerülnek felhasználásra, és melyekkel tudatosan lehet strukturálni, ezzel építeni animációt egy adott zenére.
8. A videoklip alkotása animációs szempontból olyan eltérő nyelvezet használatát jelenti, amelynek gyakorlata kreatívabbá, színesebbé és érdekesebbé teheti a narratív és egyéb más animációs filmek alkotását. Mint médium, amiben tehát a szerzői animáció palettája kiszélesedhet, nagy lehetőséget rejthet, amennyiben az oktatásban, az animációs alkotók felkészítésének programjában is helyet kap.

# Theses

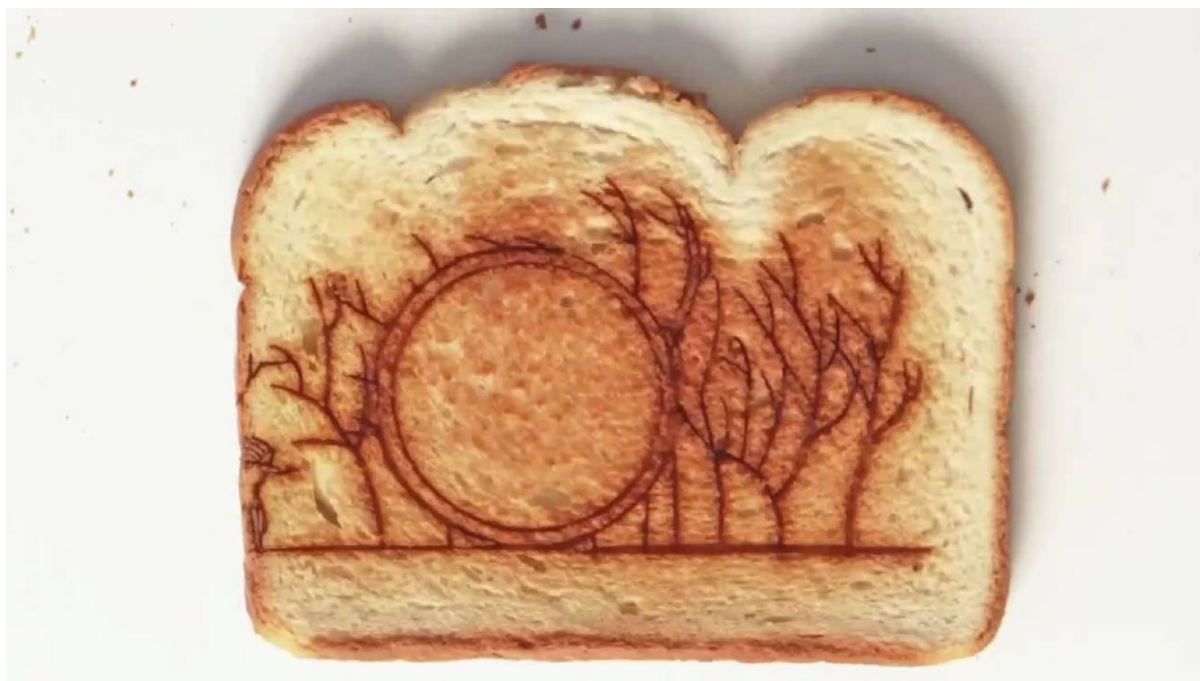
1. In my thesis, I consider music videos as a distinct audiovisual medium, characterised by its constant remediation from other media. From this perspective, I propose that auteur animation can serve as a valuable source of remediation for certain music videos.
2. This remediation process operates in both directions, thus solutions in music videos can become distinctive features of auteur animation as well and expanding its tools.
3. The continuous close interaction between auteur animation and music videos is evident in the use of visual motifs, animation methods, and creative approaches such as experimental attitude or abstraction
4. Furthermore, by examining animated music videos that draw from auteur animation, we can trace how artists' past works influence their music video creations and then further it impacts their later works.
5. The phases of a music video production have unique and different frameworks than those of other animated films. These factors are listed separately, allowing for the reconstruction of this workshop method.
6. This kind of simultaneously limited and dynamic situation can inspire new, unusual and creative solutions that may be improvisational in nature and also can later be used beyond the medium of music videos.
7. Through studying digital animated music videos from the 2000s and my own experience, I have compiled a list of frequently used animation techniques and tools, that can be consciously use as a structure to build animation for a particular song.
8. The creation of music videos requires the use of a different language of animation, which can make the practice of creating narratives and other animated films more creative, colourful, and interesting. As a medium that can expand the palette of auteur animation, it holds great potential if it is incorporated into educational programs for animation creators.

# 1. Miért videoklip?

## 1.1 3000 pirítós

Valamikor 2010 tájékán vettem észre, hogy egyre több animációs videoklip jelenik meg az interneten, melyek óriási nézettségeket produkáltak, mégis nélkülözték azt a minőséget, amihez az animációs fesztiválokra edzett szem hozzászokott. Olyan érzésem volt, mintha újraindítás ment volna végbe, mintha az előző évtizedek mit sem jelentettek volna animációs szempontból, köszönhetően nyilván egy olyan új közönségnek, aki először szembesül az animáció adta lehetőségekkel, és eddig talán soha nem is találkozott vele.

Ekkor láttam az OK GO<sup>1</sup> *Last Leaf* c. dalára készült animációt is, ami jellemzően már az első hang megjelenése előtt konstatálta egy felirattal, hogy a következő 3 percben 3000 pirítósra lézerrel rajzolt animációt fogunk látni. Valóban, a következő percek alatt konzekvensen felvillant egymás után a 3000 pirítós, viszont a rajtuk megjelenő animáció tartalma a videó végeztével gyorsan feledésbe merült. Ennek ellenére a videó valamibe nagyon beletalálhatott, hiszen úgy tűnt a zenéhez elég volt a 3000 pirítós kecsegtető hívó szava, hogy nézők százezreit elérje.



*OK Go: Las Leaf, 2010 – rendező: Nadeem Mazen and Ali Mohammad*

---

<sup>1</sup> OK GO: amerikai rockzenekar, mely a saját gyártmányú alacsony költségvetésű virális videoklipjeiről ismert.

Talán ez a video is szülte azt a frusztrációt, melyet alkotóként éreztem amiatt, hogy mennyire elkerülte a figyelmet sok más, animációs szempontból izgalmasabb mű. Részben ennek is köszönhetően 2011-2015 folyamán több animációs filmfesztiválnak és filmklubnak készítettem videoklip programokat, bemutatókkal és elemzésekkel tarkítva, hogy a közönségnek legyen lehetősége egy kicsit elmélyülni az animációban a szórakozás mellett.

A következő években pedig éppen úgy alakult, hogy a munkáim többsége szintén zenei produkciókkal volt kapcsolatos. Ez olyan intenzívvé vált, és olyannyira dominálni kezdte a saját munkásságomat, hogy 2019-re már mint *videoklip rendező* kaptam egy teljes vetítési blokkot az *Anifilm*-en,<sup>2</sup> sőt, alkalmam volt videoklip workshopokat tartani animációs hallgatóknak, többek között éppen a *The Animation Workshop*ban<sup>3</sup> is, Viborgban.

Mindezeknek köszönhetően, úgy gondolom az előző évtized során a videoklip formátumát jól megismertem, megrendelői, rendezői és gyártói megközelítéseit is megtapasztaltam. Emiatt is döntöttem úgy, hogy disszertációm témája és mestermunkám is animációs videókra koncentrál.

Az értekezés írása során az ezekből az évekből levont alkotói tanulságokat szedtem össze, kiegészítve néhány elméleti tézissel, melyek személy szerint is sokat segítettek elhelyezni a videoklip jelenséget a többi médium, műfaj és formátum összefüggéseiben.

## 1.2 Állítások

Ebben az írásban a Mathias Bonde Korsgaard<sup>4</sup> által megfogalmazott elmélet alapján közelítem meg a videoklip jelenségét. Ennek következményeként a videoklipet külön audiovizuális médiumként kezelem, melynek az egyik legfőbb sajátossága a konstans remediáció más médiumok között. Ebben a felfogásban azt állítom, hogy a szerzői animációt is kezelhetjük úgy, mint bizonyos videoklipek remediációs forrását. Továbbá ezeknél a szerzői animációból levezetett animált videoklipeknél vizsgálható, hogy hogyan befolyásolta az egyes alkotóknak a korábbi munkássága, illetve hogyan épül be későbbi műveinél a videoklipből hozott tapasztalat. Néhány alkotó példáján azt is szeretném majd bemutatni, hogy mekkora hatással volt egyes pályafutások későbbi munkáira a klipese művekben szerzett tapasztalatoknak. Ennek kapcsán azt gondolom, hogy a videoklipnek fontos helye lehet egy

---

<sup>2</sup> International Festival of Animated Films, Trebon-Liberec, Csehország, 2019.

<sup>3</sup> The Animation Workshop, Viborg, Dánia. BA fokozatot és rengeteg kurzust kínál nemzetközi hallgatóknak is animáció, játékfejlesztés és vizuális effektek terén.

<sup>4</sup> Korsgaard, Mathias Bonde: *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music*, 2017.

animációs oktatási programban is, mely segíthet gazdagítani az animációs filmes nyelvezetet és a hozzátartozó mindenféle szokatlan megoldásokat.

Célom továbbá az animált videoklipet olyan alkotói szemszögből megközelíteni és elemezni, ami lehetőséget ad oktatási környezetben is megtapasztalni a médium sajátosságait és inspirálni a hallgatókat.

Az írásom folyamán igyekszem majd érvelni, hogy a videoklip készítése más filmes és animációs médiumoktól eltérő egyéni jegyekkel rendelkezik, melyeket figyelembe lehet venni, és szükség esetén akár rekonstruálni pl. egyetemi kurzusok, workshopok keretében is. Az is fontos tapasztalás, hogy az animáció használata által a videoklipekben megfigyelhetőek bizonyos visszatérő animációs metódusok, melyek az animált videoklip jellemzőivé váltak és akár a tervezés szintjén tudatosan is használhatóak. Ezek a metódusok, mint strukturáló funkcióval rendelkező elemek, segíthetnek egy-egy stílust és koncepciót időben felépíteni a zenére.

## 2. Szerzői animáció és videoklip

### 2.1 Szerzőiség az animációban

Az elején szeretném körbejárni és definiálni a fogalmakat, amikor animációról és azon belül szerzőiségről írok. A közgondolkodásban sokféle meghatározás létezik, amely valamilyen módon, technikailag, vagy műfajilag elkülöníti az animációt a kamera által folyamatosan rögzített, úgynevezett élőszereplős filmtől. Sok diskurzusban az is felvetődik, hogy van-e egyáltalán értelme különbséget tenni. A filmművészet az animáció történetét a vizuális művészetek – különösen a rajz, a festészet és a fényképezés – remediálásának<sup>5</sup> szempontjából írja le. Alan Cholodenko<sup>6</sup> pedig egy technológiatörténetre alapozó érvelést ad arra, hogy az egész filmgyártás valójában animáció, mivel a film egymaga olyan technológia, amelynek elsődleges hatása a mozdulatok illúziója, mozdulatlan képkockák gyors egymásutánisága hoz létre. Továbbá, a digitális képkockázás legújabb gyakorlata nem feltétlenül követi a film kamera által rögzített, felvételi gyakorlatát; inkább az animációhoz és a festészethez közelebb álló logikát követnek, olyan mértékben, hogy „a mozi már nem lehet egyértelműen megkülönböztetni az animációtól”. Ma a képeket nem fotografikus eljárással rögzítik filmre, hanem a számítógép képernyőjére „rajzolják”<sup>7</sup>. Ebben az írásban ezért az animációt alkotói szempontból fogom megközelíteni, és nem húzok határokat a bizonyos végeredmények definiálása szempontjából, inkább technikai jellegű kategóriákat fogok vizsgálni.

A szerzőiséget vizsgálva az animációs filmben pedig a filmművészetben használatos szerzői film (cinema d’auteur) aspektusából közelítem meg. A szerzői film olyan műfajként kezelt alkotói magatartás, amelyben a rendező vagy a forgatókönyvíró személyes víziója érvényesül a film elkészítése során. Egy ilyen film esetében a kreatív folyamatban nagy alkotói szabadsággal rendelkezik a film készítője, és így olyan művek születhetnek, amelyekben az alkotók személyes kreatív stílusa és gondolatai dominálnak. Ezek általában kisebb büdzsével rendelkező, független alkotások, melyek esetenként merész vagy személyes témákat dolgoznak fel. A szerzői film a nézői népszerűség keresése helyett inkább a rendező, az alkotó saját hangjának és víziójának a kifejezését tartja szem előtt.

---

<sup>5</sup> Bolter és Grusin remediáláson „az egyik médiumnak a másikban történő reprezentációját” érti, amikor egy új technológia „valamely más média technikáit, formáit és társadalmi jelentőségét sajátítja ki magának, és versengeni próbál vele, vagy megkísérelti újraformálni azt a valóság nevében” (Bolter, Grusin 1999).

<sup>6</sup> Cholodenko, Alan: *Introduction. In The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Alan Cholodenko. Sydney: Power Publications, 13–98.

<sup>7</sup> Manovich, Lev: *What is Digital Cinema?* 1995

Ezeket a motívumokat használva az animációs filmekben, főleg a rövid formátumú filmekben, szintén megfigyelhető, hogy létezik egy olyan szegmens, amiben szerzői magatartás észlelhetünk. Ezek olyan filmeket érintenek, amelyben nem csak a rendező saját víziója dominál, de legtöbbször felismerhető az egyéni vizuális, grafikai stílus, történet vezetési megoldások és egyedi animációs technikai használata. Ilyen filmek azonban, a filmfesztiválok kivételével ritkán kerülnek szélesebb forgalmazásba, és inkább jellemző, hogy a sikeresebb alkotókat később más, hasonló formátumú, kommersz munkákra kéri fel. Ilyenek lehetnek egyes TV-s és internetes sorozatok<sup>8</sup>, különféle marketinges célú animációk, vizualizációk, főcímek vagy éppen zenei videoklipek.

A videoklip esetében a szerzői animációból érkező alkotók nagyon sikeres művek létrejöttét eredményezték, bizonyossággal azért is, mert a videoklip készítésekor pont ezt a fajta különleges és szubjektív megközelítést keresik elsősorban a zenei kiadók. Ez nem csak a videót különbözteti meg más előadók mozgóképes megnyilvánulásaitól, de a zenekart megjelenését is egyedi karakterrel ruházza fel.

Mivel az ilyen videoklipek mögött mindig felfedezhető, és megnevezhető egy erős stilisztikai képességgel rendelkező animációs alkotó – legyen az animátor, tervező, rendező vagy olykor egy egész kreatív csapat – ezért állításom szerint, lehet szerzőiségről beszélni ezeknek az animációs alkotásoknak az esetében. Az alkotók munkásságainak vizsgálatakor pedig lehetőség nyílik annak vizsgálatára, hogyan használják, viszik át egyéni stílusukat az animációs filmgyártásból a videoklip készítéséhez, illetve ahogy ez fordítva is érvényesül, a videoklipben létrejött motívumokat, megoldásokat építik be más egyéb médiumokba.

## 2.2 Zene és animáció

Ha az animált videoklipről beszélünk, tisztában kell lennünk a zene és animációs film különleges kapcsolatával és annak történetével.

A hangos film megjelenésekor az animáció az élszereplős mozihoz képest teljesen külön úton, sajátos viszonyt kezdett el építeni a zenével. A korai animációkban már megjelenik a zenére való pontos kockáról-kockára való tervezés és animálás. A „mickey mousing” kifejezés pont ezekből a korai „cartoon”-okból kapta a nevét. Itt a figurák, a háttér, a cselekmény, a tárgyak, mind a zenét és ritmust szorosan követve viselkednek, ezzel megteremtve ezt a kifejezetten animációra jellemző erős zenei fúziót. Amennyiben ezt az irányt

---

<sup>8</sup> Egyre gyakrabban találkozhatunk streaming szolgáltatóknál és a youtube-on is animációs antológiákkal, különböző animációs alkotók felkérésével. Ilyen lehet pl. a *Headspace Guide to Meditation* a Netflix-en, *Verse Chorus Bridge*, Vice News stb.



egyféle szórakoztató műfajnak vesszük, akkor megfigyelhető egy másik, képzőművészeti megközelítés is, melynek legjobb példája Oskar Fischinger<sup>9</sup> munkássága ugyanebből az időszakból, aki a film hangjának optikai barázdáit, mint dramaturgiai vázat kihasználva készítette absztrakt animációit<sup>10</sup>. A két megközelítés egy konkrét produkcióban is keresztezi egymást, amikor a Disney pont Fischingert kéri fel a *Fantasia*<sup>11</sup> c. musical animáció egyik jelenetének rendezésére.



*Oskar Fischinger: Optical Poem, 1938*

Fischinger életműve utat mutatott az animációs film és zene kapcsolatarának kreatív lehetőségeire, és a munkásságában számon tartott megoldások aztán évtizedekkel később rendre visszaköszöttek a videoklipek világában is.

Hogy miként reagálhat és működhet együtt a zene és animáció, annak szinte határtalan variációja létezik. A későbbiekben tárgyalt metódusok és példák kapcsán majd elemzek ilyen fúziókat, melyek egészen analitikus módon, a

---

<sup>9</sup> Oskar Fischinger, építészek és zenészek tanult, Németországból 1936-ban emigrált. Amerikai munkásságának egyik legfontosabb alkotása az *Optical Poem* (Optikai vers), melyet a Metro Goldwyn Mayer stúdió finanszírozott.

<sup>10</sup> „Fischinger nem illusztrálni kívánta a zenét, hanem vizuális egyenértékűséget találni rá.” William Moritz: *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*, 2004.

<sup>11</sup> 1940-ben készült zenés animációs nagyjátékfilm: nyolc tételből áll, melynek során különféle rajzfilmek társulnak Csajkovszkij, Muszorgszkij, Schubert és mások műveéhez.

zene legkisebb értelmezhető egységeit használva kötheti össze a képet a hanggal, ezzel egyfajta vizuális zenét teremtve.<sup>12</sup>

## 2.3 Videoklip és remediáció

A videoklip körülírása nem kevésbé problémás, mint magának az animációnak a definiálása. Ebből a szempontból a két dolog kéz a kézben jár. Vajon a videoklip műfaj, médium, vagy valami más?

Ebben az írásban főleg a Mathias Bonde Korsgaard által megkísérelt gondolatokba fogok kapaszkodni, aki könyvében ezt a komplex kérdést három oldalról közelíti meg, a videoklip története, a formai definíciói és a videoklip műfajai.

Korsgaard többször is kitér rá, hogy mindig akadnak példák, amelyek kilógnak az elméleti definíciókból. Továbbá, a videoklipet nem műfajként, hanem mint önálló audiovizuális médium kezeli. Ebben médiumban a zene és a kép (és szöveg, ha van) egybefonódnak, és szétválaszthatatlanul alkotnak együtt valami újat. Ezért az elemzéseiben is arra törekszik, hogy mind a két oldalt egyenértékűnek kezelje. (Szakítva ezzel a korábbi gyakorlatra, amelyek gyakran figyelmen kívül hagyják a klip vizuális oldalát elemezték)

*„Audiovizuális médiumként a videoklipnek sokrétű története van, amely egyaránt alapul a rögzített zene és a mozgókép fejlődésén (és különösen ezek metszéspontján). Történelmileg remediációs folyamatokra épül, több különböző médiaforma leszármazottjaként jön létre – ezért születése nem határozható meg pontosan. A homályos és gazdag (elő)története, formai heterogenitása, valamint összetett és vegyes medialitása miatt a videoklipet nagyon nehéz egyértelműen meghatározni – bár számos visszatérő kulcsfontosságú funkciót lát el, ezek többsége az idő előrehaladtával mindig megkérdőjelezhetők.”<sup>13</sup>*

Korsgaard egyik meghatározó gondolataként a remediációt a videoklip egyik fő jellemzőjének tartja.<sup>14</sup> Ez azt jelenti, hogy a videoklip szoros függésben van más, régi és új médiumokkal: beépítve, átalakítva vagy újra gondolva technikáikat, formájukat és esztétikájukat.

---

<sup>12</sup> Moritz, William: *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*

<sup>13</sup> Korsgaard, Mathias Bonde. *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music* (p. 35). 2017.

<sup>14</sup> Bolter, Jay David, and Richard Grusin: *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, MA and London: The MIT Press, 2000.

Végül megállapítja, hogy a videoklip „*remediációja mindkét irányban működik: a videoklip egyszerre a régebbi médiumokat, például a mozit és a populáris zenét, és az új digitális médiumokat is remediálja, és fordítva: a videoklipet a régebbi médiumok és az új médiumok is remediálják.*”<sup>15</sup>

Ebben az értelemben tehát a videoklip olyan médium, amely állandóan más médiumok sajátosságaiból táplálkozik. Ilyenek lehetnek például a némafilm, a talkshow, a magazin borító, a tánc, a koncert, a számítógépes játék, vagy ebben az esetben a szerzői animáció is, melynek sajátosságai átkerülhetnek a videoklipbe. Azaz, az általam taglalt alkotások a szerzői animáció remediációjából jöttek létre.

Egy másik fő jellemzőjeként, ami szerinte összeköti a videoklipet<sup>16</sup>, az az a féle állandó törekvés, amin keresztül a formátum határokat feszeget és új megoldások kutat (technikai, nyelvezeti). Ez a konstans megújulásra való hajlama a médiumnak erősen hatással van arra, hogy melyik időszakban éppen milyen fajta technikai megoldások dominálnak a klipekben, illetve hogyan formálódik az, amit adott időszakban videoklipnek tartunk.

## 2.4 Videoklip és animáció

A videoklipek történetét többnyire klasszikusan három különálló szakaszra szokás osztani: egy televíziózás előtti, a televíziós és a jelenlegi poszt-televíziós szakaszra.<sup>17</sup> Mivel ez nagyon szorosan összefügg a médiahordozó és forgalmazói felületekkel, ezért némiképp kifejezőbb lehet a filmes-, televíziós- és digitális időszaknak felosztás. Az internetre készülő poszt-millenniumi művekre én is csak digitális videoklipeként fogok hivatkozni.

A szerzői animáció végigkísérte a videoklipek evolúcióját. Megtalálhatjuk a kutatók által gyakran előfutárként hivatkozott médiumok között, és a Music TV 1981-es indulása előtti időszakban is már több példán láthatjuk, hogy kerül alkalmazása a könnyű zenének ilyen fajta promóciója. Az egyik említendő alkotás kétségtelenül a Beatles-szel készült 1968-as *Yellow Submarine*<sup>18</sup> mozifilm, melynek zenés betétjein már fellelhetők az animáció széles palettájának használata: különböző technikák kollázsa, rotoszkópia, vagy például animált tipográfia. Különböző elemzésekben a 1980-as éveket és a

---

<sup>15</sup> Korsgaard, Mathias Bonde. Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music (p. 41)

<sup>16</sup>Korsgaard, Mathias Bonde. Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music (p. 198)

<sup>17</sup> Korsgaard, Mathias Bonde. Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music (p. 17)

<sup>18</sup> Yellow Submarine, George Dunning

2010-es évek környékét szokták a videoklip két aranykorszakának jellemezni. Gunnar Størm<sup>19</sup> az animációs videoklipekről írva egészen pontosan néhány évre szűkíti<sup>20</sup> a két korszakban való tündöklést.

Az általam összeszedett gyártási információk alapján, animált videoklipeket főleg két ok miatt rendelték a forgalmazók: vagy valami nagyon különleges, a megszokottól merőben eltérő vizuális stílust kerestek, vagy egyszerűen élő felvételek helyett választották, mikor nem volt rá lehetőség, hogy filmezzék a zenekart<sup>21</sup>, vagy pl. az előadó nem kívánt szerepelni.

Az animált videoklipek további elterjedését az internet és az online videomegosztó platformok, mint például a *YouTube* segítette, ahol új és szélesebb felhasználói réteget szólíthattak meg, és ezek a tartalmak könnyen elérhetőek lettek bármikor, bárkinek.

A digitális időszakban, az animáció jelenlétének nagyságrendi arányait az összes videoklip függvényében vizsgálva a következő statisztikákra lehet támaszkodni:

A *VIMEO*<sup>22</sup> kb. 100.000 db. videót listáz „music video” kategóriában, ebből kb. 5000 tartalmaz animációt. A kurátori „Animated Music Video” csatorna, mely 10 éve működik, 500 videót listáz – mondhatjuk, hogy ebből évi 50 animált videoklip jön ki, ami „említésre méltó”. A számok alapján valószínűsíthető tehát, hogy nagyjából 5% körüli az animált produkcióknak definiálható művek aránya az összes videoklip függvényében. A részben animációt használó, vagy animációs trükköket tartalmazó videók viszont ennél sokkal nagyobb számban lehetnek jelen.

Ezekhez a viszonylag alacsony számokhoz érdemes megjegyezni, hogy alapvetően az animációs filmkészítés alkalmazása sokkal több időt és kihívást jelent a zenei kiadóknak, és ezzel néha nehezebb is az előadókat vizuálisan népszerűsíteni. Az élőszereplős klipek ezzel szemben, akár 1 napos forgatás alatt elkészülhetnek, csupán a zenészek jelenléte és egy forgató csapat munkája szükséges. Az utómunka (vágás, fényezés) is gyorsan, akár egy laptop-on megoldható.

---

<sup>19</sup> Størm, Gunnar: *The Two Golden Ages of Animated Music Video*. *Animation Studies* 2 (2007): 56–67. Online: [journal.animationstudies.org](http://journal.animationstudies.org).

<sup>20</sup> az első „aranykort” 1986-1990 közöttire datálja

<sup>21</sup> Pl. az angol Gorillaz 2000-es években induló, teljesen virtuális, animált karakterekből álló együttese

<sup>22</sup> A Vimeo egy videomegosztó oldal, ami 2009 környékén vezette be a *High Definition* kapacitást, és ekkor vált fontos videoklip katalógussá is. A Youtube-on nehezebb ilyen következtetéseket levonni, mert egyes klipek többször is megjelenhetnek.

## 2.5 Szerzői animáció a televíziós videoklipekben

Az 1981-ben elindult a Music Television adásának első éveiben a csatornán a kezdetekben jellemző szabados szerkesztési gyakorlatnak köszönhetően a kreativitás szabadon burjánozhatott a költségvetés keretein belül. „A videó rendezők olyan szintű szabadságot élveztek, amelyet a filmrendezők csak irigyelni tudtak, a video stúdiók pedig menedéket jelentettek a kreatív újtó vizuális megoldásokat kereső kedvnek, ellentétben a filmstúdiókkal és a kábel TV társaságokkal, ahol minden produkciónak gondosan meg kellett felelni mindenféle kísérletezést kizáró előírásnak.”<sup>23</sup> A beszámolók kegyetlen túlórákról és csekély fizetésekről tanúskodnak, de a rendezők, producerek és technikusok gyorsan olyan lehetőségekhez jutottak, amelyekhez évekig kellett volna tanulni a filmes produkciókban vagy a hagyományos tévészésben. A forgalmazók ekkor még annyira a rádiós reklámozásra összpontosítottak, hogy nem igazán törődtek a videókkal – a videó készítést pedig a termékmenedzserekre bízták, akik semmit sem tudtak a filmrendezésről vagy a művészeti alkotói folyamatokról.

Habár a korai években is alkalmaztak már animációt, valószínűleg még túl komplex és túl költséges volt ahhoz, hogy ebben az induló fázisban az igazán népszerűvé váljon. A 1980-as évek felétől aztán több sikeres animáció is bebizonyította micsoda lehetőségeket rejt alkalmazása és több klasszikus alkotás is ekkor született.

A televíziós időszakból három klasszikus művet választottam, melyek jól illusztrálják, hogyan jöttek létre sikeres videoklipek különböző animációs háttérrel és stílussal rendelkező animátorok közreműködésével. Figyelembe kell azonban venni, hogy konkrétan ez a három klip éppenséggel az akkori mainstream-be tartozó zenekaroknak készült, a legnagyobb zenei kiadókkal a háttérben, ezért a költségvetéseik is óriásiak voltak mai szemmel nézve. A két Steve Barron<sup>24</sup> által rendezett klipnél tudható, hogy 100.000 brit font<sup>25</sup> állt rendelkezésre (mai áron 170 millió forint), és valószínűsíthető, hogy a Sledgehammer<sup>26</sup> is hasonló finanszírozási kategóriában került elkészítésre.

---

<sup>23</sup> Tannenbaum, Rob; Marks, Craig: *I Want My MTV* (p. 59).

<sup>24</sup> Steve Barron, ír születésű, az 1980-as évek egyik legtöbbet foglalkoztatott film- és videoklip rendezője. Olyanokkal dolgozott mint: Madonna, Michael Jackson, David Bowie, Toto, The Human League stb.

<sup>25</sup> Shaffer, Claire: *How the Dire Straits' Money for Nothing Video Helped CGI Go Mainstream*. <https://garage.vice.com>, 2019.

<sup>26</sup> Peter Gabriel: *Sledgehammer*, a 2.5.3. fejezetben írok róla bővebben

## 2.5.1 TAKE ON ME



Aha: *Take on me*, 1985, r: Steve Barron

Az 1985-ben megjelent, AHA<sup>27</sup> által jegyzett *Take on me* kapcsán mindenképpen meg kell említeni, hogy ugyanerre a dalra már készült egy évvel megelőzően egy sikertelen élőszereplős videoklip. A különbség, ami az eladási számokban és a toplistán való szereplésben megmutatkozik<sup>28</sup>, jól szemléli mennyire radikálisan erőteljesebben hatott az új, animált videoklip, mely azóta is töretlenül ott van a valaha készült legjobb klipek között.<sup>29</sup>

A rendező, Steve Barron képregényes koncepciójához társult két független amerikai animátor is: Michael Patterson és Candace Reckinger. Ők szerzői alkotókként is meghatározhatóak, hiszen a videokliphez pont az egyéni rövid animációs diplomafilmjüket használták alapként, mind stílusban, mind technikában és narrációban. A szóban forgó film 1981-es „*The Commuter*” ugyanis ugyanazzal az stílussal és rotoszkóp eljárással készült, mint később a klip, ahol a felvett anyagokat papíron grafit ceruzával rajzolták superhős képregények stílusában. Ennek a produkciónak az egyik különlegessége, hogy

---

<sup>27</sup> Aha, a 1980-as években alakult norvég synth-pop együttes, mely az Egyesült Királyságba költözve lett ismert.

<sup>28</sup> Az 1984-es verzió csupán a norvég toplistára 3. helyre ért fel, míg az új videó hatására, 55 héttel az első megjelenése után érte el a top 1-et Amerikában, ahol 27 hétig meg is tartotta ezt az eredményt.

<sup>29</sup> Az internetre 2010-ben feltöltött, restaurált verzió jelenleg 1,5 milliárd megtekintésnél jár (2023.)



*The Commuter, 1981, r: Michael Patterson, Candace Reckinger*

nem kaptak határidőt, mivel elsősorban a vizuális színvonal és kidolgozottság volt a prioritást. Ennek köszönhetően az animálás és a rotoszkóp eljárás egészen négy hónapig tarthatott.

Patterson és Reckinger később maguk is rendezőként tűntek fel egyes videoklipek készítésénél, sokféle technikai megoldással kísérletezve, gyakran újra felhasználva és átalakítva a rotoszkópos ötleteiket.<sup>30</sup>

---

<sup>30</sup> [www.pattersonreckinger.com](http://www.pattersonreckinger.com)



## 2.5.2 MONEY FOR NOTHING



*Dire Straits: Money for Nothing, 1986, r: Steve Barron*

A Dire Straits<sup>31</sup> *Money for Nothing* videoklipje ugyanebben az évben (1985), ugyancsak Steve Barron rendezésével készült el. Animációs szempontból azonban merőben más hozzáállást és kivitelezést alkalmazott. A *Money for nothing* klip az egyik első szélesebb közönséghez eljutott számítógépes 3D animáció, ami emberi karaktereket jelenít meg. Az animáció az angliai Rushes-ban készült, két animátora pedig Ian Pearson és Gavin Blair volt, mindketten számítógépes grafikai gyakorlattal rendelkeztek.

Az animáció kiválasztásához ezúttal a zenekar front emberének, Knopfler<sup>32</sup>-nek a hozzáállása vezetett, aki kifejezetten irtózott a videoklipektől, és nem nagyon kívánt részt venni a gyártásban. Csupán Steve Barron kliprendező tudta azzal meggyőzni, hogy ha animációt alkalmaznak, nem kell az énekessel külön szerepelnie a klipben.<sup>33</sup>

A pionír technikai választás aztán jelentős hatással lett az elkövetkező animációs klipekre, és minden bizonyossággal nagy löketet adott a 3D további televíziós felhasználásának. Pearson és Blair egy Quantel Paintbox nevű szoftver segítségével készítették el az animációt, és a Bosch FGS4000

<sup>31</sup> Dire Straits, 1977-ben alakult ikonikus britt rockegyüttes.

<sup>32</sup> Mark Knopfler, skót énekes és zeneszerző.

<sup>33</sup> Tannenbaum, Rob; Marks, Craig. *I Want My MTV* (p. 204)



számítógépes és hardver rendszert használták, amely ekkor már néhány éve elérhető volt, és amolyan korai grafikai tablet-, 3D- és utómunka szoftver volt egyben.<sup>34</sup> Az egész produkció hat hétig tartott, mialatt éjt nappallá téve dolgoztak.

Ez a klip számukra azonban a technológiának és esztétikának a tesztelését is jelentette, ekkor már ugyanis a *ReBoot* c. sorozatuk fejlesztésén is dolgoztak, ami csupán 1990-ben ért olyan pontra, hogy valóban kivitelezhető legyen. Ez a fikciós, egy számítógép belsejében játszódó sorozat végül Kanadában került gyártásra, és 1994-től négy évad került a képernyőkre. Valószínűsíthető, hogy ez a világ egyik első számítógépes 3D-vel készült televíziós sorozata. A videoklipjük kétségkívül fontos állomás volt a munkásságukban, és nem csak a stílus kialakítása miatt, hanem a klip sikerének köszönhető bizalomnak is, mely új ajtókat nyitott meg a gyártóknál és befektetőknél egy újfajta animációs produkció irányába.

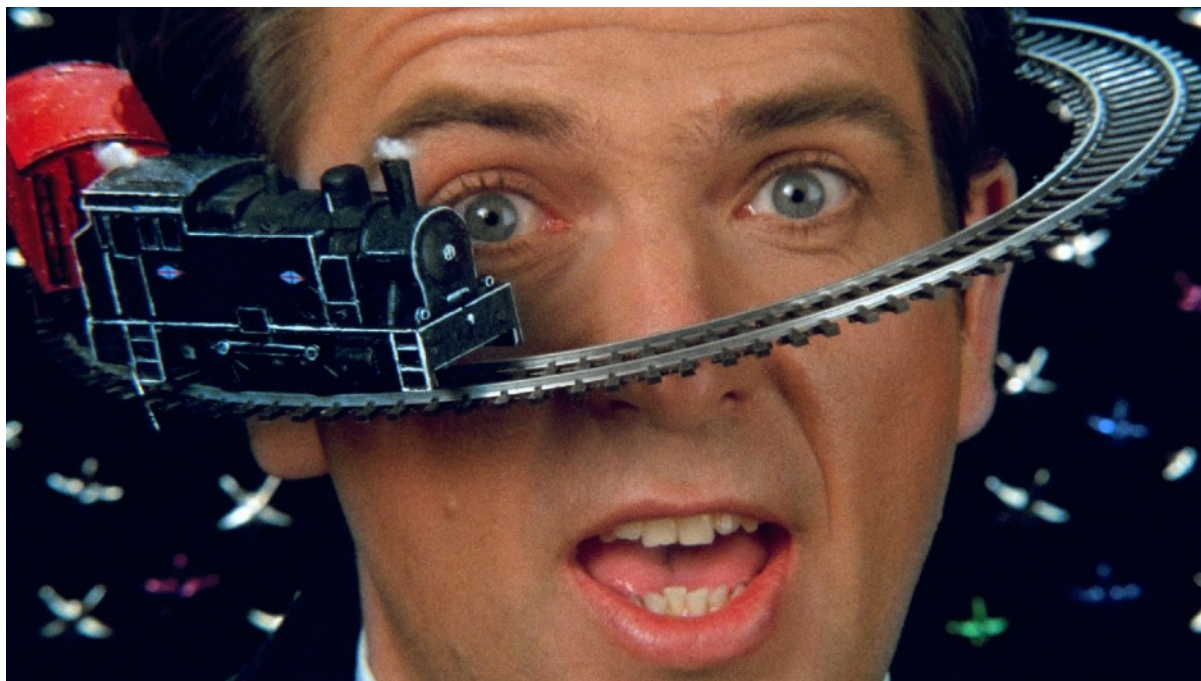


*ReBoot*, 1994-2002, alkotók: Gavin Blair, Ian Pearson, Phil Mitchell, John Grace

---

<sup>34</sup> Shaffer, Claire: *How the Dire Straits' Money for Nothing Video Helped CGI Go Mainstream*. <https://garage.vice.com>, 2019.

### 2.5.3 SLEDGEHAMMER



*Peter Gabriel: Sledgehammer, 1987, r: Stephen R Johnson*

A két előző videó után egy évvel egy másik animációs videoklip végzet a sikerlisták élén<sup>35</sup>. Ez Peter Gabriel *Sledgehammer* c. dalához készült alkotás volt, amely az előzőkkel ellentétben különböző stop motion<sup>36</sup> technikákat kevert pixilációval<sup>37</sup>. Annak ellenére, hogy ismét egy élős szereplős rendező – Stephen R Johnson<sup>38</sup> – állt a klip mögött, annak az elkészültét és stílusát több híres animátornak köszönhetjük. A bristol-i Aardman animációs stúdió tagjain kívül (ahol az akkor éppen pályáját kezdő Nick Park<sup>39</sup> is közreműködött) nagy

---

<sup>35</sup> A *Sledgehammer* kilenc MTV Video Music Awards díjat nyert 1987-ben, ez a legtöbb díj, amit egyetlen videó elnyert.

<sup>36</sup> A stop motion az animációs filmek létrehozásának képkockánkénti beállítását és rögzítési eljárását jelenti. Habár minden analóg animációs film gyakorlatilag stop motion-nel készül, a kifejezést inkább térbeli, tárgy- és báb animációnak szokott a szinonimája lenni.

<sup>37</sup> pixiláció: a stop motion-nek egy olyan fajtája, ahol élő emberi szereplők vannak bábként animálva, vagy felgyorsítva. A technika visszanyúlik a némafilmig, ám igazán népszerűvé Norman McLaren kanadai animációs filmjei tették 1950-es években.

<sup>38</sup> Stephen R Johnson, amerikai film- és videoklip rendező volt, olyanokkal dolgozott együtt, mint: Talking Heads, Dire Straits, Peter Gabriel. Később a Pee-wee's Playhouse sorozat rendezője volt.

<sup>39</sup> Nick Park, négyszeres Oscar díjas britt báb animációs rendező, legismertebb filmjei a Wallace and Gromit karaktereivel készültek.



*His Name Is Alive: Are We Still Married, 1990, r. Quay Brothers*

szerepet kaptak a Quay fivérek<sup>40</sup> is, akiket az animáció nagy alkotói között tartanak számon ma is. Ekkor már éppen befejezték az egyik legismertebb és kultikus filmjüket, a *Streets of Crocodile*-t. „A Quay fivérek ikrek voltak, és úgy működtek, mint egy darab elme négy kézzel.”<sup>41</sup> – jellemezte őket a klip technikai ötletét is javasoló Stephen R Johnson. Ő maga korábban kísérletezett hasonló megoldásokkal és rendelkezett némi tapasztalattal, hogy hogyan lehet az animációt a zenei előadó valódi arcával úgy egybeolvasztani, hogy az egyedinek és érdekesnek hasson.<sup>42</sup>

A klip gyártása igen tempósan telt, szinte alig két hét állt rendelkezésre, és néhány jelenetben ma is felfedezhető bizonyos kapkodás<sup>43</sup>. Az alkotók elmondása szerint is rengeteg improvizáció (melyet később, mint egy fontos alkotói összetevőt ismertettek) és szerencsés véletlen is szerepet játszott. De úgy tűnik az összhatás szempontjából ez a lezser csiszolatlanság kiválóan működött, sőt, egyenesen belesimult a zenébe és még egyedivé is tette a művet.

---

<sup>40</sup> Quay Brothers: Stephen és Timothy Quay, amerikai ikertestvérek, akik Angliában élnek és alkotnak az 1970-es évektől. A stop motion, báb és pixiláció keverékével alkotnak filmeket, és nagyban inspirálták őket a kelet-európai művészek, olyanok, mint Franz Kafka, Jan Lenica, Walerian Borowczyk stb.

<sup>41</sup> Tannenbaum, Rob; Marks, Craig. *I Want My MTV* (p. 263)

<sup>42</sup> Talking Heads: *Road to Nowhere*, 1985.

<sup>43</sup> a felvételek csak egyszer tudták felvenni, néha ez egész napot jelentett, vannak részek ahol nem volt idő már beriggelni a figurákat, és artikulálatlan, vázlatos mozgások jelennek meg. Az utolsó pixilált jelenetben Peter-t áramütések is érték, mikor lámpasorral van körbefonva.

Habár az animátorok fontos nyomot hagytak a videoklipben, itt egy egész csapat összmunkájának köszönhető a végeredmény esztétikája. Összehasonlításként a Quay fivérek saját rendezésű klipjei csupán később, a 90-es években jöttek ki, és ezek sokkal inkább a saját szerzői filmjeik stílusában kerültek megrendezésre.

Ebben az évtizeden még tucatnyi említésre méltó, a szerzőiség szellemiségében alkotó animátor munkáit is említhetném, olyanok, mint Zbigniew Rybczynski, Jim Blashfield, Ralph Bakshi, Robert Breer. Az ismertebb előadók közül, akik animációt is alkalmaztak olyanokat találunk, mint Michael Jackson, The Rolling Stones, Paul Simon, Kate Bush.

Mindezekről a klipekről elmondható, hogy stílusukat erőteljesen meghatározta az egyedi stílussal rendelkező animációs rendezők közreműködése, illetve, hogy visszafele is hatással volt az alkotók későbbi vizuális ötleteire és animációs filmes karrierjére.

### 3. A videoklip gyártás sajátosságai alkotói szempontból.

Mivel a videoklip készítése egy tervezői szituáció, hiszen nem autonóm képző-, vagy filmművészetről, hanem egy bizonyos megrendelés és annak kritériumaira való kreatív válaszról van szó, ezért amikor csak lehet, az említett művekhez igyekszem hozzávenni a megrendelői és tervezői kontextust, mint például kikötések, gyártási idő, egyéb célközönség specifikus meghatározások.

Tervezői szembontól az animációs videoklip gyártásának sajátosságait következő megközelítésekben tudom jellemezni.

#### 3.1 Kötött keretek: zene és dalszöveg, mint kiindulópont

A videoklip gyártásánál a hossz meghatározó szerepet játszik, hiszen a klip készítőinek a zenei anyaghoz kell igazodniuk. Az adott zene hossza és szerkezete határozza meg, hogy milyen terjedelmű lesz a videoklip, és ennek az időtartamnak a határain belül marad a kreatív mozgástér.

A zene szerkezete vagy az előadó stílusa mind-mind fontos tényezők, amelyek befolyásolják a videoklip koncepcióját és az alkotók kreatív döntéseit. Bizonyos zenei stílusokhoz létezhetnek esetlegesen valamilyen archetípusok, toposzok, akár színvilág, vagy egyéb vizuális stílusjegyek, amiket nem lehet figyelmen kívül hagyni. Az animáció különösen analitikusan tud reagálni a zenének akár legkisebb részleteire, azok vizuális és kinetikus interpretációjával, ezért fontos a zenének az alapelemeivel is számolni.

Ilyenek lehetnek többek között a következő fogalmak:

- **A BPM** rövidítés, mely "beats per minute" kifejezésre utal, és a zenei tempót jelzi, azaz azt, hogy egy adott dalban vagy zeneműben mennyi ütem vagy „ütés” van percenként. A BPM tehát a zenei metronómmal mérhető és azt határozza meg, hogy mennyi idő alatt kerül sor az ütemváltásokra. Animációs szempontból a BPM viszont kijelöli azt a képkocka frekvenciát, amire az animációt, annak hangsúlyozását fel lehet építeni. Ha már tudható a videó kívánt FPS gyorsaságát (Képkocka per másodperc), kikalkulálható hány kockaként tér vissza az ütem. Mivel a zenei frekvencia sokkal kisebb intervallumokban számolható, mint a másodpercbe eső képkockaszám<sup>44</sup>, ezért néha „szökő” kockákkal is kell számolni bizonyos másodpercenként, hogy ütembe maradjon az animáció. Példaként, ha a zene 120BPM-ben van,

---

<sup>44</sup> A digitális hangfájlban gyakran használatos 44,1kHz frekvenciával rendelkezik, azaz 44100 darab mintát jelent másodpercenként. Ezzel ellentétben a videók általában 24-30 közötti gyakorisággal jelennek meg egy másodpercben.

a kész videó pedig 24 FPS-ben készül, akkor minden 12. képkockán lesz a hangsúly.

- **A ritmus** az időzítést, a tempót és a zenei szólamok egymáshoz viszonyított időbeli elrendezését jelenti. A ritmus az, ami összehangolja a zenét és egyfajta „pulzust” ad a dallamnak.
- **A melódia** a zenemű témája vagy dallama, amely általában egy vagy több hangszeret érint. A melódia a zenei témára és a dallamra épül.
- **A harmónia**, azaz a zenei szólamok és akkordok egymáshoz viszonyított hangzásvilága.
- **A hangszerelés**, amelynek figyelembevétele szintén gyakran kiindulási pont az animációhoz, mert különböző hangszerek és hangzások más és más vizuális interpretációt kaphatnak.

### 3.2 Rövid gyártási idő - egyéni menetrend

A videoklip gyártásához rendelkezésre álló idő általában változó, és függ a klip összetettségétől, a produkció költségvetésétől és a kívánt hatás elérésétől is. Egy egyszerűbb videoklip gyártása akár egy hét alatt is végbemehet, míg egy nagyobb produkció akár több hónapig is eltarthat. Általánosságban, ha animációt szeretnének alkalmazni gyakori az 1-2 hónapos gyártási idő, melyben benne foglaltatik a tervezés, animálás és az utómunka is. Vannak azonban példák több hónapos produkciókra is, főleg, amikor nagyon tudatosan már a forgalmazási stratégia megtervezésénél döntenek animáció mellett, és kalkulálnak a kihívásokkal. Ilyenkor nem ritka, hogy zeneileg még félkész anyagokkal kell dolgozni, és akár még a dalszöveg is képlékeny fázisban lehet. Olyanra is akad példa, mikor még útközben megváltozik a kiadandó dalok sorrendje, és az ötletet, koncepciót egy másik számhoz kell átdolgozni.

Animációs filmes szempontból azonban megállapítható, hogy a klip készítőinek sokkal szűkösebb időkeret áll rendelkezésükre, mint egy hasonló hosszúságú rövidfilm gyártásánál, ahol ez az időkeret nem hetekben, hanem hónapokban, extrém esetben években is számolható.

Ez a szűkös gyártási idő viszont egy egyéni, alternatív gyártási folyamatot is jelent, hiszen fizikailag lehetetlen végigmenni az összes gyártási fázison és megvárni a kliens beleegyezését minden egyes szakaszban.

Ilyenkor fontos lehet megegyezni és kikötni a klienssel, zenésszel, hogy milyen elvárások és preferenciák mentén folytatódjon a közös menetrendet. Az én esetemben például gyakran egy jól előkészített egy oldalas leírás és néhány vizuális terv (végleges látvánnyal) előzi meg csupán a kész videoklip leadását, amit követ még egy, az esetleges változtatások céljából szabadon hagyott intervallum. Fontos azonban megjegyezni, hogy nincs előre bejártott protokoll. Minden klipnél szükséges megtalálni az adottságnak megfelelő legcélravezetőbb prezentációt és gyártási ütemezést.

### **3.3 Ötlet újrahasznosítás, reciklálás, remediáció**

Az előzőkben taglalt speciális szituáció természetesen nagyon kevés időt hagy a tervezésre, illetve tesztelésre. Nem ritka, amikor a kiadók a videokliphez több rendezőt vagy ügynököt (creative agent) keresnek meg, és azok ötleteit összevetve akarnak választani. Ez azt is jelenti, hogy néha csak egy-két nap állhat rendelkezésre egy eredeti vizuális ötlet kidolgozására.

A helyzetek többségében ilyenkor nem reális teljesen új ötletek kidolgozásával kalkulálni, hiszen az időkeret erre nem ad lehetőséget. Ilyen limitáció mellett az is előfordul, hogy a megrendelő már előre speciálisan kiválaszt valamiféle referenciát, kiindulási pontot, esetleg hivatkozhat korábbi munkákra. Ennek híján azonban szintén jól jöhetnek bizonyos, korábbi munkákból hátramaradt és kihasználatlan ötletek, motívumok, melyek ígéretesnek bizonyulhatnak továbbfejlesztés szempontjából.

Azonban muszáj kijelenteni, hogy ez semmi esetben sem jelenthet másolást.

Ha szeretnénk saját korábbi ötleteink forrásaiból továbbfejleszteni, újrafelhasználni, akkor fontos, hogy gondoljuk át, hogy hogyan tudjuk újragondolni, átértelmezni azokat. Ez lehet például egy másik kontextusba helyezés, bizonyos elemek hozzáadásával vagy eltávolításával, vagy akár a teljes újraalkotás.

Az újrafelhasználásnak lehetnek előnyei, például az, hogy lehetővé teszi az ötlet további kiaknázását és további kreatív megoldások felfedezését. Ugyanakkor fontos, hogy az újrafelhasználás során ne sértsük meg az eredeti mű felhasználási jogait, amennyiben ennek a veszélye fennáll.

### 3.4 Kísérletezés és improvizáció

Az improvizáció a zenében a zenészek spontán alkotását jelenti egy adott pillanatban, a műfajtól és a hangszer típusától függően. Az improvizáció lehet szólóban, amikor a zenész egyedül játszik, vagy akár egész együttesek részvételével is történhet. Az improvizáció során a zenész gyakran él a zenei alapelvekkel, például a hangzásokkal, ritmusokkal, dallamokkal és harmóniákkal, hogy egyedi, a pillanatnak megfelelő zenei megoldásokat hozzon létre. Az improvizáció lehet előre tervezett és gyakorolt vagy teljesen spontán, és szinte minden zenei műfajban alkalmazható, mint például a jazz, a blues, a rock, a klasszikus zene és még sok más. Az improvizáció a zenészek számára lehetőséget teremt arra, hogy kifejezzék önmagukat, és megmutassák egyéni stílusukat.

Amikor animációban improvizációról van szó, az olyan szituációt jelent, ahol tervezés és tesztelés nélküli animációs és vizuális megoldások kerülnek kivitelezésre, ami merőben más a hagyományosan hosszú és időigényesen kikalkulált folyamathoz képest. Ebben az esetben ez a helyzet a radikálisan leszűkített időkeretből adódik. Az improvizáció előnye a gyorsabb kivitelezés mellett a spontán és váratlan kreatív megoldásokban rejlő potenciál, melyre nincs lehetőség konvencionális filmgyártás esetében. Ez az eredetiség és kreativitás prioritása azonban alárendeli az animáció minőségét az erősebb hatás kedvéért. Am egy videoklip esetében sokszor ez a hatás sokkal fontosabb faktor, mint maga a kidolgozottság.

Hiába hangozhat azonban jól a művészi kísérletezés és improvizáció egy animált videoklipben, sajnos számolni kell azzal, hogy gyakran az eredmény nem hozza meg a kívánt hatást. A folyamat alatt szintén létrejöhetnek olyan izgalmas eredmények, amik viszont nem kifejezetten passzolnak az egész műhöz, és nem kapnak helyet a végtermékben. Ilyenkor fennállhat a lehetőség egy későbbi újrahasznosításra vagy továbbfejlesztésre, ahogy azt az előző fejezetben kifejtettem.

### 3.5 Csiszolatlanság, aránytalanság

Mivel az előzőekben leírt megoldások kapcsán igen sok a kockázati faktor, ezért szinte lehetetlen az egész készítési folyamatot ugyanazzal a gondossággal és hozzáállással kezelni. Hatásosabb eljárásnak tűnik prioritás szerint lebontani a szakaszokat, szekvenciákat – csakúgy, mint a zenében, hiszen a zene természete is általában változó dinamikával működik.

Mindezek miatt az animációs videoklipek gyártására jellemző, hogy a végeredményben egyféle csiszolatlanságot, vagy esetlenséget lehet tapasztalni, és bizonyos részek, dinamikai csúcspontok között igen nagy kidolgozottsági különbségek, aránytalanságok lehetnek. Fontos megjegyezni,



hogy ezt főleg alkotói vagy szakmai szemmel látható dolog, és ha az alkotás sikeresen működik, akkor a nézők ebből semmit nem érzékelnek.

### **3.6 Azonnali visszajelzés**

Mivel a videoklip egy zenei produkció marketinges részének, tulajdonképpen a promóció végstadiumának egyik eleme, ezért a forgalmazási terv gyakran már a gyártást megelőzően, vagy azalatt készül el: pontos beidőzítésre kerül a publikálás dátuma és módja, lehetőleg úgy, hogy minél nagyobb hatásfokkal tudjon érvényesülni a számtalan megjelenő tartalom között.

Ennek köszönhetően, még az egyéb reklám videók mellett is gyorsabban felkerülhetnek az internetre. Nem ritka, hogy a végleges produkció kézbesítése után néhány nappal már megtörténik a publikáció, például valamilyen más marketinges eseménnyel egybekötve (koncert turné bejelentés, új album, esetleg videó elemzéssel egybekötve).

Ez alkotói szempontból, a hasonló hosszúságú rövidfilmekhez képest igen nagy különbséget jelent. Hiszen, míg egy egyedi filmnél a visszajelzés és a forgalmazási út hónapokig vagy évekig tarthat, úgy a videoklip feladata az első napokban vagy hetekben produkálni a legjobb nézőszámokat. Ez a hatás nagyon gyorsan ad visszajelzést a produkció sikerességét illetően.

Úgy gondolom, az a tudat, hogy a közönségre gyakorolt hatás teljesen reciprok értékű viszonyt mutat más alkotásokkal összevetve, nagy hatással van az alkotóra és az alkotás folyamatára, és sarkallhat olyan megoldások kivitelezésére, amelyek újonnan, frissen hatnak, de nem okvetlen időtállóak.

## 4. Digitális videoklipek

### 4.1 Digitális videoklip és internet

Az ezredforduló környékén megindult a digitalizáció, és a technikai fejlődés mind a zenében, mind a mozgóképben, mely nagy változásokat hozott minden szintéren. Több kutató is ezt olyan forradalmi időszaknak tartja, mint a mozi megjelenését majd száz évvel korábban<sup>45</sup>. Hogy mi minden változott ahhoz nagyon hosszú felsorolás lenne szükséges, ennek az értekezésnek a szempontjából most csak a következők fontosak.

A digitalizáció hatására teljesen megreformálódott, ahogy a videók és az animációk elkészülnek, sokkal egyszerűbb és költséghatékonyabb lett a folyamat. A technikai újítások gyártás és forgalmazás terén új zsánereket és formanyelveket is születtek. Az internet térhódításával, különösen a web 2.0<sup>46</sup> alkalmazások és ezen belül a YouTube<sup>47</sup> térnyerésének hatására, a mobil készülékek ugrásszerű fejlődésének köszönhetően a 2010-es években teljesen megváltoztak a forgalmazói viszonyok és a nézői szokások.

Az 2010-es évekre az internetre készült alkotások közül sok előtte nem létező műfaj és média típus jött létre, (és néhányuk azóta már el is avult)<sup>48</sup>, míg az utóbbi évekre lassan stabilizációt, szaturációt lehet tapasztalni. Ennek az eddigi kicsúcsosodását a húszas évekre berobbant pandémia (COVID-19) hozta el, aminek köszönhetően életvitelünk és tartalomfogyasztásunk jó része átkerült a virtuális térbe.

A televízióból az internetre átkerült zenei promóció már szinte az egész világon hozzáférhetővé vált, és akár kiadó és forgalmazó nélkül is bárki készíthetett és feltölthetett bármilyen produkciót. A korai internetes videók azonban az elején még messze nem nyerték el a kiadók bizalmát és ezért egyszerre az alacsonyabb költségvetés és olcsó technikai megoldások domináltak. A videoklipek világának csökkenő költségvetése viszont nem a halálát, hanem a reneszánszát jelentette, mert ebből született az a szükség, hogy az anyagi korlátokon belül kellett minél kreatívabbnak lenni. Továbbá a videoklip mindig is bőséges teret adott az audiovizuális kísérletezésnek: folyamatosan kutatja a

---

<sup>45</sup> Rizzo, Teresa: *YouTube: The New Cinema of Attractions*.

<sup>46</sup> A web 2.0 olyan alkalmazások gyűjtőneve, amelyek elsősorban a közösségre épülnek, felhasználók a tartalmat maguk a felhasználók töltik fel, hozzák létre, osztják meg vagy véleményezik, ilyen volt annak idején a Myspace, Facebook, Twitter stb.

<sup>47</sup> A Youtube-ot 2006 végén vásárolta fel a Google Inc

<sup>48</sup> Például a formátumokat nagyban befolyásolta az évek során változó algoritmusok, illetve a Youtube által megengedett videó hosszak, minőségi szabványok.

zenei hangok és a mozgóképek lehetséges összefüggéseit, és ezt folytatja a digitális korszakban is.

A digitális animáció fejlődésének egyik következménye, hogy egyre komplexebb animációk születhettek egyre kisebb pénzügyi befektetéssel, és ami meghatározó, rövidebb idő alatt. Mindez egybe esett az internet és a zenei fogyasztás technikai fejlődésével, és ebben az időszakban rengeteg animált videoklipet alkotás született. Ezt az is jól érzékelteti, hogy mennyi filmes fesztivál indított évről évre külön animált videoklipet verseny szekciókat.<sup>49</sup>

Ebben az időszakban egyre gyakrabban kezdtek el felkérni videoklip készítésre olyan sikeres animációs rendezőket is, akik szakmai körökben már elismertek voltak, köszönhetően markáns, egyedi stílusuknak. Többnyire olyanokról van szó tehát, akik rövidfilmes közegben már bizonyították eredményességüket egy-egy sikeresen megrendezett filmmel, de találunk majd átjárást a két közeg között a másik oldalról is. Íme példának néhány animációs rendező, aki egyedi filmen és videoklipben sikeres alkotásokat hoztak létre: Sawako Kabuki, David Wilson, Max Hattler, Ainslie Henderson, Sarina Nihei, Sophie Koko Gate, Theodor Ushev, Nicolas Menard, a mi régióinkból még említhetném a magyar Vác Pétert, vagy a lengyel Kijewski és Adamski duót.

Fontos tényező még, hogy a kétezres évek elejétől több nagyobb angol, amerikai és francia animációs ügynökséget<sup>50</sup> is számba vehetünk, akik nemzetközi stúdióként és tehetség menedzserként is működtek, és akik külön reprezentáltak videoklipet alkotói egyéniségeket. A 2020-as évekre azonban ugyanúgy mint a fesztiválokról, az ügynökségek portfóliójából is eltűnedezni látszik az videoklipet produkciók vagy rendezők külön kategorizálása. Ehelyett egy szimplább, „commercial” azaz reklám címszó alatt találunk alkotókat multimédia ügynökségeknél, és csupán ezen belül bukkantak fel zenei promó videókat.

## 4.2 Digitális videoklipet animációs technikai és strukturális eszközei

Ebben a részben azt az állításomat fogom kibontani, miszerint az animált videoklipetben jól elkülöníthető visszatérő technikai és strukturális módszerek figyelhetők meg. Ezek afféle szerkezeti elemként fűzik össze az ötleteket, tartják folyamatban a vizualitás mozgását, a figyelem fenntartását. A

---

<sup>49</sup> Az *animation-festivals.com* oldal által jelenleg listázott kb 300 fesztivál közül 50-ben jelöl „music video” kategóriát, ez a szám néhány éve még 80 körüli volt, de hozzá kell tenni, hogy más, nagyobb fesztiválok is elfogadnak videoklipet, ám azokat egy közös “commissioned films” szekcióban mutatják be. Ilyenek pl. Annecy, Zágráb

<sup>50</sup> pl: Nexus, Passion Pictures, Studio AKA, Colonel Blimp

főleg a 2010-es években létrejött animált alkotásokat megvizsgálva jól kivehető bizonyos technikai metódusok, melyek újra és újra visszaköszönek, bizonyos szempontok miatt jobban működnek a zenével társítva, mint például egy narratív filmben, más szempontból viszont viszonylag kisebb időbefektetés mellett nagyobb hatásfokkal tudnak működni. Ezeket szintén összevettem a saját alkotói tapasztalataimmal hasonló jellegű művekben, és úgy gondolom, nem csak elemzési szempontból hatékony eszközök, de egy oktatási helyzetben is jó alapelemek lehetnek egy-egy zenei műre való animáció tervezésénél.

A videoklip egyik karakteres eleme a folyamatos figyelem fenntartás, állandó mozgásban tartása a képnek, afféle folyamatos buzgása a képi elemeknek, amely a zenéhez kötött, hisz a zene is időben folyamatos jellegű, ütemezett folyam. Ezért különösen gondosan szoktak a megrendelők és alkotók is arra figyelmet szentelni, hogy ne legyenek úgynevezett „üres járatok”, vagy ismétlések (ami másrésztől viszont a zenében nem ritka). Amióta az internetes videók többségét<sup>51</sup> kisebb képernyőkről nézik a felhasználók, a kép mozgása még radikálisabb, még erőteljesebbé vált, hiszen arányaiban sokkal artikuláltabbnak kell lennie egy-egy mozdulatnak, hogy azok a néhány centiméteres képernyőn is élvezhetőek legyenek.

Következzen tehát egy lista, amely számos olyan megoldást tartalmaz, melyek viszonylag kisebb időbefektetés mellett hatásosan tudnak felépíteni egy animációt egy videokliphez.

#### 4.2.1. Loop

Loop-nak olyan animációs szekvenciákat nevezünk, melyek önmagukba térnek vissza, az egymás utáni elhelyezésük összefüggő mozgást eredményez, és emiatt azt az illúziót kelti, hogy a mozgás folyamatos és végtelen. Ez néhány kockától egészen több másodperces intervallumig terjedhet. A loopolás segít abban, hogy az animáció folytonosnak tűnjön, és lehetővé teszi az animátorok számára, hogy az adott jelenetekben egyes mozdulatokat könnyen ismételhessenek, vagy variálhassanak.

A zenében erre a jelenségre a zenei motívum és szekvenciák ismétlése rímmel. Gondoljunk csak a refrénekre, vagy akár csak a dallamokra, melyeknek aztán lehetnek variációik. Ezért a loop gyakran fut kéz a kézben a zenei motívum építkezésével.

*Loopolni* nem csak az egész vizuális kompozíciót lehet, hanem külön grafikai elemeket, képrészleteket. Lehet ez egy animált karakter, aki például ritmusra jár, táncol, esetleg bizonyos koreográfiai elemek, melyek absztrakt vagy

---

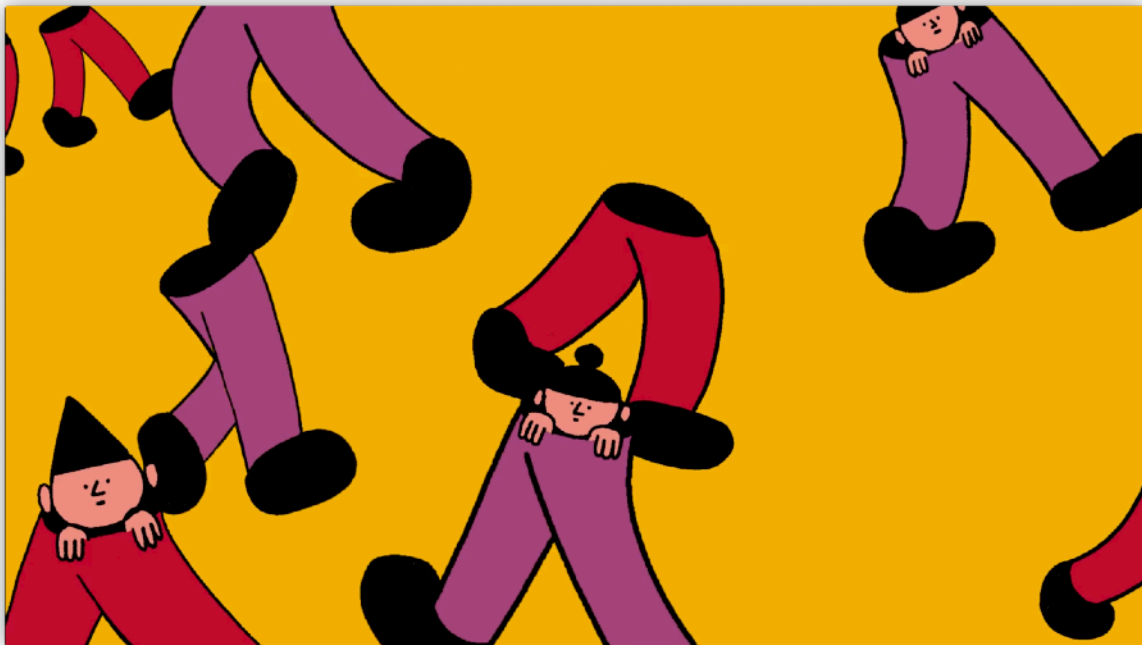
<sup>51</sup> A 2022-es statisztikák szerint 70%-a a Youtube forgalmának mobil platformokról érkezik

figuratív jellegűek lehetnek. Gyakori az ismétlések minden alkalmával bizonyos variációt beiktatni, új rétegeket felvezetni, így a néző figyelmét a folyamatos újítás bevezetésével fenntartani. Vannak extrém példák is, amikor az egész alkotás maga egy olyan terebélyes loopolt kép, amin végigpásztáz a kamera, felfedvén a nézőknek az összkép különböző részleteit.



*Sebastien Tellier: LOOK, 2012, r: Mrzyk & Moriceau*

Például, a Mrzyk és Moriceau által tervezett *Look* c. egész videoklip alapja egy loop, melyben egy folyamatos, ritmusra épülő feminin járást látunk, hátsó kameraállásból. A videoklip folyamán mind a közeg, mind a test megjelenése – egészen anatómiai rétegekig különböző variációkban jelenik meg.

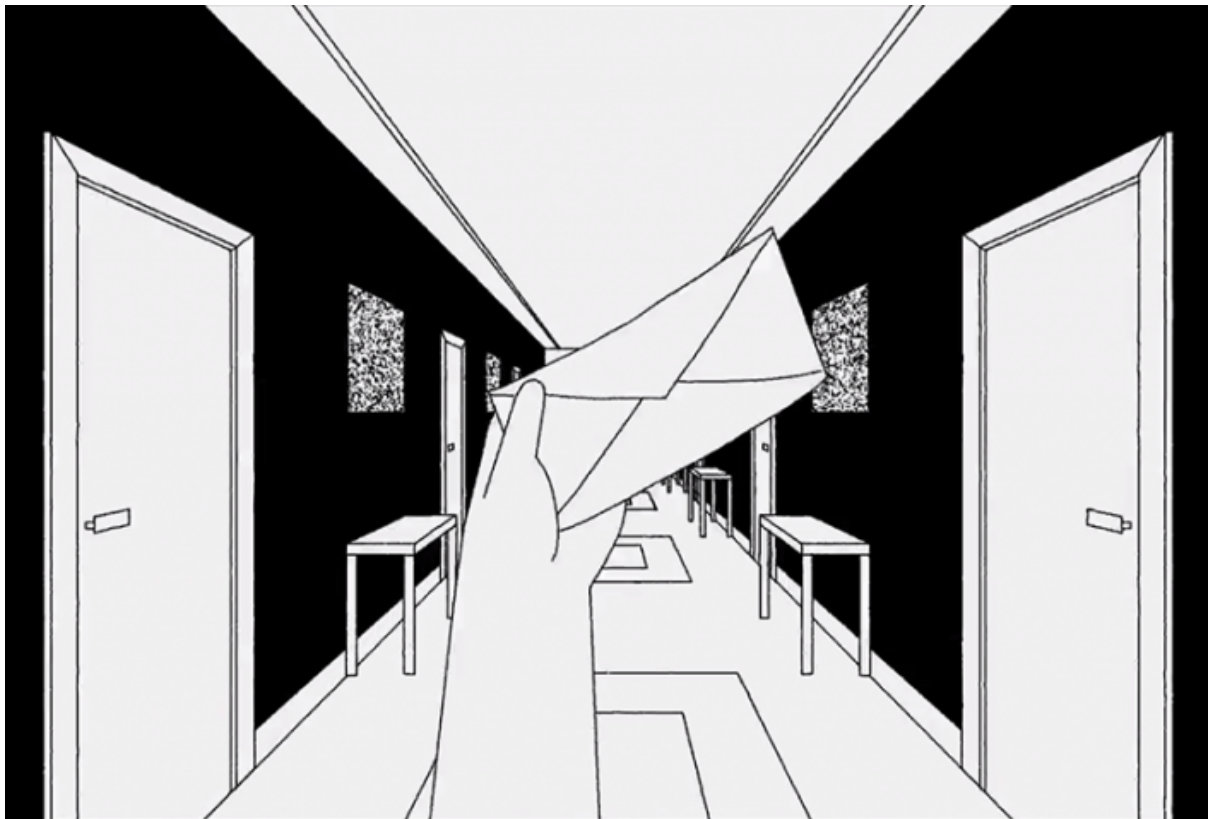


*Labyrinth - Johanna Zeul, 2020, r: Robert Loebel*

A klipekben használatos loopok olykor hivatkozhatnak a GIF formátum<sup>52</sup>-ra is. Ilyenkor gyakran a kép a képen féle megoldásban, külön keretekben láthatunk loopolt animációt, melyek mintegy interfész ablakai vannak jelen a kompozícióban. Ilyenre láthatunk példát Robert Loebel *Johanna Zeul* animációjában.

#### 4.2.2. Végtelenített kameramozgás

A végtelenített kameramozgás technikailag értelmezhető akár a *loop* bizonyos fajtájának, de más szerepet tölt be. Ekkor ugyanis a környezet, a háttér kerül valamiféle ciklikus ismétlésben. Ez lehet klasszikusan panoráma vagy vertikális mozgás is, de létezik egy másik fajtája, a végtelenített zoom, mely kifejezetten csak animációra jellemző. Ez a kamerának a végtelenített közelítését (*Infinite zoom*), folyamatos mozgását jelenti egy végtelenített pontba. Ez a hatás



*Tourist: Illuminate, 2014, r. Nicolas Ménard*

---

<sup>52</sup> A GIF rövidítés a "Graphics Interchange Format" kifejezésre, amely egy gyakran használt képformátum az interneten. A GIF fájlok lehetnek animáltak vagy statikusak, és kis méretük miatt gyakran használják őket a weboldalakon és a közösségi média platformokon történő megosztásra. A GIF fájlok színes vagy egyszínű képeket tartalmazhatnak, és általában alacsony felbontással rendelkeznek, ami megkönnyíti a gyors betöltést és a megosztást az interneten.

nehezen kivitelezhető filmkamerával valós körülmények között. Animációban viszont egy zoom szekvencia ismételtetésével, illetve 3D animáció emulálásával gyakran előfordul, vektor grafikáknál pedig még veszteségmentesen is kivitelezhető, lévén nincs pixel veszteség a nagyításnál<sup>53</sup>. Ennek előképe valószínűleg egyrészt a játékfejlesztés történetében gyökerezik (pl. first person shooter<sup>54</sup> típusok), másrészt a zenét programozottan vizualizáló interfészek hatásában. (Winamp, windows media player). Ez utóbbiban a ritmikus mozgása a 3D térnek szó szerint egybeesik a zene ütemezésével.



*Hooray For Earth - "True Loves" (Cereal Spiller Remix), 2011, r: Cyriak*

Egy másik, a valós optikai teret egészen maga mögött hagyó grafikai megoldás, az izometrikus zoom. Az izometrikus grafikában nincs perspektivikus torzítás, a tárgyak egyenlő méretűek és egyenlő távolságra vannak a nézőponttól, így a kameramozgások, közelítések variációja végtelen lehet. Habár ez a féle esztétika főleg a számítógépes játékokra és interaktív animációra jellemző, több példát is találni narratív animációs filmekben lévő felhasználásra, szakítva ezzel az évszázados filmkamera optikai hagyományaival.

---

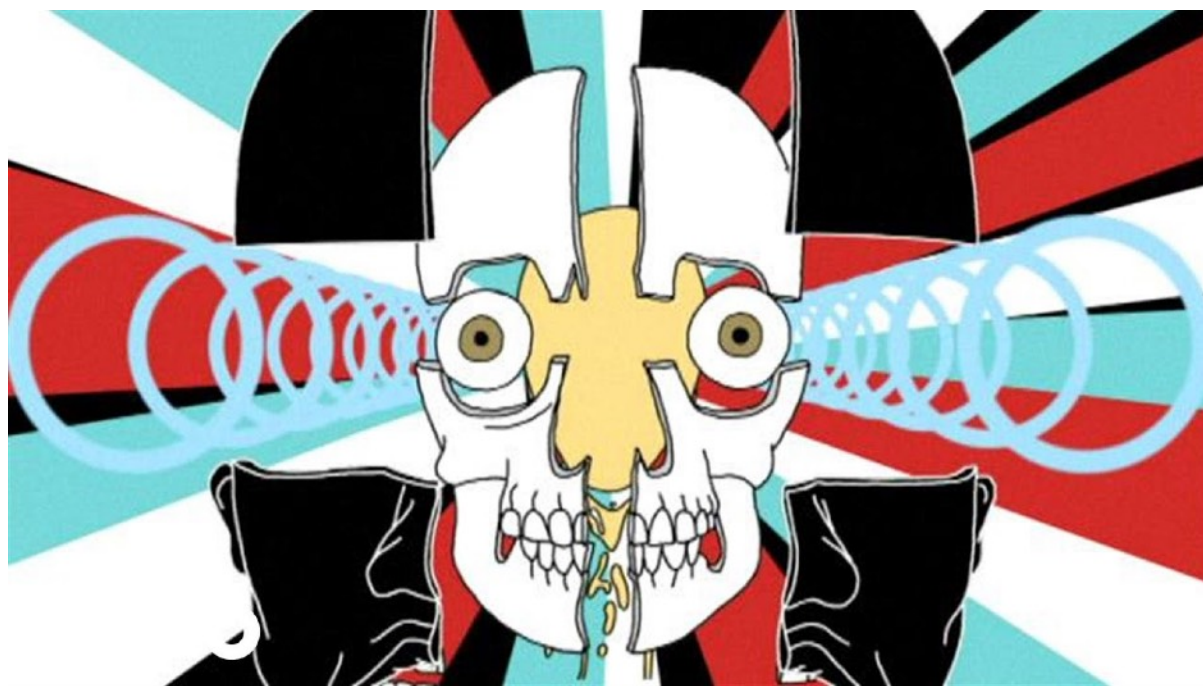
<sup>53</sup> a raszter alapú grafika felnagyítása csak addig lehetséges, ameddig a raszter/pixel mérete be nem tölti az egész képet, azon belül nem tartalmaz több információt.

<sup>54</sup> a videojátékok egy olyan műfaja, ahol a játékos belső nézetből, a főhős szemén keresztül látja az eseményeket



### 4.2.3. Morf

A morfolás az animáció egyik legrégebbi fortélyai közül való. A montázsnak, vágásnak egy olyan fajtája, ahol egy kép, vagy annak egy eleme organikusan tűnik át egy másikba.<sup>55</sup> A tradicionális animációs technikákban inkább olyan anyagoknál használták, amelyek maguk is könnyen formálhatóak pl: gyurma, homok, festmény stb. A számítógépes animáció technikai fejlődésével viszont akár fotórealista vagy háromdimenzionális képek, jelenetek is képesek a morfra, a szoftverek által egyre jobban kezelt morfok pedig új, kiszámíthatatlan verziókat is létre tudnak hozni. A rajzolt kép, akár digitális is, szintén számtalan kreatív megoldási lehetőséget rejteget, amivel egy morfot ki lehet vitelezni, és összekötni a főbb, esetenként mozdulatlan vizuális ötleteket. Az animált videoklipekben gyakran találkozunk ezzel, mint egyféle vágási megoldással. Ráadásul az animáció képes magához a morfhoz is hozzáadni bizonyos anyagi karaktert, az áttűnés hathat például úgy, mintha egy szerkezet rendeződne át, vagy mintha egy folyékony anyag bomlana szét és állna össze valami újjá. Gyakran egész jelenetek úgy vannak összeszőve, hogy folyamatos a metamorfózis fázisról fázisra.



*The Japanese Popstar: Let go, 2010, r: David Wilson*

<sup>55</sup> Az animációs morf egyik korai használója, Caroline Leaf, a homok animációi készítésekor jellemzően arra hivatkozott, hogy nem akart klasszikus filmes montázzsal foglalkozni, és ez volt a kerülőútja a jelenetek összekötéséhez.



#### 4.2.4. Pixiláció és timelapse

Az korai attrakciók mozijából leginkább hátramaradt pixiláció és tárgy animáció egy kreatív és szórakoztató módja lehet az élő tárgyak és emberek animálásának, és különleges, gyakran szatirikus hatások létrehozását teszi lehetővé. Bizonyossággal elmondható, hogy ez a technológiai eljárás a legkönnyebben elérhető azoknak is, akik fotóval vagy videóval foglalkoznak, és nincs másfajta jártasságuk animációban, hiszen ehhez minden technikájuk adott, csupán a felszerelést kell máshogy használniuk. Mivel ez az animáció általában valós térben és valós szereplőkkel történik, ezért a technika látványbéli felismerése nem kíván előzetes tudást. Sőt, maga az attrakció faktora valószínűleg abból adódik, hogy a néző tudatában van, felismeri, hogyan készültek a trükkök. Találhatunk arra példát, ahol ezt kiemelendő, a videó elején vagy végén információként szerepelnek az elkészülés során felhasznált, kivitelezett statisztikai számok, körülmények.

Ehhez gyakran egy másik fotós technikai hatás is járul, a timelapse, mikor a fotók egymásután formailag fűződnek egybe. A legegyszerűbb timelapse-okban általában urbánus vagy természeti panorámákat láthatunk felgyorsított időben, de a felhasználásának szinte nincs határa, és formailag ha két kép passzol egymáshoz máris össze lehet fűzni.



*OK GO: End Love, 2011, r: OK Go, Eric Gunther, Jeff Lieberman*

A két eljárást azért is taglalom egyben, mert legtöbbször, mikor a pixiláció valós térben jön létre, akkor egyszerre teljesül ennek a két technikának a megjelenése: pixilációként az emberek és a tárgyak, timelapse-ként a háttér.

A technológia viszonylagos egyszerűsége, „demokratikussága” miatt sok, nem kifejezetten animációs háttérrel rendelkező alkotó videoklipjei között is találunk példákat, olykor naivnak tűnő megoldásokat is. A „music video band”-ként ismertté vált OK GO több olyan egyszerűnek tűnő, a nézők többségét azonban jól elszórakoztató pixilált videoklipet is készített mely ezt az eljárást még népszerűbbé tette. Sőt, ma már mobil applikációk tucatja segít bárkinek könnyen használnia ezt a két technikát,<sup>56</sup> bármilyen más technikai szükség nélkül.

#### 4.2.5. Rotoszkópia és Motion Capture

A rotoszkópia egy előre rögzített film, videó átrajzolásával, grafikai feldolgozásával készülő animációt jelent. A digitális filmnek egyik sajátossága, hogy a montázs helyett gyakran kompozíciót használ,<sup>57</sup> a néző egy olyan virtuális térben találja magát, amely hihető és elfogadható, elemei külön készültek és egymásba lettek komponálva. A rotoszkópia értelmezhető ilyen



*The Chemical Brothers: The Darkness that You Fear, 2020, r: Ruffmercy*

kompozitáló eljárásnak, de ha jobban elrugaszkodunk a filmes értelmezéstől, akkor inkább a képalkotásban használatos kollázs kifejezés passzol talán az animáció világában. Lévén a rotoszkópia csupán ritkább esetekben jelenti a teljes felvételenek az átrajzolását. Leggyakrabban emberi szereplők (pl. az

<sup>56</sup> Hyperlapse

<sup>57</sup> Lev Manovich értelmezésében

előadó), más organikus, vagy egyéb vizuális effektek mozgásainak átképezését jelentik, és így gyakran keveredik más technikákkal, grafikai világgal, esetleg fotografikus vagy 3D háttérrel. A rotoszkóp animáció gyakran párosul a felnőtt nézőknek szóló témához, talán, mivel mozgása és esztétikája nagyon távol áll a gyerek rajzfilmeknél megszokott világtól. De bizonyos értelemben ez az eljárás mindig megtart valamit az eredeti, kamera által rögzített látványból, a grafikai kép mögött a néző még érzékeli, az eredeti mozdulat és kép fizikai valóságát. A rotoszkópiában nem csak az eredeti vizuális jegyek fedezhetőek fel, hanem egyfajta realista mozgás is, ami teljesen távol áll a klasszikus animációtól. Természetesen számtalan variáció létezik, kezdve egy videó felvételen való kisebb firkálástól a teljesen átfestett, absztrakt elemekkel tarkított virtuális világig. Az én munkásságomból tudok olyan példát is mutatni, amikor 3D-s, absztrakt animáció kerül a rotoszkóp eljárási általi kézi átfestésre, ezzel mintegy kitérítve a számítógépes látványképzésből fakadó technikai határokat.

Ha tradicionális animációnál a rotoszkópia eljárása dolgozza át a valós mozdulatokat, akkor érdemes ideszámolni még a 3D-s animációnál a Motion Capture technikát, ami a térben lévő mozdulatokat fordítja le kódnyelvre, mely később applikálható egy virtuális karakternek, vagy tárgynak az animációjára. Az okos telefonok és tucatnyi applikációnak köszönhetően ehhez ma már nem is mindig szükséges külön felszerelés.<sup>58</sup> Gondoljunk csak arra, hogy filterekkel képesek lehetünk a saját arcunkat vagy testünk mozgását



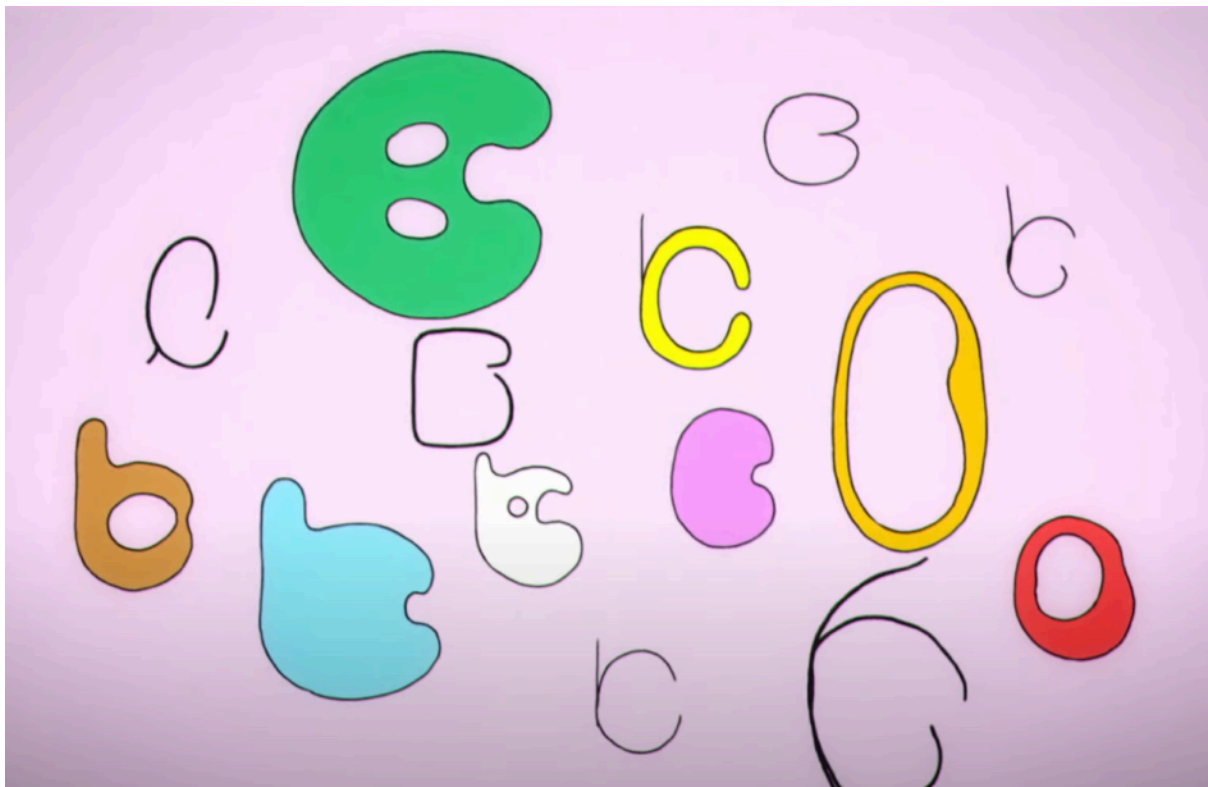
*Yeasayer: I am chemistry, 2016, r: Mike Anderson, Abigail Horton, Ryan Dickie*

<sup>58</sup> Digitális mozgásrögzítés, korábban igen drága, egy külön stúdió felszerelést megkívánó eljárás, jelenleg a mesterséges intelligencia segítségével már lehetséges egy kamerával, otthoni körülmények között is használható eredményt elérni.

átvinni egy virtuálisan létező karakterre,<sup>59</sup> mindezt valós időben, vagy akár élő előadás kereteiben! Az arcfelismerő berendezéseknek (LIDAR<sup>60</sup> a telefonokon) köszönhetően pedig gyakorlatilag bárki szkennelhet 3D-ben otthoni körülmények között. Ezért úgy gondolom, hogy ezek az eljárások még csak most fognak igazán kifinomulni és elterjedni, az alkotók eszköztárába beépülni.

#### 4.2.6. *Lyrics Videó - Tipográfia*

A tipográfia, mint grafikai motívum lehet részese vagy központi eleme egy videónak. Az elhangzott dalszöveggel van szinkronban, előtérbe helyezi a szavak és metaforák értelmezését. A külön műfajként is kezelt ún. *lyrics videónak* (dalszöveg videó) azokat az alkotásokat nevezik, ahol a szöveg, mint központi koncepció szerepel és melyekben történet vezetés vagy performansz helyett a fő elem a tipográfia, mely a dalban elhangzó szöveget kívánja bemutatni.



*Philippe Katerine - Les derniers seront toujours les premiers, 2018, r: Mrzyk & Moriceau*

<sup>59</sup> Gondolok itt a számtalan Snapchat filterre, vagy a Reality Composer-re

<sup>60</sup> A LIDAR (Light Detection and Ranging) magyarul lézer alapú távérzékelés, mely térbeli lézerszkennelést tesz lehetővé



Elsősorban az interneten vált népszerűvé, mivel technikailag sokkal gyorsabban kivitelezhető, mint egy teljes film. Gyakran a lyrics videó megfér egy hagyományos videoklip mellett ugyanahhoz a zenéhez, és a gyakorlatban többnyire ez az első promóciós formátum, amit egy új műnél publikálnak. Ez esetben ugyanis kétszer is fel lehet kelteni a figyelmet, a hivatalos videoklip megjelenésére pedig a nézők akár már kívülről is ismerhetik a dalszöveget. A 2010-es évek derekára már olyan népszerűvé vált a formátum, hogy külön díj kategóriát is létrehozta a Music Video Awards-on<sup>61</sup>.

Animációs szempontból egy megjelenő szövegre építkezni egy szintén nagyon izgalmas kihívás, mely egyrésztől leveszi a terhet egy esetleges forgatókönyv megszerkesztéséről, és alkalmat ad a betűk tipográfiai feldolgozására és a szövegértelmezés kreatív bemutatására.

#### **4.2.7 Valós- és szimulált reakciók**

Ezek a fogalmak olyan non-figuratív, vagy absztrakt animációkat, szekvenciákat takarnak, melyeket valós fizikai-, vegyi-, optikai reakciók válhatnak ki, vagy a fizikaihoz hasonlatos virtuális térben programozott szimulációk. Az ilyen szimulációk során a mozgásokat matematikai egyenletek alapján modellezik, viszont az animáció maga már a program által generált mozgás lesz. Célja általában bizonyos absztrakt látványvilág felépítése, mely talán több véletlenszerűséget és meglepetést hordozhat, és gyorsabb előállítani, mint a kockánként szerkesztett szekvenciát.

Az eljárás ismét lehet csak egy bizonyos szegmense, adaléka a teljes képnek, esetleg keveredhet más fentebb említett megoldásokkal. Analóg, tradicionális technikákban idesorolható magának a valóságosan megjelenő anyag adottságainak kihasználása. Ilyen esetekben nem klasszikusan történik az animáció. Az előkészületben kell mindent eltervezni és felállítani, maga a vizuális effektus az anyagok valós reakcióiból jön létre. Például színes festékek összekeverése, vagy ugyanez színes gyurmák keveredésében, mely egyfajta organikus és pszichedelikus absztrakt látványt eredményez.

Számítógép által generált animációban a kódokban való variálásokkal lehet különböző látvány megoldásokat kihozni. Ezt esetenként össze is lehet kötni a zenei fájlban megjelenő beolvasható adatokkal, pl. hangerő, hangszín változás. Mivel ennek lehet interaktív jellege is, illetve könnyű variációkat létrehozni, ezért a videoklipeknél is gyakrabban találkozhatunk vele élő, koncert vizualizációban.

---

<sup>61</sup> Igaz, csupán egyszer, a 2014-es Music Video Awards-on adták át a „5 seconds of Summer: Don't Stop„-nak.



*Tame Impala: Feels Like We Only Go Backwards, 2012, r: Joe Pelling, Becky Sloan*

A fentebb említett animációs eljárási metódusok gyakori felhasználása jól megfigyelhető az animált videoklipekben, és mintegy eszköztárként is szolgálhatnak. Még azokban az esetekben is, amikor az animáció kifejezetten narratív történetet dolgoz fel, fellelhető vizuális elemként, vagy külön szekvenciaként ezek használata. Többségéről azonban elmondható, hogy ezek az eszközök, technikák, megoldások keverednek és struktúrát adnak a szekvenciáknak, és az animált videoklipet sajátos, az szerzői animációs filmtől elkülönülő nyelvezettel ruházzák fel. Ezért a későbbiekben beszélhetünk ilyen szerzői animációs videoklipekre jellemző nyelvezet felhasználásáról más médiumokban.

### 4.3 Új formátumok

Manapság többször felmerül a kérdés, vajon mennyire marad releváns a videoklip a jövőben, mint a zenei marketing központi eleme?

Az utóbbi években számos új zenei vizuális marketingeszköz jelent meg, amelyek segítik az előadókat zenei tartalmak szélesebb körben ismerté tenni és promócióban is. Ezek az új médiumok és új műfajok főleg a mobil készülékek és azokon használatos egyre újabb és újabb programok ugrásszerű fejlődésének köszönhetően jöttek létre, és nagy változásokat hozhatnak a 2020-as évekre. A néhány példa közül elsőnek a TikTok rövid videós alkalmazást említeném, ami az előadók számára új lehetőséget nyújt arra, hogy néhány másodperces klipekben mutassák be zenéjüket, ezeket pedig később bárki újra és újra feldolgozhatja, részese lehessen (lásd lipsynch). A zenei streaming szolgáltatók is egyre jobban szélesítik a palettájukat, például a Spotify Canvas egy olyan új funkció a Spotify-on<sup>62</sup>, amely rövid animált videók

<sup>62</sup> Spotify: zenei streaming szolgáltató applikáció és szoftver, havi előfizetéssel.

használatát teszi lehetővé a dalaikhoz, mely nagyon hasonlóan működik a korábban említett GIF-hez. Vagy vegyük például a virtuális valóságot. A VR egészen új és izgalmas koncertélményeket nyújt a rajongóknak, melyben egy térben lehetnek az előadókkal. De a zenei marketing megjelenik olyan más platformokon is, mint az Instagram (Reels), Clubhouse, Twitch, Triller.

A többségére jellemző, hogy a COVID-19-es pandémia, azaz 2020-2022-es világkarantén időszakban törtek utat maguknak, mikor a zenekaroknak amúgy is új módokat kellett találniuk az élő koncertezés helyett, illetve megoldaniuk a fizikai kontaktus hiánya miatti közös felvételek kivitelezhetetlenségét.

Egy mondat erejéig érdemes hozzátenni, hogy ez az időszak egyébként a mainstream előadóknál is végre elhozott néhány animált videoklipet produkciót, mely pont a karantén adta problémákat hívta áthidalni.<sup>63</sup>

Vajon a videoklip is nemsokára a múlt egyik izgalmas, de elfeledett műfajává válik, mely már többé nem lesz releváns? És mi az, ami marad belőle utána? A nézői statisztikák szerint a videoklip népszerűsége töretlen, a mindenféle üzleti portfóliók pedig még nagyobb növekedés jósolnak a piacnak ebben a szegmensében.<sup>64</sup> Mindazonáltal a formátumnak az animáció ilyenfajta használata erre az évtizedre kissé elfáradni látszik<sup>65</sup>. Habár születnek egészen magas költségvetésű animációs videoklipek, azok inkább egy narratív film mintáját követik, és kevésbé kísérletezőek a vizuális nyelvvel és technikával. Talán ennek az az oka, hogy mivel minden videoklip bármikor elérhető az interneten, ezért egyre nehezebb az újdonság erejével hatni. Az új médiumokban viszont még nem teljesült ki ez a folyamat, és minden bizonnyal sok új, kreatív mű fog születni a közeljövőben.

#### 4.4 Videoklip nyelvzet használata egyéb médiumokban

Ha a videoklip relevanciája megkopni látszik is, annak nyelvzete és mechanizmusai viszont annál fontosabbnak tűnnek, hiszen, mint ahogy a videoklip maga is gyakran más médiumokból táplálkozik, remediál, úgy belőle is továbbformálódik saját nyelvzete más, régi és új médiumokba.

Említhetném itt a mozifilmekben megjelenő „musical moment”-et, azaz zenei momentumokat, melyek olyan betétek, jelenetek, melyek a videoklip nyelvzettel, a zene vezetésével építkeznek, általában a narrációt nem előrevivő szekvenciákat. De az élő koncertek látványánál és rendezésénél is erős az a törekvés, hogy az élmény olyan legyen, mintha a nézők egy

---

<sup>63</sup> Russel, Erica: *Inside the unexpected rise of animated music videos*. Theface.com, 2020.

<sup>64</sup> [www.verifiedmarketresearch.com](http://www.verifiedmarketresearch.com)

videoklipben lennének, mindenféle vizuális és színpadi effektusokkal kiegészítve.

Az előző részben említett új médiumok korábban nem tapasztalt lehetőségeket nyújtanak a videoklip nyelvezetének használatára. Sőt, bevonva a felhasználókat, bárki a saját tudása szerint táncolhat, énekelhet és alkothat egy zenére egy klip szerű videót. Úgy tűnik, bizonyos szempontból nemcsak hogy létezik egy videoklipre jellemző nyelvezet, de a mobilhasználó generáció tökéletesen tisztában van a „nyelvtanával” és ezt képes autonóm módon használni.

A fentebb említett médiumokban animációs példák lehetnek pl. az album grafika animációja (Spotify Canvas loop), animációs filterek (anime skin), továbbá a pixiláció és timelapse gyakori használata a néhány másodperces formátumban. Idesorolható még a „sticker”-ként (matricaként) kollázs szerűen felhasználható rövid animációs loopok, amelyek képekre és videókra lehet odabiggyeszteni. A végeredmények azonban inkább értelmezhetőek egy közösségi alkotásnak, mint egy egyedi alkotó víziójának, szerzőiségnek.



## 5. Mestermunka: négy animált videoklip

A mestermunkának négy általam rendezett videoklipet választottam, ezek közül mindegyik egyedi megközelítést kívánt meg a részemről, négy különböző ország zenei produkciójához. Szintén mindegyikről elmondható, hogy a forgalmazás terén és a művészeti szempontból is sikeresek lettek, összesen már több milliós nézettségnek tartanak és több rangosabb szakmai elismerést is kaptak, közülük például a zágrábi animációs fesztivál díját, vagy a 2015-ös év legjobb animációs videoklip elismerését Lengyelországban (Yach<sup>66</sup>).

A szóban forgó négy videoklipet külön fogom kezelni, igyekszem rávilágítani milyen alkotói kihívásokat jelentettek, milyen kreatív folyamatokon mentek keresztül, hogyan használtam egyes feljebb felsorolt animációs metódusokat, illetve az utolsó fejezetben kitérek arra is, miként tudtam a klipekben gyűjtött tapasztalatok felhasználni más alkotásokban.



*Basement Jaxx ft. Lightspeed Champion (Blood Orange): My Turn – music video version, 2019*

---

<sup>66</sup> Festiwal Polskich Wideoklipów Yach Film, 1991-2019-ig futó lengyelországi országos videoklip fesztivál és díj.

## 5.1 Előzmények

A mestermunkáim 2014-2019 között készültek, de a zenei animációs felkérések már 2009-ben elkezdődtek. Az indulás köthető a MOME-hoz, hiszen pont a 2006-os animációs MA diplomamunkám<sup>67</sup> volt az, amely felkeltette a Basement Jaxx brit csapatának érdeklődését. Abban az évben az egész koncert vizualizációjukhoz több animátort<sup>68</sup> is felkértek, és az általam a *My Turn* c. dalhoz készített alkotás jó fogadtatása már egyenesen vezetett a videoklipek felé.



*Tervezés folyamata a krakkói stúdióinkban, 2015*

Ebben a műfajban nem ritka, hogy az alkotó megkeresése, felkérése még nem kötelezi a megrendelésre a forgalmazókat. Gyakori, hogy ebben a fázisban a promóciós koncepció leváltásra kerül, esetleg nem sikerül közös megegyezésre jutni, vagy csak irreálisak az elvárások (pl. határidőt tekintve).

---

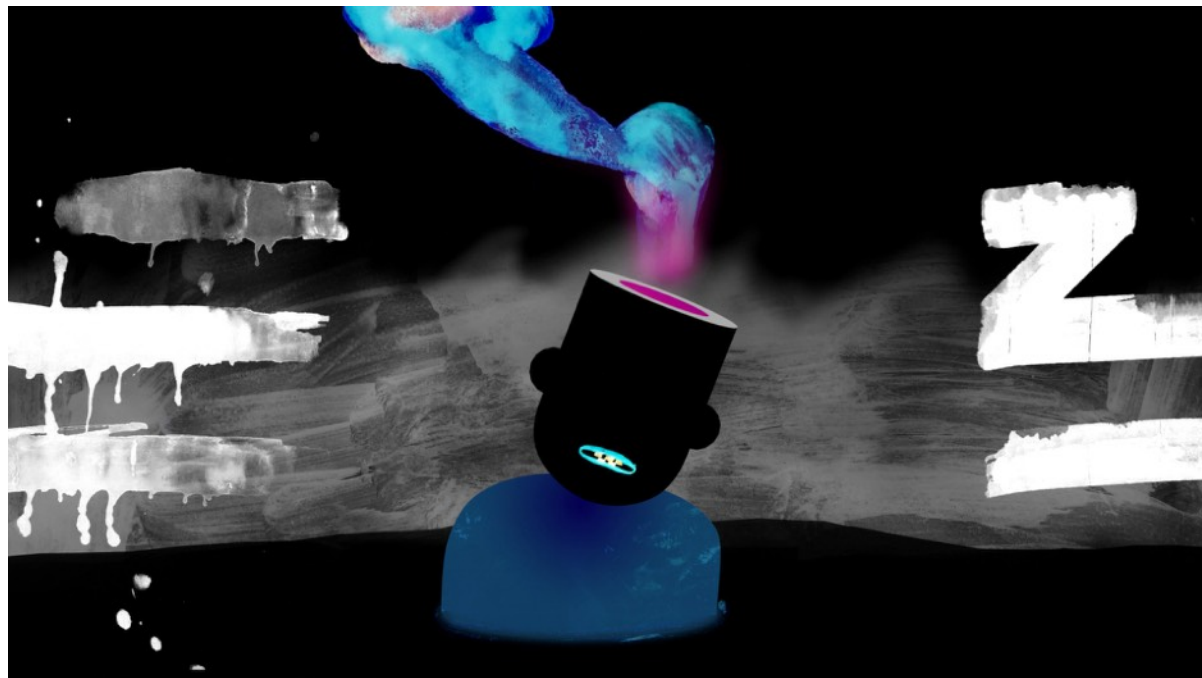
<sup>67</sup> Az *Életvonal*, melyet egyébként nagy százalékban szintén már előre választott zenére animáltam.

<sup>68</sup> kb 10-12 animáció összesen, egy több méteres LED táblára tervezve, az alkotók között olyan nevek is megtalálhatóak, mint Max Hattler. A legnagyobb helyszín, ahol fel lettek használva a londoni O2 aréna volt 2010-ben.

A nagyjából 10 videoklip kategóriába sorolható alkotásom mellé fel tudok mutatni majdnem még 20 olyan tervet, amelyek soha nem lettek kivitelezve. Ezen felül hozzá kell tennem, hogy a bevett gyakorlattal ellentétben nem ügynökségen keresztül, hanem szabadúszóként találtak meg zenei menedzserek, vagy a kiadóknál dolgozó „music video commissioner”-ek. Ez a tény egyrészt nagyobb szabadságot jelentett, de másrészt sokkal nagyobb terhet rótt rám (gyakorlatilag az összes produceri felelősséggel is fel lettem ruházva a rendezés mellett), és a megrendelések gyakoriságában pedig igen hullámzó tendenciát okozott.

## 5.1 ZHU: Paradise awaits

Előadó: Zhu, cím: *Paradise Awaits*, dátum: 2014, hossz: 4 perc, formátum: 1920\*1080, megrendelő: Sony/Columbia, USA



*Zhu: Paradise Awaits, 2014*

A *Paradise Awaits* c. videoklipnél jellemzően azért döntöttek animáció mellett a kiadónál, mert maga az előadó, ZHU, nem kívánta nyilvánosság elé hozni az arcát. A megrendeléshez tartozó kikötések között voltak:

- Reflektálni a bibliai értelemben vett „éden kertre”,
- Felhasználni a dalhoz már megjelent borítót, melynek az alapja Tiziano 1550 körül festett Ádám és Éva c. képe,
- Szerepeljen benne valamilyen formában egy fiatal női karakter, aki a dalszövegben megcímzett „love interest”-ként interpretálható.

A gyártás, tervezéssel együtt 6 hétig tartott, a videón összesen 8 ember dolgozott. A dal analizálásakor a következőket vettem figyelembe:

- A zene stílusa tipikusan illeszkedik a deep house stílusjegyeibe. Ez egy lassabb ritmusú, soul-os hangzású, érzelmesebb leágazása a house műfajnak. Tipikusan az EDM<sup>69</sup>-hez sorolják, ez pedig azt jelenti, hogy olyan tánczene, ami szorosan tartozik az EDM „party-kultúrájához”, emiatt lehet

<sup>69</sup> Electronic Dance Music, vagy EDM, az elektronikus tánczene minden álműfaját átfogó címke. Pl. Disco, techno, house, acid house, rave, dubstep stb.



*A Paradise Awaits zenei elemzésének jegyzete*

alkalmazni hasonló vizuális megoldásokat, mint egy élő, koncert- vagy tánceseményhez,

- Szintén a zenei stílus jól megtűri az absztraktabb szekvenciákat, melynek az elektronikus zenében amúgy is nagy hagyománya van,
- A zene lebontásakor az egyik motívumot, amit interpretálni akartam, és jól illeszkedett a dalszövegben megjelenő szavakhoz, az a körkörös mozgás. A zenében ez egyféle forgó szirénahang elnyújtásaként jelent meg,
- Mivel az előadó nem jelenhetett meg, ezért a lipsynch szerepét egy szürreális, forgó geometrikus fej vette át, melynek csak a szája fénylik a sötétben. Ez a karakter továbbá egyfajta narrátor szerepként visszavisszatér.

A vizuális elemek kidolgozásához a „Éden kert” és Tiziano kontextusát a következőképpen használtam fel:

- Tiziano képéből kiindulva a festéket, ezenfelül víz alapú festékeket választottam, mint az animáció egészét lefedő anyag. A zenei stílusra és a



kissé melankolikusabb hangzásra reflektálva végig negatívban használtam a grafikát, ezzel egyféle sötétben világító neon effektust kialakítva,

- A stílus előképe, ahonnan merítettem, illetve bizonyos eljárásokat újr felhasználtam egy korábbi, dokumentum animáció produkciójából eredeztethető. Az Anca Damian<sup>70</sup> által rendezett Magic Mountain c. filmben, egy Afganisztánban játszódó éjszakai hegyi menetelést kellett animációs rendezőként kiviteleznem, és ott kísérleteztük ki az sötétből felbukkanó állati maradványok akvarellés és 3D-s kevert technikáját,
- Ez a festékhasználat további jó technikai lehetőséget nyújtott, az animációban ugyanis nagyon keveredik a rajzolt és a 3d-ben generált kép. Gyakorta több, más stílusban rajzoló animátor anyagai kerültek egy kompozícióra, így a végső egységesített látványt a kész képnek a festés általi rotoszkópiáját jelentette.
- Az Éden kert bibliai történetéből meghagytam néhány motívumot, mint a kígyó, alma, „szem által látott világ megváltozása”, és ezt összekötöttem a tudatmódosító szerek hatásmechanizmusával, illetve a festményről interpretált cenzurával, csupán a fügelevél helyett egy modernebb, „kikockásított” (mozaik) videó eljárásra reflektálva.



*Zhu: Paradise Awaits, 2014*

---

<sup>70</sup> Anca Damian román játék- és dokumentumfilm rendező, a 2010-es évektől animációs dokumentumfilmeket készített a halál körüli témákról. A „*Crulic: The Path to Beyond*” c. Filmje 2011-ben fődíjas lett Annecy-ban.

Ezeket a motívumokat és képeket, szimbólumokat aztán a dal szerkezetére lebontva készült az egész animáció váza. Az általam taglalt módszerek közül ki tudnám emelni:

- Loop: Az éneklő karakter tulajdonképpen egy végteleníthető mozgás, mely többször is megjelenik, csupán más és más grafikai interpretációban,
- Rotoszkópia: Itt a számítógépes és rajzolt animáció összekomponálásakor használtam festmény rotoszkópiát, a végső látvány eléréséhez, és a különböző stílusok összekapcsolásához,
- Tipográfia: Többször is szerepel néhány szó, amely a szövegből ki lett emelve. Ezek vízfestéknyomatok voltak, melyek emiatt tükörképben is szerepeltek, és ezzel jól kiegészítették a hangzásban vibráló effektusokat.

## 5.2 Bipolar Sunshine: Daydreamer, UK, 2015

Előadó: Bipolar Sunshine, cím: Daydreamer, dátum: 2015, hossz: 3,5 perc, formátum: 1920\*1080, megrendelő: Universal, Egyesült Királyság



*Bipolar Sunshine: Daydreamer, 2015*

A Daydreamer videoklip eredetileg csak egy kisebb léptékű, úgynevezett „visual” lett volna, az ilyen videó célja gyakran hasonló, mint a lyrics videónak, viszonylag kis költségvetés mellett és rövid idő alatt el tud készülni, és a zenét kíséri valamilyen egyszerű mozgó vizualizáció, aminek a kidolgozottsága inkább a koncert vizualizációkéhoz mérhető, ahol csupán háttéremként funkcionál. Ez azért is kellett, mert a megjelenésig maradt idő túl rövidnek bizonyult egy teljes, az előadót is szerepeltető videó elkészüléséhez. A megrendelést aztán a tervek után sikerült egy nagyobb léptékű és teljes kidolgozottságú videoklipre változtatni, nagyobb költségvetéssel és egy kicsit kényelmesebb határidővel. Ám a videó eredeti statikussága ebből az eredeti felkérésben kikötött, keretezett loopokra vezethető vissza. További tartalma a felkérésnek ezen kívül:

- Az előadóművészhez köthető színekombináció használata,
- Az előadóművész, Bipolar Sunshine rajzolt verziójának, lip-synch-es szerepeltetése,



- Női karakterek megjelenése (love interest).

Ez az elektronikus pop hangzású zene ezúttal kevésbé volt inspirációs forrás, ezért a koncepcióhoz olyan referenciákat kerestem, amik eleve jól működhetnek statikus képekkel. Így a vizuális motívumok és az animációs megoldások kidolgozásához a lengyel film- és színházi plakátok vizuális narrációját használtam. A plakátművészetben az úgynevezett "Lengyel Iskola" irányzatnak a jellemzője a művészi kreativitás és az eredetiség, stílusa gyakran erőteljes, színes és drámai, ami figyelemfelkeltő hatást kelt. Gyakran használnak absztrakt formákat és erős, élénk színeket, és a tipográfia is fontos szerepet játszik. A plakátokon szereplő grafikai elemek viszonyában azonban van valami logikai stílus is: kölcsönhatásuk, kapcsolódásuk, arányaik, illetve a képkivágásuk, anyaghasználatuk és a perspektíva használatuk figyelembe vételével alkottam meg az alapkompozíciókat.



*Bipolar Sunshine: Daydreamer, 2015*

Így lettek az alapelemek:

- Keretezett, alapjában statikus képek, melyek többnyire végtelenített mozgásban vannak,
- Vonalakkal, szalagokkal összekötött és kitakart elemek,
- A nagyítással való manipuláció, kis és nagy méretek arányainak konstans változtatása,
- Perspektivikus trükközés,

- Erőtéljes absztrakt színvilág, strata-cut<sup>71</sup> gyurma animációval és vízfestékkel.

A videoklipben használt animációs megoldások között megtalálhatóak:

- Loop: majdnem mindegyik kompozíció loopként készült, csak a száj animáció követi pontosan az éneket, a többi elemet ezért tetszés szerint, átmenetekkel lehetett a vágás folyamán beidőzíteni,
- Kameramozgás: A képek közötti átmenetekhez gyakran folyamatos mozgásra fűztem, ezen kívül a zenei témaválasztásnál egy egész szekvenciát izometrikus végtelenített nagyításra építettem, hogy ezzel is kicsit leválazzam a fő dallamtól,
- Az absztrakt színek kombinációkhoz használt strata-cut gyurma animáció pedig jól beleillik a szimulált animációs kategóriába. Ehhez valamilyen szinten előre megterveztem a színek és formák használatát, de a gyurmakomplexumok felvágásakor olyan hatások jelentek meg, amiket bizonyosan tudatos animációval nem tudtam volna elérni.



*Gyurmaanimáció fázisai a Daydreamer-ből*

---

<sup>71</sup> A strata-cut animáció a gyurmaknimációnak egy olyan fajtája, ahol a mozgás a egy összegyúrt darab felszeletelésével alakul ki, annak keresztmetszetén. Az animációt a gyurmaszínek megfelelő kompozíciója és összegyúrása adja. Egyik első megjelenése Peter Gabriel 1986-os „*Big Time*” videoklipjében látható.

### 5.3 LCAW feat. Dagny: Man in the Moon, Németország, 2017

Előadó: LCAW, cím: *Man in the Moon*, dátum: 2017, hossz: 4 perc, formátum: 1920\*1080, megrendelő: SONY, Németország



LCAW: *Man in the Moon*, 2017

A *Man in the Moon* c. videoklip megrendelésénél az akkor debütáló LCAW-nek kerestek egyedi vizuális megjelenítést, és a zenész valamiféle szerepeltetésén kívül más megkötés nem is érkezett. (Az énekes hölgy viszont, aki a dalban hallható, nem jelenhetett meg, mert egy másik kiadónál volt szerződötve.)

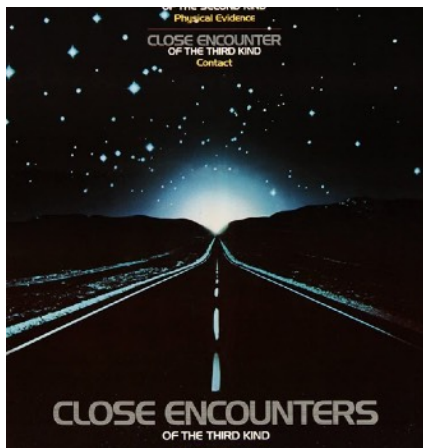
Ezúttal főleg a dalszöveg és annak különböző értelmezését vettem alapul a koncepció kutatásánál. Ebben az énekes a távol lévő szerelméért vágyakozik, és felnézve az égre a Hold, illetve a Hold arca az, aki összeköti a tekintetüket. (A *Man in the Moon* a Hold arcképén kívül értelmezhető úgy is, mint ha egy ember lenne a Hold belsejében is) Figyelembe kellett még vennem, hogy ezúttal két igen fiatal előadó könnyed és érzelmes zenéjével van dolgom.

A koncepció három elemből építkezett:

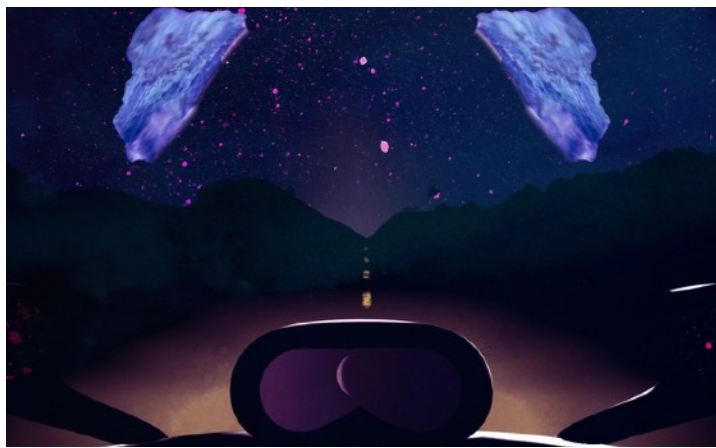
- Van egy cselekmény szál két karakterrel (a fiú és a lány), ők mindenféle szürreális módszerrel akarják elfogni a Holdat, vadásznak rá,
- Absztrakt, természetfelettinek tűnő fantasztikus események, ezek főleg kísérleti jellegű geológiai és projektor mapping által kőzetekre vetített animációkra lettek alapozva,

- A történet, melyet (meglovagolva a retro hullámot) az 1970-80-as évek sci-fi mozijából ismert struktúrára építettem fel.

A vizuális megoldásokban használt projektorral festett kőzetek igen izgalmas adalékot alkottak. Azonban számomra mégis a legérdekesebb, ahogy átvettem vizuális jegyeket és marrációs struktúrákat a klasszikus sci-fi filmekből. A fő motívum Steven Spielberg *Harmadik típusi találkozások* 1977-es mozija volt. Az analóg effekteken túl ugyanis a film jellemzői közé tartozik az is, ahogy a cselekmény a karakterek személyes történeteit is bemutatja a sci-fi elemeken túl. Az eredeti történet két főszereplőjének élete fenekestül felfordul, amikor UFO-t látnak, majd ezután látomásokon keresztül kapnak ösztönzést, hogy egy hegyekkel körülvett helyszínre menjenek. A történet ezen a hegyvidéki helyszínen összpontosul, ahol végül megérkeznek az űrlények és magukkal viszik a főszereplőket az űrbe.



*Harmadik típusú találkozások c. film plakátja*



*POV szekvencia – LCAW: Man in the Moon, 2017*

Ezt a struktúrát átvittem a klipben szereplő két karakter ívére is, ők ezúttal nem űrlényekre hanem magára a Holdra vadásznak és hasonló utazós és kalandos jeleneteken át érkeznek meg egy hegyvidéki helyszínre, ahol a Hold magába zárja őket, és felviszi az égbe. Ezen kívül még számos vizuális utalást is benne hagytam, legfőképpen a Spielberg féle eredeti plakátjára, ami a motoros üldözés POV szekvenciája eleveníti fel.

A metódusok közül kettőt tudnék kiemelni:

- A folyamatos kameramozgás, főleg az előbb említett POV motoros jelenetben, ami gyakorlatilag egy végtelített zoomként működik, melyben ritmusra változik a háttér elemek megjelenése.
- Illetve a forgatott kövek és rájuk vetített fény animáció, mint absztrakt loop-ként felhasznált látvány elem, mely szimulációként is értelmezhető.



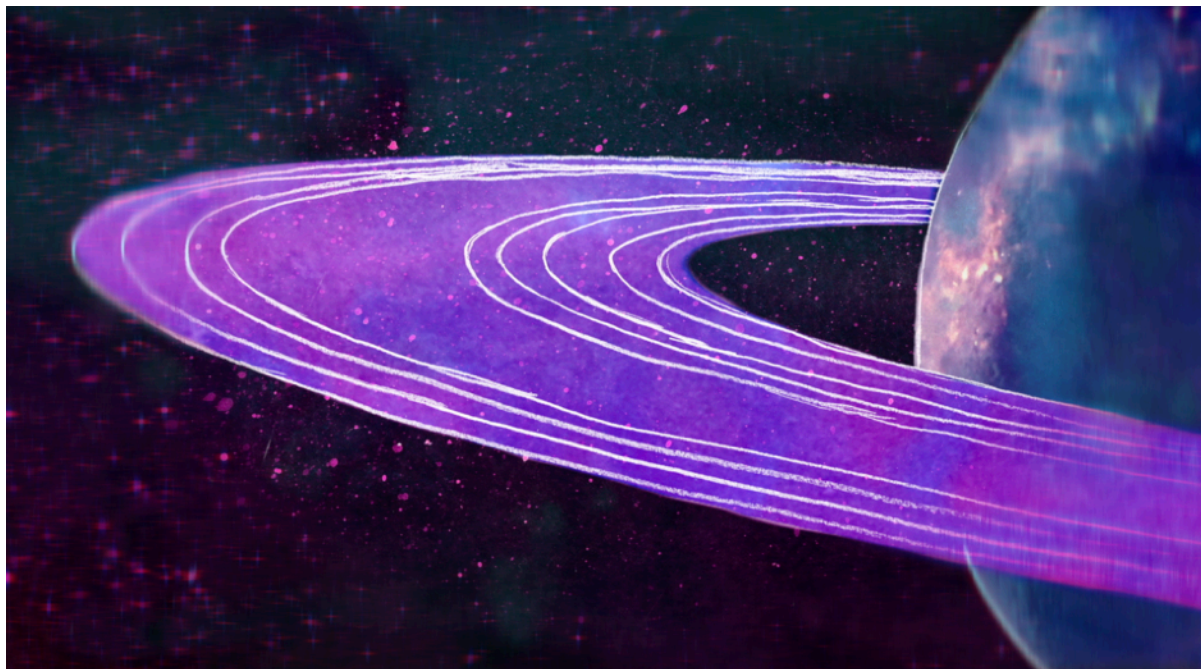
A kiadó és az előadók elégedettségét jól mutatja, hogy ennek folytatásaként egy évvel később ismét engem kértek fel rendezésre a következő albumhoz. Akkor egy szintén sci-fi stílusú animációval, egy hasonló történettel álltam elő, ami akár egy sorozat következő része is lehetne. Ezúttal egy trópusi motívumokkal rendelkező kitalált világban játszódott a két karakter kalandja. A Hummingbird c. kliphez nem túl szorosan, de a Luc Besson féle *Ötödik elemet* használtam egyébként alapul.



*3D render és rotoszkópia keverése*

## 5.4 IGO x Bass Astral: Planets

*Előadó: Igo és Bass Astral, cím: Planets, dátum: 2019, hossz: 4 perc, formátum: 1920\*1080, megrendelő: Iglo records, Lengyelország*



*BBC Earth féle verzió – IGO x Bass Astral: Planets, 2019*

A Planets esetében ismét meg kell említeni a folyamat elején meghozott döntéseket. A Planets-et ugyanis megelőzte egy korábbi, különös megrendelés a BBC Earth-től, amiben a Planets c. Ismeretterjesztő sorozatuk internetes promociójához kértek fel egy fél perces animációra. Szerzői jogok miatt ugyanis bizonyos platformokon nem használhatták fel sem a sorozat felvételeit, sem a zenéjét. Ezért, ezt interpretálva, önálló animált alkotást kellett készíteni fél percben, ami érinti a sorozatban megjelenő témákat, hű az ismertett tudományos tényekhez, de mégis, más vizuális köntösben mutatja be azt. Ehhez az egyedi sorozat teaserhez készített zenét a lengyel Igo és Bass Astral duó, akik később a készülő lemezükhöz jó ötletnek tartották a már elkészült fél percet felhasználva, kibontani azt egy néhány perces videoklipbe (erre ugyanis lehetőséget adott a BBC-vel aláírt szerződésük).

A videokliphez tehát ezeket kellett figyelembe vennem:

- Az említett fél perces rész tudomány szempontjából nem tartalmazhatott metaforát vagy fantasztikus elemeket,
- A dal egésze viszont a világűrt és a bolygókat metaforákban szerepelteti, mint egy megszemélyesíti őket, így a maradék rész bőben ad lehetőséget a fantasztkum kibontására.

Ezt a kétféle megközelítést a videoklipben úgy kevertem össze, hogy a ismeretterjesztő szekvencia után a bolygók és holdjaikat antropomorf módon, öltönybe öltözve szerepeltetem, de az ismert tények tudatában olyan koreográfiákban jelenítem meg, amik a valóságon alapszanak. Például a nagyságrendnek megfelelő számú hold kering körbe az egyes bolygók körül, vagy bizonyos kozmikus ütközéseket is bemutattam ezekkel a karakterekkel, például az Uránusz oldalra dőlésének eseményét.

A zene lassú felvezetése lehetőséget adott egy hosszabb és lassúbb építkezésre, így a klip elején egy embert láthatunk - a sorozat narrátorára hasonlító egyént - aki a csillagos eget kémelve nyitja meg a vizuális utat az űrbe. Ezután jönnek a koreográfiás betétek, melyek különböző űrbéli történéseket interpretálnak. A legvégén, mikor a zene eléri a klimaxot, az összes korábbi elemet és szekvenciát felhasználva újrakevertem az animációt.



*IGO x Bass Astral: Planets, 2019*

A klipben használt animációs metódusok közül kiemelném:

- A loopok közül ebben az alkotásban a leglényegesebbek a köröket futó holdak, melyek a zenei ritmus tempójában mozogtak és szabadon lehetett különböző szakaszokban kihasználva őket alkalmazni,
- Rotoszkópia: A valós felvételeken alapuló szekvenciák többsége vízfesték és ceruzakontúrokkal átrajzolt 3D-s animáció. Mivel ezek az űrbéli szimulációk általában igen lassúak, ezért a festék anyag képről képre való variációja adja azt a plusz figyelem fenntartó mozgást. A klip legvégén egy egész rakéta kilövés videója is átrajzolásra került – a dal korábbi



verziójában ugyanis ezen a részen a NASA irányító központjának a felvétele volt hallható, ám a végleges dalban ezt már kivették,

- Végtelenített mozgások: Az űrbéli téma zsánere remek terep ezek használatára, így igen sokféle zoom található a klipben, úgy is mint szekvenciák közötti folyamatos átmenet, továbbá mint animációs struktúra a video végén.

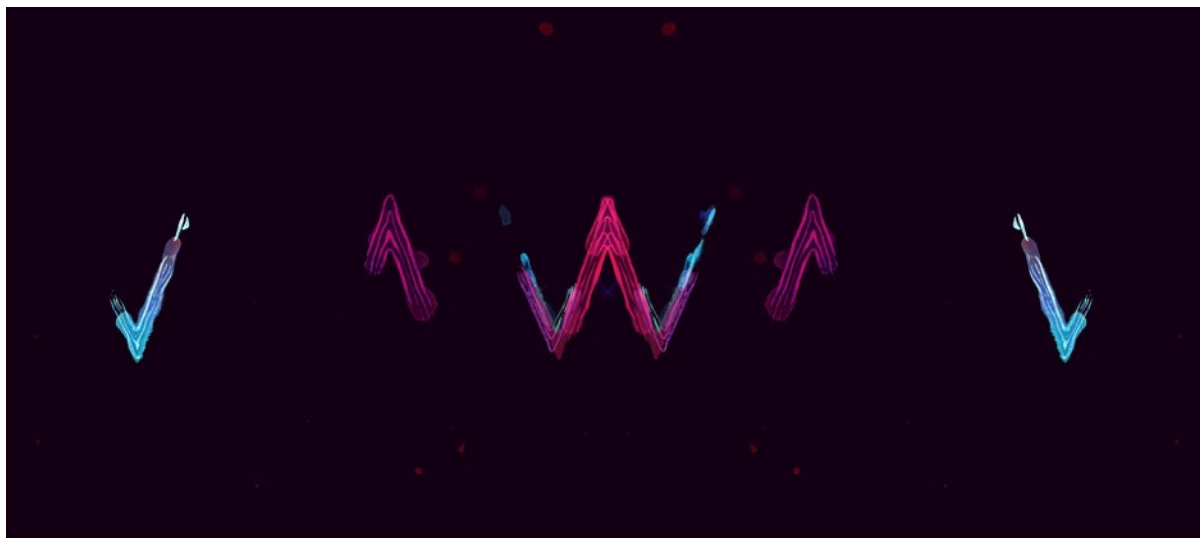
Összességében elmondható, hogy egy elég absztrakt témát kellett feldolgoznom olyan módon, ami megfelel ezeknek a tudományos tényeknek, és ugyanakkor ennek a metaforikus szövegnek, és emiatt egy szokatlan, de izgalmas keveréket kellett megalkotnom.



*A rotoszkóp szekvenciák exponálása, 2019*



## 5.5 Videoklippek további felhasználása más munkákban



*Muzeum Warszawy (Jedna Legenda), rövidfilm, 2018*

A videoklippek gyártása és alkotása során szerzett tapasztalatokat, azokban használt megoldásokat és nyelvezetet később más típusú médiákban és műfajokban is sikerült használnom. Ennek példaként három alkotást szeretnék megemlíteni:

- Muzeum Warszawy<sup>72</sup>. Ennek a 2018-ban készült megrendeléses rövidfilmnek az volt a feladata, hogy az újonnan megnyitott lengyel fővárosi múzeumban, az állandó kiállítás elején helyet biztosítson egy, a kollekción bemutató interpretációs animációnak. A filmet négy részre osztottam és volt benne narratív rész is, de az első és utolsó szekvencia kifejezetten videoklippek hagyományokból építkeznek: a térkép és címer gyűjteményből mutat be tárgyakat, részleteket, motívumokat, azokból új formákat képez, mindezt egy bizonyos ritmusra, melyhez ebben az esetben a zene később készült el. A térkép részletek folyamatosan úgy jelennek meg, mintha egy absztrakt zenei vizualizációt látnánk és csak a szekvencia végére állnak össze, leleplezve Varsó utcahálózatát,
- Egy másik alkotásom, a *Plantarium* c. egyedi rövidfilm, melyben a színvilág és az anyaghasználat egy az egyben átvettem a *Man in the Moon* c. klipben kifejlesztett technikákból. Itt is kövekre és ásványokra való fényel animálással készült a háttér látványa, illetve a film végén létrejövő alternatív idősíkból szereplő festmény animáció is,

---

<sup>72</sup> 2018-ban, több éves restauráció után nyitotta meg kapuit a lengyel fővárosi múzeum, a város főterén felújított régi kőházakban. A múzeum újrainyitása teljesen új koncepcióval párosult, csupán a tárgyak bemutatásával és a multimédiás eszközök teljes kizárásával.



*Plantarium, rövidfilm, 2020*

- Egy utolsó példa, egy élő koncerthez készült vizualizáció, úgynevezett élőben animálás, ami 2021-ben a poznani *Animator* fesztivál keretében lett bemutatva, egy helyi zenekar (Bloki) kíséretében. Ehhez a felkéréshez sok, korábban ki nem használt szekvenciát felhasználtam, illetve néhány 3D-s karaktert (mint pl. a „Planets” bolygói) AR<sup>73</sup>-ben, a koncert élő képével összekeverve élőben animáltam interaktív módon. Mindezt úgy, hogy az összehatás olyan legyen, mintha egy élőben elkészülő videoklipet nézne a közönség. (A helyszínen a közönség a vetített képpel szemben helyezkedett, míg a zenekar és én én két külön oldalon.)

Ezekon a példákon keresztül tehát azt szerettem volna szemléltetni, hogyan építhető be a videoklip alkotásakor kialakított és bejáratott animációs eljárások, videoklipese nyelvezeti megoldások más médiumokba, hogyan jöhet létre ez a fajta remediáció a különböző médiumok között egy saját alkotói munkásságon keresztül is.

---

<sup>73</sup> Augmented Reality, magyarul kiterjesztett valóság, ahol valamilyen eszköz (mobil) segítségével valós környezetbe virtuális elemeket, animációt vetítünk.

## 6. Összefoglalás

Ahogy azt az írásom folyamán megkíséreltem nyomtatékosítani, saját munkáim és más alkotók példáin bemutatva, a szerzői animáció és a videoklip folyamatos erős egymásrhatásban vannak. Ezt figyelemmel lehet követni például a kifejezetten szerzői animációra jellemző vizuális és animációs megoldásokban, a kísérletezői attitűdben, az absztrakció használatában.

A videoklipek gyártásainak fázisai egyediek és eltérő kerettel rendelkeznek, mint az animációs filmnél megszokottak, de ez a fajta kötöttebb és dinamikusabb helyzet éppenhogy új, szokatlan, kreatív megoldásokat idézhet elő, melyek lehetnek akár improvizatív jellegűek, és később a videoklip médiumon túl is felhasználásra kerülhetnek. A videoklip alkotása animációs szempontból ezért egy olyan eltérő nyelvezet használatát jelenti, amelynek gyakorlata kreatívabbá, színesebbé és érdekesebbé teheti narratív és egyéb más animációs filmek alkotását.

Mint médium, amiben tehát a szerzői animáció palettája kiszélesedhet, nagy lehetőséget rejthet, amennyiben az oktatásban, az animációs alkotók felkészítésének programjában is helyet kap. Habár a formátum konstans változásban van, és megjósolhatatlan mennyire marad releváns<sup>74</sup> a közeljövőben, nyelvezete tovább él, más, új médiumokban, melyek fejlődésénél fontos kiindulási pontként szolgál. Ezért a tervezői és alkotói megtapasztalása továbbra is aktuális.

---

<sup>74</sup> Jelenleg az *IMVDb* több, mint 32,000 videoklipet tart számon és a Youtube-on 2023-ban még mindig a legkeresettebb kategória (62%) a „music video”, a 2020-ban mért 11.2 milliárd dolláros globális videoklip ágazat 2028-ig megduplázhatja piaci értékét.

# Mestermunkák adatai

## 1. PARADISE AWAITS (2014)

Zene: ZHU

Rendező és art-direktor: Ducki Tamás

Producer: Kurban Kassam

2D animátorok: Joanna Wójcik, Weronika Banasińska

3D tervező és animátor: Przemysław Świda

Festmény animáció és stop-motion: Magdalena Kraszewska, Weronika Fleszar, Weronika Banasińska

Utómunka: Ducki Tamás, Paweł Kamykowski

© 2014 Mind Of A Genius, TH3RD BRAIN

## 2. DAYDREAMER (2015)

Zene: Bipolar Sunshine

Rendező és art-direktor: Ducki Tamás

3d animáció: Przemysław Świda

Gyurma-animáció: Gina Thorstensen

2D animáció és karakter tervezés: Weronika Banasińska

2D animáció: Paweł Garbacz

Festmény animáció: Weronika Flesza

Megrendelő (MV Commissioner): Hanan Cher

© 2015 The Aesthetic Recordings / Polydor, a division of Universal Music Group Ltd

### **3. MAN IN THE MOON (2017)**

Zene: LCAW (LEON WEBBER)

Ének: Dagny

Rendező és art-direktor: Ducki Tamás

Karakter tervező: Weronika Banasińska

2D animatorom: Joanna Wójcik

Utómunka: Paweł Kamykowski

3D Animáció: Przesmyśław Świda

Festmény-animáció: Weronika Fleszar

Fotográfia: Katarzyna Zolich

© 2017 Sony Music Entertainment Germany GmbH / Ultra Records LLC

### **4. PLANETS (2019)**

Zene: Igor Walaszek, Kuba Tracz (Igo x Bass Astral)

Rendező és art-direktor: Ducki Tamás

Producer: EGoFILM Ewelina Gordziejuk

Gyártásvezető: Małgorzata Badowiec

Látvány: Ducki Tamás, Weronika Banasińska

Animáció: Ducki Tamás, Weronika Banasińska, Katarzyna Melnyk,  
Marika Piasecka

© 2019 Iglo Records

## Film- és videográfia

1,2,3: Big Weather Part II (Sophie Koke Gate, 2015)

5 seconds of Summer: Don't Stop (Nice and Polite, 2014)

Aha: Take on Me (Steve Barron, 1986)

Arctic Monkeys: Do I Wanna Know? (David Wilson, 2014)

Billy Eilish: My Future (Andrew Onorato, 2020)

Björk: I miss You (John Kricfalusi, 1997)

Bonobo: Cirrus (Cyriak 2013)

Breakbot Baby I'm Yours (Irina, Dakeva, 2010)

Crulic: The Path to Beyond (Anca Damian, 2011)

Die Antwoord: Age of Illusion (Ai video by Sagans, 2022)

Dire Strait: Money for Nothin (Steve Barron, 1986)

Dua Lipa: Levitating (NOSTALOOK, 2021)

Dua Lipa: Hallucinate (Lisha Tan, 2020)

Elvis Costello: Accidents Happen (1979)

Fantasia (Walt Disney 1940)

Gorillaz: Clint Eastwood (Jamie Hewlett and Pete Candeland, 2001)

Gorillaz: Feel Good Inc. (Jamie Hewlett and Pete Candeland, 2005)

His Name Is Alive: Are We Still Married (Quay Brothers, 1990)

Harmadik típusi találkozások (Steven Spielberg, 1977)

Hooray For Earth: True Loves (Cereal Spiller Remix) (Cyriak, 2011)

James: All I'm Saying (Vácz Péter, 2014)

James: Moving On (Ainslie Henderson, 2014)

Jemapur: AANATT (Max Hattler. 2012)

John Lennon: Imagine (Zbigniew Rybczyński, 1986)

Kottarashky & The Rain Dogs: Demoni (Theodor Ushev, 2012)

Kraftwerk: Autobahn (Roger Mainwood, 1979)

Labyrinth: Johanna Zeul (Robert Loebel, 2020)

Magic Mountain (Anca Damian, 2015)

Mick Jagger: Let's Work (Zbigniew Rybczyński, 1987)

Moray McLaren: We got Time (David Wilson, 2009)

Nevermen: Mr Mistake (Sarina Nihei, 2016)

OK GO: End Love (OK Go, Eric Gunther, Jeff Lieberman, 2011)

OK GO: Last Leaf (Nadeem Mazen and Ali Mohammad, 2010)

Ötödik elem (Luc Besson, 1997)

Optical Poem (Oskar Fischinger, 1938)

Peter Gabriel: Big Time (Stephen R. Johnson, 1986)

Peter Gabriel: Sledgehammer (Stephen R. Johnson, 1986)

ReBoot (Gavin Blair, Ian Pearson, Phil Mitchell, John Grace, 1994-2002)

Sebastien Tellier: LOOK (Mrzyk & Moriceau, 2012)

Shinsuke Sugahara: Mater Blaster (Sawako Kabuki, 2017)

Shugo Tokumaru: Katachi (Katarzyna Kijek és Przemysław Adamski, 2013)

Steamboat Willie (Waly Disney, Ub Iwerks, 1928)

Streets of Crocodile (Quay Brothers, 1985)

Stromae: Carmen (Sylvian Chomet, 2015)

Supertramp: I'm Beggin' You (Zbigniew Rybczyński, 1987)

Talking Heads - And She Was (Jim Blashfield, 1985)

Talking Heads: Road to Nowhere (Stephen R. Johnson, 1985)

Tame Impala: Feels Like We Only Go Backward (Joe Pelling, Becky Sloan, 2012)

Tame Impala: Let it Happen (David Wilson)

Tame Impala: Mind Mischief (David Wilson, 2012)

The Avalanches: Subways (Mrzyk, Moriceau 2016)

The Chemical Brothers: The Darkness that You Fear (Ruffmercy, 2020)

The Commuter (Michael Patterson, Candace Reckingert, 1981)

The Japanese Popstar: Let go (David Wilson, 2010)

The Maccabees: Pelican (David Wilson, 2011)

The Making of Take On Me (Sorcha Macdonald, 2019)

The Planets, BBC Earth (Stephen Cooter; Martin Johnson 2019)

The Rolling Stones: Harlem Shuffle (Ralph Bakshi, 1986)

The White Stripes: Fell in Love with a Girls (Michel Gondry, 2001)

Tom Rosenthal: Fenn (Sarina Nihei, 2017)

Tourist: Illuminate (Nicolas Menard, 2014)

U2: I'll Go Crazy if I Don't Go Crazy Tonight (David O'reilly, 2009)

We Have Band: You Came Out (David Wilson, 2009)

Yellow Submarine (George Dunning, 1968)

Yeastayer: I am chemistry (Mike Anderson, Abigail Horton, Ryan Dickie, 2016)

Philippe Katerine: Les derniers seront toujours les premiers (Mrzyk & Moriceau, 2018)



# Bibliográfia

Austerlitz, Saul: *Money for Nothing: A History of the Music Video from the Beatles to the White Stripes*. London and New York: Continuum, 2007.

Bolter, Jay David, and Richard Grusin: *Remediation – Understanding New Media*. Cambridge, MA and London: The MIT Press, 2000.

Cholodenko, Alan: *Introduction*. In *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Alan Cholodenko. Sydney: Power Publications, 13–98, 2007.

Ford, Tim: *'ReBoot' Reinvented Animation. Its Creators Still Feel the Love*. TheTye.ca, 2021.

Gunning, Tom: *The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*. In *Early Cinema: Space-Frame-Narrative*, edited by Adam Barker and Thomas Elsaesser, 56–61. London: BFI Publishing, 1990.

Jenkins, Henry: *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide*. New York and London: New York University Press, 2006.

Kaplan, E. Ann: *Rocking around the Clock: Music Television, Postmodernism, and Consumer Culture*. New York: Methuen, 1987.

Kinder, Marsha: *Music Video and the Spectator: Television, Ideology and Dream*. *Film Quarterly* Vol. 38, No. 1, 2-15. University of California Press, 1984.

Korsgaard, Mathias Bonde: *Music Video After MTV: Audiovisual Studies, New Media, and Popular Music* (Routledge Research in Music) Taylor and Francis, 2017.

Manovich, Lev: *The Language of New Media*. Cambridge, MA and London: The MIT Press, 2002.

*Post-Media Aesthetics*. <http://www.manovich.net>

*Understanding Hybrid Media*. <http://www.manovich.net//> 2007.

*AI-aesthetics and the Anthropocentric Myth of Creativity*. <http://www.manovich.net>, 2022.

*What is Digital Cinema?* [www.manovich.net](http://www.manovich.net), 1995.

Moritz, William: *Optical Poetry: The Life and Work of Oskar Fischinger*. John Libbey Publishing, 2004.

Peeters, Heidi: *The Semiotics of Music Videos: It Must Be Written in the Stars*. <http://www.imageandnarrative.be>, 2004.

Prato, Greg: *MTV Ruled the World: The Early Years of Music Video*. Greg Prato, 2011.

Rizzo, Teresa: *YouTube: The New Cinema of Attractions*. Scan: Journal of Media Arts Culture 5:1 2008.

Rodowick, David N: *The Virtual Life of Film*. Cambridge, MA and London: Harvard University Press, 2007.

Russel, Erica: *Inside the unexpected rise of animated music videos*. Theface.com, 2020.

Sen, Abhijit: *Music in the Digital Age: Musicians and Fans Around the World "Come Together" on the Net*. <https://www.globalmediajournal.com>, 2010

Shaffer, Claire: *How the Dire Straits' Money for Nothing Video Helped CGI Go Mainstream*. <https://garage.vice.com>, 2019.

*Music Videos Were Facing Extinction — Then YouTube Happened*,  
Rollingstone, 2020

Strøm, Gunnar: *The Two Golden Ages of Animated Music Video*. Animation Studies 2 (2007): 56–67. Online: [journal.animationstudies.org](http://journal.animationstudies.org).

Tannenbaum, Rob; Marks, Craig: *I Want My MTV*, Penguin Publishing Group, 2012.

Vernallis, Carol: *Experiencing Music Video: Aesthetics and Cultural Context*. New York: Columbia University Press, 2004.

*The Most Terrific Sandbox: Music Video Directors, Style, and the Question of the Auteur*. Quarterly Review of Film and Video 25:5, 2008. 404–25.

*Music Video and YouTube: New Aesthetics and Generic Transformations. Case Study—Beyoncé's and Lady Gaga's Video Phone*. In *Rewind, Play, Fast Forward*. 2010.

# EREDETISÉGI NYILATKOZAT

Alulírott Ducki Tamás (szül. hely, idő: Budapest, 1982)

a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola doktorjelöltje kijelentem, hogy a **Szerzői animáció a digitális videoklipben** 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.

Ducki Tamás

doktorjelölt aláírása

Kelt: Budapest, 2023.02.28.