

Tóth Tibor

Eszterházy Károly Főiskola, Médiainformatika Intézet

tallya@ektf.hu

AZ ANIMÁCIÓS FILMEK MŰFAJI SAJÁTÓSÁGAI ÉS AZ ALKALMAZOTT ANIMÁCIÓ KAPCSOLATA

Bevezetés

A képzés folyamatában fontos a fogalmak tiszta használata, hiszen ezek segítenek hozzá ahhoz, hogy az adott témakörben tájékozódni tudjunk. Fontos továbbá azért is, mert a képzésben, attól függően, hogy mire, milyen feladatok ellátására irányul, ugyanebből a témakörből más tartalmi részek válnak hangsúlyossá, míg mások háttérbe szorúlnak.

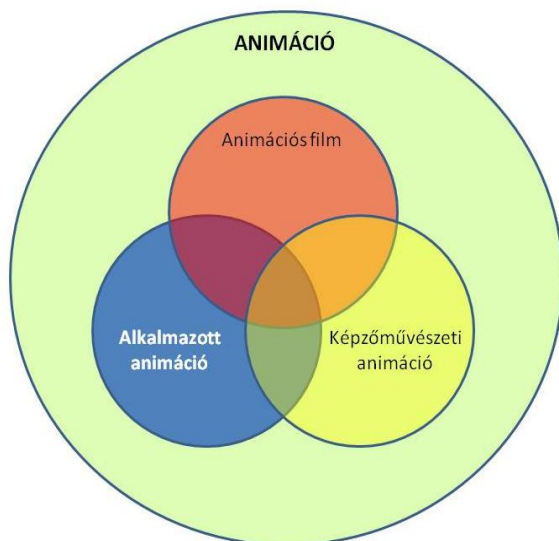
A mozgókép-médiaismeret oktatás nagy területet fog át. Befoglaltatnak úgy a film-médiaelméleti területei, mint ahogy idetartozik egy animációs film elkészítése is, vagy egy televíziós műsor komplett kivitelezése stb. Bizonyos tananyag tartalmak több területen is aktivizálódnak. Pl.: az animáció nem kerülhető ki egy műsor főcímének elkészítése esetében, vagy a filmtörténet tárgyalása és nyilvánvalóan az animációs filmkészítés során sem. Az animáció témaköre (is) nagyon sok kisebb egységre bontható, mely egységek az animációt érintő képzések alkalmával eltérő mértékben exponálódnak. Jelen dolgozat hasonló problémát jár körbe: azt vizsgálja, hogy az animációs filmek műfaji sajátosságai és az alkalmazott animáció határterületei hol, milyen szempontok figyelembevételével jelölhetők ki.

Az animáció általános jellemzői

„Az animációnak millió és millió arca van. Kevés hozzá hasonló információ-közlő eszközünk van” (Szoboszlay Péter, 2010). Szoboszlay Péter animációs filmrendező állításával egyetérthetünk, és ezzel egyben arra is utal, hogy milyen nehéz az animáció területeinek kijelölése. Amikor az ember eltévedni látszik a fogalmak rengetegében, célszerű visszamenni egy megkérdőjelezhetetlen pontig, esetünkben az animáció szó jelentéséig.

Az animáció az „anima” latin eredetű kifejezésből származik, jelentése: „lélek”. Az „animáció” tehát „lelkesítést”, valamely élettelen dolog lélekkel történő ellátását jelenti. Animálni tehát annyit jelent, hogy valamit élővé teszek, megmozgatom, megváltoztatom. Ez a fogalommagyarázat lehet az örökös támpontunk abban a nehéz kérdésben is, amikor az animáció műfaji kérdéseit tesszük vizsgálatunk központjává. Ettől az eredőtől bármely irányba elindulhatunk: vizsgálhatjuk az animációs filmet, az alkalmazott animáció területét vagy az animáció képzőművészeti vonatkozásait stb., nem tévedhetünk el, ugyanis **animációnak csak az tekinthető, ha az ember készíti el és hozza mozgásba a képet akár technikai eszközök segítségével (pl.: számítógép).** A közelmúltban megvitatott volt az, hogy a számítógépes animáció hozzásorolható-e az animáció művészetéhez. Ma már ez nem kérdés, ugyanolyan variánsnak tekinthető minden számítógépes animáció is, mint mondjuk a kollázs animáció vagy a papírkivágásos animáció. M. Tóth Géza

(2010) a következőket írja a számítógépes 3D animációról: „*Akkor választom (a számítógépes 3D-t – a szerző), ha úgy érzem, hogy ahhoz, amit szeretnék megcsinálni, ez a technika, ez az eszköz visz közelebb.*” Ez a szemlélet tartalmazza azt a két fontos összetevőt, amelyek az alkotási folyamatot jellemzik az animáción belül: „*amit szeretnék megcsinálni*”, vagyis **a tartalom**, „*eszköz*” és „*technika*”, vagyis **a kivitelezés tárgyi feltételei** (a használt anyag, eszközök, technikai megoldások).



1. ábra: Az animáció felhasználási területei

Az animációs film tehát olyan film, amelyben az élettelen dolgok életre keltnek, lélekkel ruháznak fel. Csoportosítása többféleképpen is lehetséges. Az egyes csoportosítások más-más célt szolgálnak, más következtetésekkel jár. Nem ugyanazt vizsgáljuk, ha az animációs filmek hosszúságát, befogadó közönsége összetételét, tartalmát, a megvalósítás tárgyi-, technikai feltételeit, a kivitelezés téri vonatkozásait, vagy a filmben felhasznált anyagokat állítjuk középpontba (M. Tóth G, 2010).

A mű megjelenése szempontjából leginkább kézzelfogható eredményhez a kivitelezés téri vonatkozási és a használt anyagok, technikai eszközök együttes figyelembevétele vezet.

1. táblázat: Az animáció csoportosítása

SÍKANIMÁCIÓK (2D)	TÉRANIMÁCIÓK (3D)
<ul style="list-style-type: none"> – rajzfilmek – kollázs filmek – montázsfilmek – festményfilmek – foto animáció – homok animáció – számítógépes 2D animációk – kevert 2D technikák 	<ul style="list-style-type: none"> – báb animációk – gyurma animáció – pixilláció – tárgy animáció – számítógépes 3D animációk – kevert 3D technikák

Animálni sok mindennel lehet, de nagyon fontos a felhasznált anyagok, tárgyak használata során, hogy a mozgatás az anyag tulajdonságaira épüljön. M. Tóth Géza: Ikarosz című animációs filmjében (is) az használt anyag, a gipsz és gipszpor, része a film mondandójának. Amikor Ikarosz robosztus szárnyakat szerelve magára a Nap felé tör, a figura mozgásfázisai öntött gipszből vannak, majd a film végén, többszöri sikertelen kísérlet után, főhősünk szárnyak nélkül válik szabaddá – repül – ezt a részt porból való-sítja meg M. Tóth Géza. Nevezhetjük ezt anyagszerűségnek is, az említett film mintaér-tékűen példázza ezt az elvet. „A feltámadt tézta vagy állólámpa nemcsak, mint kifejező-eszköz működik, hanem mozgás közben saját belső lényegi karakterét jeleníti meg, mint az ősi démonizmus korábban, mikor az emberek minden tárgynak személyiséget tulajdo-nítottak.” – írja Erdély Miklós (1995) Háy Ágnes animációiról szóló értekezésében. **Akira Kurosawa:** Derszu Uzala c. filmjében (1974) a főhős, aki a tajgakon a természet-től nem elkülönítve magát él, botjáról így beszél: – „Ez az ember.”



1. kép: M. Tóth Géza: Ikarosz c. animációs film (1996)

Az animációs filmkészítés hosszadalmas munka, ezért nagy absztrakciós készséget kíván mind az alkotótól, mind a befogadótól. Talán ezzel is magyarázható, hogy az egyedi műként minősíthető animációs filmek többsége rövid.

„Az animáció.... rendkívül jól használható az oktatásban, a felvilágosító- ismeretterjesztő munkában, a kultúra-közvetítésben és sorolhatnám még.” (Szoboszlai Péter, 2010) Az alkotói fantáziának semmi sem szab határt. Ma szinte nincs olyan natúrfilm, amelynek készítéséhez ne használnának valamilyen számítógépes trükköt. M. Tóth Géza (2010) szerint a számítógép adta lehetőségeknek köszönhetően a natúrfilmek felszabadultak a látvány leképzésének kényszere alól, az animációs filmekhez hasonlóan ők is a látvány megteremtői lehetnek. A számítógépes lehetőségeknek köszönhetően lehetővé vált valaha vagy soha nem létező dolgok életre keltése úgy, hogy azok nem különböztethetők meg az élőfelvételek képeitől.

AZ ANIMÁCIÓS FILM JELLEMZŐI

- A natúrfilm a látványt képezi le, míg az animáció **létrehozza a látványt.**
- A mű csak a teljes **egészében nyeri el értelmét.**
- Az animáció műfajra jellemző megoldások **nem alárendelten szerepelnek a műben.**
- Az animáció **nem csupán eszköz** a műben.
- **A képeket az alkotó állítja elő.**
- Nagyfokú **absztrakciós** képességet kíván.
- **Technikai megvalósítása eltér** a natúrfilmtől.
- Szoros **kapcsolatban áll a képzőművészettel.**
- Az animálás **anyag része a mű tartalmának.**

Az alkalmazott animáció

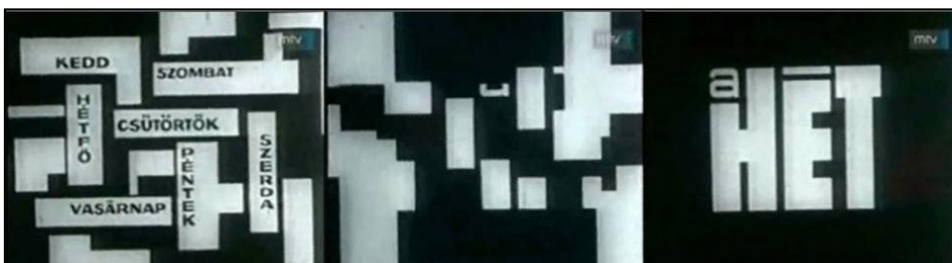
Az alkalmazott területeken nincs nagy terepe az önmegvalósításnak (M. Tóth Géza, 2010). Bármelyik művészethez köthető alkalmazásokra az jellemző, hogy a létrehozott produktum valamilyen célnak alárendelten készült el. Az animáció alkalmazási területeit a mű rendeltetése, a hasznosítás körülményei rajzolják ki.

Reklám

Közismerten a reklámnak akkor van értelme, ha sokan látják. A televíziós csatornák erre hamar rájöttek, ezért a nagy nézettségnek örvendő műsorok, műsoridőkben néhány másodperc reklámidő is elképesztően drága, tehát a reklámnak rövidnek, tömörnek, a lényegyet tartalmazónak kell lennie. Ilyen rövid idő alatt fontos olyan asszociációk beindítása, minek révén a reklámozott termék kelendő lesz. A drága reklámidő arra készíti a reklámozót, hogy minél hatékonyabban állítsa elő a reklámot. Mi hasznosítható a reklámoknál az animáció jellemzőiből? Tömörség, absztrakció, minden kivitelezhető animációval (számítógép).

Főcímek

A főcímek egy műsorhoz vagy televíziós csatornák beazonosítására készülnek. A jó főcím megjelenéséből következtethetünk a műsor egészére, felkelti a célközönség érdeklődését a műsor iránt, de nem leplezheti le a műsor minden titkát. A főcím nem lehet túl hosszú. Mi hasznosítható a főcímeknél az animáció jellemzőiből? Tömörség, absztrakció, lényeg kiemelése.



2. kép: *A hét c.* műsor egykori főcíme, Magyar Televízió

Webfelületek

Az Interneten a felhasználó gyakran kalandozik egyik felületről a másikra. Ma már szinte nincs olyan webfelület, amelyen ne jelenne meg valamilyen reklám. Ezek elkészítésekor számolni kell az Interneten jelenlevő információk hatalmas mennyiségével, ezekhez viszonyítva kell megalkotni az ideszánt reklámokat. A befogadás nem lineáris, mint a tévé esetében, ezért még inkább agresszíven jelennek meg a reklámok. Mi hasznosítható a webes reklámoknál az animáció jellemzőiből? Tömörség, absztrakció, mozgás, a figyelem irányítása, a lényeg kiemelése.

Tájékoztató, a figyelem irányítása

A mindennapi, rohanó életben akár életbevágó is lehet a hatékony tájékoztató, a figyelem irányítása, pl.: autópályán egy sáveltetés, pályaudvarokon, hatalmas repülőtérben, nagyvárosi forgalomban. Mi hasznosítható a tájékoztató, a figyelem irányítása esetében az animáció jellemzőiből? Tömör, egyszerű, lényegre törő megfogalmazás, a mozgás.



3. kép: Sáveltolást jelző fény-animáció

Music clip

A zenei klip akkor valósulhatott meg, amikor a videotechnika lehetővé tette a képek gyors ütemre vágását. A zenei klipek rendeltetése annak a zenének a népszerűsítése, amelyikhez készült. Rejtett rendeltetésként említhetjük a zenei csatornák reklámbevételeinek szolgálatát is. A befogadót a zenei klipekkel helyhez kötik, egy lineáris befogadási folyamatba „kényszerítik”. A zeneszámok általában rövidek, a klipek szükségszerűen (olykor öncélúan, olykor művészi) látványosak.

Mi hasznosítható a zenei klipeknél az animáció jellemzőiből? Viszonylag olcsó, minden kivitelezhető animációval, tömör, lényegre törő megfogalmazásra alkalmas.



4. kép Peter Gabriel: Sledgehammer (1986)

Oktatás

Az oktatás alfája és ómegája a lényeg kiemelése úgy, hogy az minden esetben illeszthető legyen az egészhez. A szemléltetésnek is ezt a célt kell szolgálnia. Mi jellemzők használható az oktatásban az animációból? Minden kivitelezhető animációval (szimulációk, közvetlenül nem megfigyelhető folyamatok, lényegre törő megfogalmazásra alkalmas (szemléltetés, megértés), interaktivitásra alkalmas, irányítja a figyelmet.

Ipari alkalmazások

Az iparban gyakran szükséges veszélyes, drága folyamatok begyakorlása, modellezése, tervek ismertetése. Erre nincs mindig lehetőség a valóságban. Hogyan segíthet az animáció? Minden kivitelezhető animációval a fantáziának semmi sem szab határt, interaktivitás.

Natúrfilmek

A natúrfilmekben már a film születése idején is rengeteg trükköt alkalmaztak. A számítógép adta lehetőségek újabb és újabb lehetőségeket nyitnak a natúrfilm-rendezők számára is, pl.: nem létező környezet, lények, tárgyak megvalósítása. Ezzel a játékfilm számára is megadatott a látvány leképzése helyett a látvány létrehozásának lehetősége is (M. Tóth Géza, 2010). Milyen lehetőségeket ad az animáció a natúrfilmnek? Nincsenek fizikai korlátok (egyszerűbb a gyártás), a fantáziának semmi nem szab határt, olcsóbb, mint a natúrfilm.



5. kép: James Cameron: *Avatar* (2009)¹

¹ Forrás: <http://hajnalhasadas.hupont.hu/17/2010-jupiter>

Számítógépes játékok

A számítógépes játékok vizuális megjelenítésében, szereplőinek, a környezet megalkotásában, hasonlóan a játékfilmekhez, ma nagyon széles lehetőségek nyílnak. Az animációtól sok mindent vett át ez a világ: nincsenek fizikai korlátok (egyszerűbb a gyártás), a fantáziának semmi nem szab határt (pl.: karakterek megalkotása), a lényeg kiemelésére, olykor eltúlzása.

Képzőművészeti animáció

A képzőművészet (, de nem csak az) állandó kölcsönhatásban áll más művészetekkel, így az animációval is. A korai avantgárd filmek tanulságai ma is érvényesek. Az elektronikus technikai képek (videó, digitális álló és mozgóképek) megjelenése új nézőpontokat, értelmezéseket tett lehetővé. Az animáció adta lehetőségek: a képzetnek semmi sem szab határt, egyéni alkotómunkára is alkalmas.

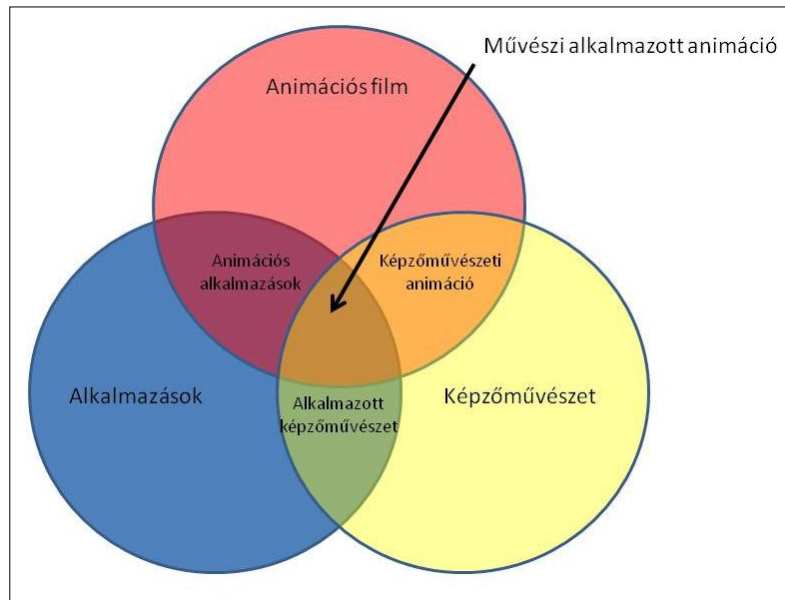


6. kép: Waliczky Tamás: Trilógia – A kert, 1992–94, videó-installáció

Az alkalmazott animáció jellemzői

Fentebb láthattuk, hogy az alkalmazott animáció területei az animáció jellemzőiből céljainak megfelelően vett át dolgokat. Míg az animációs filmekben az animáció a cél és az eszköz is egyben, addig az alkalmazott területeken mindig vagy valamilyen külső tényezőnek vagy egy konkrét célnak rendelődik alá az animáció. Talán kimondható, hogy az alkalmazott animációk esetében gyakran a kényszer szülte helyzet találkozott az animációval (pl.: rövid, drága reklámidő, nagy sebesség a közlekedésben, stb.). Máskor az alkotói szabadság, a lehetőségek folytonos kutatása (pl.: képzőművészeti-, natúrfilmes

alkalmazások stb.) vagy az animációban rejlő kifejezési lehetőségek exponálódnak az alkalmazásokban.



2. ábra: Az alkalmazott animáció optimális helye

Felhasznált irodalom:

1. A játékból születnek a jó filmek – Beszélgetés Szoboszlay Péterrel/ Zalán Vince In: Filmvilág, 2010/7 sz., p. 21-23. ISSN 0428 – 872
2. Bartók István – Bleier Edit: Mozgás – Az animáció tankönyve, Pannónia Filmvállalat Talent Iroda, p. 195-211. ISBN 963 7777 36 9
3. Erdély Miklós: A filmről, Balassi Kiadó, 1995. p. 203-213. ISBN 963 506 019 x
4. Mentőv nélkül? : Beszélgetés M. Tóth Gézával/ Zalán Vince In: Filmvilág, 2010/5 sz., p. 32-35. ISSN 0428 – 872
5. Tanulmányok a magyar animációs filmről, Magyar Filmtudományi Intézet és Filmarchívum, Budapest, 1975.
6. Tóth Tibor: A nagykorú animáció, Diplomadolgozat, készült a Magyar Iparművészeti Főiskolán, Budapest, 1997.