MAGYAR ANIMÁCIÓ

PROGRAM

9.00 - 9.30 REGISZTRÁCIÓ

9.30 MEGNYITÓ
Jankovics Marcell: A magyar animáció 100 éve

9.50 - 10.50 I. SZEKCIÓ:
A magyar animáció, mint a kultúratámogatás kiemelt (figyelmet érdemlő) területe

ELŐADÓK:

Kucsera Tamás Gergely
Fordítás nélkül – a magyar animáció, mint világnyelv

Kollarik Tamás
„Teret adunk a tehetségnek" – Magyar Média Mecenatúra program – a Médiatanács támogatási rendszere

Mikulás Ferenc
A magyar animáció, mint a kultúratámogatás kiemelt figyelmet érdemlő területe

10.50 - 11.20 Kávészünet

11.20 - 13.00 II. SZEKCIÓ:
Az animációs oktatás jelentősége, fejlődési irányok a jövőben

ELŐADÓK:

Jankovics Marcell
Animáció a vizuális nevelésben

Martsa Piroska
Az animációs film a középiskolai oktatásban – Az ember tragédiája; Jankovics Marcell animációs filmjéről

Magyar Ádám
Innovatív technológiák a computer-animációban – a „Magyar Történelem 3D-ben..."

M Tóth Éva
Praktikus szabadság – a BKF Animációs Műhely első évei

Balázs Zoltán
Animáció a képzőművészet tanszéken

Fülöp József
MOME Animáció – Tehetséggondozás és értékteremtés

13.00 - 14.00 Ebédszünet

14.00 - 16.00 III. SZEKCIÓ:
Produkciók, műfajok, alkotók

ELŐADÓK:

Rófusz Ferenc
Szubjektív kamera

Ulrich Gábor
Szerzőiség és adaptáció

Varsányi Ferenc
Piszkos Fred színre lép...

Gyulai Líviusz
Mesék mozgóképeken

M. Tóth Géza
Az animáció színpadi alkalmazása

Klingl Béla
Televíziós sorozat az ötlettől a 3D-s megvalósításig

Iványi-Bitter Brigitta
A magyar animációsfilm-gyártás alakulása regionális összehasonlításban

Richly Zsolt
Az átalakulás csodája, avagy néhány példa a morf animációra

Gyulai Líviusz
Zárszó

16.00 Sajtótájékoztató

16.30 Kiállításmegnyitó

K Ö S Z Ö N T Ő

Kevés olyan alkotóművészeti ág van, amelyik ilyen páratlan sebességgel és hatással robbant be a vizuális művészetek világába, mint az animáció. Nem is tekinthető véletlennek, hiszen a képi látás, a szinte határtalan asszociációs képesség, vagyis összművészeti jelenlét a modern technika gyorsuló fejlődésének szárnyain teremtette meg a műfajt. Holnapja így, a nagyszerű mesterek beérett eredményeire épülve, szinte biztosított. Jó tudni, hogy a hazai magyar animációs filmművészet méltán ad okot büszkeségünkre.

A magyar animáció, mint a kultúratámogatás kiemelt (figyelmet érdemlő) területe

KUCSERA TAMÁS GERGELY, PhD.

A budapesti Szilágyi Erzsébet Gimnázium speciális spanyol nyelvi osztályában érettségizett 1994-ben. Azt követő hazai és külföldi felsőoktatási tanulmányai eredményeként filozófia szakos bölcsész és tanár, szociológus, közgazdász (MBA), nemzetközi szakértő, valamint a politikatudomány doktora. Közel másfél évtizede köztisztviselőként dolgozik; korábban a Magyar Tudományos Akadémia elnöki főtanácsadójaként, jelenleg Magyar Művészeti Akadémia főtitkára. Több mint egy évtizedes oktatói és kutatói múlttal jelenleg a Károli Gáspár Református Egyetem, valamint a Pécsi Tudományegyetem oktatója, a Valóság szerkesztője, a Magyar Művészet társfőszerkesztője.

Fordítás nélkül – a magyar animáció, mint világnyelv

Szokás az európai – értve ezalatt a földrajzi határokon túlnyúló – civilizációt a biblikus alapozottsága miatt auditív szellemi – fogalmi–kognitív – rendszerként leírni, mindezt alátámasztja, hogy az Ige „hallgatói közössége", s a kereszténység isten-képmásiságát a vizualitásban megerősítő korszak a görög (hellenisztikus-római) kultúra kereszténység általi befogadásában alakult ki. Mind a nyelvi, mind a kulturális sokszínűség ténye minden korábbinál egyértelműbb, közvetlenebb élménye a mindennapoknak, ezt adja – a sok mást elvevő – globális-virtuális tér.

Az interkulturális párbeszéd lehetőségét sokan megkérdőjelezik egyfelől a lehetetlensége, másfelől a lehetségessége okán, ez utóbbi esetben a különbözőségeket feloldó dialógus magát a dialógust szűntetheti meg.
A vizualitás – a jelentéstartalommal bíró képi alkotások – sokszor átugorva, sokszor együttes megjelenéssel segítve az auditivitás fenoménjeit feloldhatják akár a kultúrák – mi több civilizációk – közötti fogalmi-tartalmi különbözőségeket, a kölcsönös megértés szolgálva.

Jó példák erre az animációs filmek: egy magyar mese, vagy monda nyelvi fordítással távolabb kerül a nyelvből-nyelvre úton saját magától, mint, ha az eredeti kulturális közegében képi világából táplálkozó animáción keresztül jut el „idegenek"-hez (Magyar népmesék, Fehérlófia), de mindez elmondható akár a nemzeti nyelvi közegre alapozott irodalomra is, annak animációs-képi megformálása esetében (Az ember tragédiája; Piszkos Fred, a kapitány), de a zenéről is (A fából faragott királyfi).
Ám ha vizualitásról, és ezen belül az animációról beszélünk, akkor nemcsak az interkulturális vonatkozások érdekesek, hanem az egy adott társadalmon belüli korosztályok közöttiek is, gondoljunk csak az intergenerációs kapcsolatok hétköznapi példájára: a hatvanas éveiben lévő nagypapa ölében ülő, s a komputeres animációt vele néző unokára.

Mindezek okán nem kérdéses, hogy egy a magyar animáció évszázadát áttekintő, s ennek apropóján a gyártás – és így ezen keresztül a tudomány–technika–művészet összefüggéseit, a támogatás, az oktatás kérdéseit is tárgyaló konferencia szervezését felvállalja a Magyar Művészeti Akadémia.

DR. KOLLARIK TAMÁS

Médiatanács tag, a Magyar Média Mecenatúra program ötletgazdája, koordinátora. Bölcsészkaron és a jogi karon végzett az ELTE-n. Korábban: a Nemzeti Audiovizuális Archívum (NAVA) vezetője; könyvkiadóként, producerként, gyártásvezetőként és szakértőként számos könyv, DVD, dokumentum- és reklámfilm megalkotásában vett részt; több dokumentumfilmnek az ötlet-gazda-forgatókönyvírója, történelmi témájú könyveknek szerkesztője.

„Teret adunk a tehetségnek”

Magyar Média Mecenatúra program – a Médiatanács támogatási rendszere

A Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság Médiatanácsa megalakulása óta kiemelten fontosnak tartja a független magyar média és audiovizuális szektor támogatását, ezért felépítette támogatási rendszerét, a Magyar Média Mecenatúra programot.

A Mecenatúra program két, részben elkülönülő, de szabályozási és szakmai szinten szorosan egybetartozó részből áll. A támogatási rendszer 4 kategóriában áll a független helyi és körzeti médiaszolgáltatók rendelkezésére: pályázhatnak műszaki fejlesztésre, rezsitámogatásra, valamint televízió- vagy rádióműsorok készítésére is. A Mecenatúra program a független magyar audiovizuális alkotók részére 11 kategóriában hirdet pályázatot (ismeretterjesztő-, dokumentum-, animációs film, animációs sorozat, kísérleti és kisjátékfilm; televíziós játékfilm; online, lekérhető médiatartalmak; rádiós hangjátékok; ad hoc események, valamint történelmi dokumentumfilm és tv-film forgatókönyv). A pályázatokat a Médiatanács – tisztelegve híres magyar alkotók munkássága előtt – Kollányi Ágoston (ismeretterjesztő film), Ember Judit (dokumentumfilm), Macskássy Gyula (animáció filmes), Huszárik Zoltán (kísérleti és kisjátékfilm), Egri Lajos (forgatókönyv), Fehér György (tévéfilm), Neumann János (online lekérhető tartalmak), Cseres Miklós (rádiós hangjáték) és Escher Károly (ad hoc) néven hirdette meg.

A Médiatanács az elmúlt négy évben 10,4 milliárd Ft-ot fordított a Magyar Média Mecenatúra program működésére. 1323 esetben döntött helyi és körzeti televíziók és rádiók támogatásáról 5,27 milliárd forint forrást felhasználva, több száz médiaszolgáltató munkáját segítve.

5,13 milliárd forint támogatással, 546 film vagy ahhoz kapcsolható alkotás megvalósulását finanszírozta, többek között 22 televíziós bemutatásra készült játékfilm, 45 forgatókönyv, 40 kisjátékfilm, 22 hangjáték, 154 dokumentumfilm, 115 ismeretterjesztő film, 72 animációs film és 6 animációs sorozat összesen 45 epizódjának készítéséhez járult hozzá.

A Médiatanács az elmúlt négy évben közel 825 millió forinttal támogatta 117 animációs film készítését:
• Macskássy Gyula pályázat: 2011-től 2014-ig tartó időszakban 72 pályázót részesített összesen 609 444 436 forint támogatásban,
• Dargay Attila pályázat: a Médiatanács által korábban már támogatásban részesített gyermek, ifjúsági és családi tematikájú animációs filmsorozatok további epizódjainak gyártását támogatta, összesen 6 sorozat 45 epizódjának készítését részesítette a Médiatanács összesen 215 200 000 forint támogatásban.

A Médiatanács a Magyar Média Mecenatúra program működését, támogatáspolitikai céljait éves támogatási- és munkatervben határozza meg. A Médiatanács a támogatáspolitikája kidolgozása során minden esetben kiemelten figyelembe veszi a korábbi évek tapasztalatait, a médiaszolgáltatók és a filmes szakma részéről érkező igényeket, az egyes szakmai fórumokon elhangzott észrevételeket. A Médiatanács az egyes alkotások támogatását nyilvános pályázat útján biztosítja.

A Médiatanács a beérkező pályázatok értékelésére szakértőkből álló bírálóbizottságot kér fel. A bírálóbizottságok tagjai évtizedes szakmai múlttal rendelkező szakemberek, a bizottságok összetétele a transzparens működés szabályai szerint nyilvános. A bírálóbizottságok szakmai javaslatot készítenek a Médiatanács számára.

A pályázatok kiírásakor kiemelt szempont, hogy az alkotások ne az asztalfióknak készüljenek, és ne maradjanak dobozban, így csak olyan filmtervek szerepelhetnek sikerrel a pályázatokon, amelyek a lakosság széles körét elérő hazai televíziótól bemutatási szándéknyilatkozattal rendelkeznek. Az eddig elkészült és bemutatott – majd kétszáz támogatott mű – az alkotók tehetségének köszönhetően nagyon szép nézőszámokat és sikereket értek el a különböző televíziós csatornákon, az online felületeken, a mozikban, illetve hazai és nemzetközi fesztiválokon (KAFF, Hirosima, Anima Mundi, CICDAF stb.)

A Médiatanács Mecenatúra programja egy olyan ösztönző keretrendszer, amely az alkotói szabadságot maximálisan tiszteletben tartva ad lehetőséget művészeknek, alkotóknak tehetségük bemutatására. A Médiatanács rendszeresen tart szakmai fórumokat, és részt vesz támogatóként illetve díjak felajánlójaként fontosabb filmes rendezvényeken, fesztiválokon határon innen és túl is.

A Médiatanács a mecenatura.mediatanacs.hu oldalon működteti a Pályázati Tükör honlapot, amely egy olyan unikális rendszer, amely a Médiatanács által támogatott műsorszámok elérhetőségét és megismerhetőségét szolgálja. A honlap részben biztosítja a program keretén belül működő pályáztatási rendszer nyilvánosságát és átláthatóságát. A honlap egyik fő feladata, hogy már az alkotás folyamán, és a befejezést követően is nyomon követhetővé tegye az egyes pályaművek sorsának alakulását.

MIKULÁS FERENC

1971-től a Kecskeméti Rajzfilmstúdió vezetője, több film és filmsorozat producere (pl. Magyar népmesék, Vízipók-csodapók, Mesék Mátyás királyról, Mondák a magyar történelemből).

1993-tól a Kecskeméti Animációs Filmfesztivál igazgatója.
Tagja több nemzetközi fesztivál zsűrijének, szerte a világban.
A Magyar Producerek Szövetségének elnökségi tagja.

A magyar animáció, mint a kultúratámogatás kiemelt figyelmet érdemlő területe

Az animáció általános formanyelv.
Lehet pár mondatos hirdetést képre ültetni (reklámfilm); lehet egy viccet vizuálisan megfogalmazni (lásd: egyperces, rövid csattanóra épülő animációk); az ismertterjesztés, a tudomány területén szabad szemmel nem látható folyamatokat bemutatni (pl. Mindentudás egyetemének műsora); lehet bonyolultnak tűnő közgazdasági folyamatokat közérthetően megfogalmazni (Magyarázom a mechanizmust); lehet a társadalom számára fontos üzeneteket eljuttatni (lásd II. világháború – John Halas: Animalfarm).

Irodalmi hasonlattal élve: lehet verset, filmverset rajzolni (számtalan rövidfilm); novellákat készíteni (mozgóképben megfogalmazott rövid történetek); regény műfajában dolgozni (lásd egészestés filmeket).

Lehet irodalmi műveket népszerűsíteni, képzőművészeti alkotásokat és zeneműveket feldolgozni. Lehet történelmi ismereteket továbbítani, lehet értékeket menteni, megőrizni és korszerű formában továbbadni.

Lehet kimondottan szórakoztatásra szánt műveket létrehozni.
Természetesen létezik az alkalmazott animáció mellett az autonóm, animációs filmművészet.

Mi az a többlet, amiért érdemes (lehetne) műfajunkat többféle formában felhasználni?
Az akusztikai csatornán túl (hang, zene, zörej) a képi ábrázolás, nemcsak álló képben, hanem mozgásban.
A mozgás mint figyelmet indukáló jelenség mellett, fontos, hogy nagyon sok esetben az elvonatkoztatás eredményét mutatjuk, amit a nézőknek meg kell fejteni, ezt nevezik „aha élmény” nek. Ez a folyamat, a „dekódolás” a nézőt gondolkodásra, sok esetben érzelmi azonosulásra készteti. Tehát az animáció – jó kezekben – a leghatékonyabb kommunikációs eszköz lehet.

Kérdés:
a mindenkori kulturális kormányzat hogyan él ezekkel a lehetőségekkel az oktatás,
a művészet, a kultúra és a tömegkommunikáció területén?

Az animációs oktatás jelentősége, fejlődési irányok a jövőben

JANKOVICS MARCELL

Filmrendező, művelődéstörténész, illusztrátor. A 60-as évektől kezdve készít animációkat, a Pannónia Filmvállalatnál fázisrajzolóként kezdett. 1965-ben rendezőnek nevezték ki, majd három évig, 1968-ig Dargay Attilával és Nepp Józseffel közösen készítették a nagy sikerű Gusztáv című rajzfilmsorozatot. Filmrendezőként a magyar animációs mozgóképművészet emblematikus alakja. Sisyphus című munkáját 1974-ben Oscar-díjra jelölték. 1996–2007 között a Pannóniafilm Kft. ügyvezető igazgatója. A filmkészítés mellett több más területen ért el kimagasló teljesítményeket. A Magyar Művészeti Akadémia elnökségi tagja, 2014 óta alelnöke. A Nemzet Művésze. Filmjei (többek között): ***János vitéz, Sisyphus, Küzdők, Magyar népmesék (sorozat), Fehérlófia, Az ember tragédiája.***

Animáció a vizuális nevelésben

Alapelvem: a művészet hasznos, nevelő hatása van. Azokkal a filmekkel, amelyeknek a szerzője voltam, ezt is szem előtt tartottam. Van azonban az animáció lehetőségeinek egy szűkebb köre, mely kifejezetten nevelő, oktató célt szolgál. Ennek a részterületnek manapság különösen megnőtt a jelentősége. A világot egyre inkább a kép uralja, miközben a közoktatás irányelvei 4. osztály után a vizuális nevelés hatékony eszközeit félresöprik, ami borítékolja a diszlexiás, diszkalkuliás, képzeletszegény, műveletlen, örömtelen életre kárhoztatott fiatalok számának növekedését. Egy félreértést is el kell oszlatnom. A vizuális élmény az érzelmeken keresztül hat és nevel, és nemcsak a látható világ – iskolai keretek közt – képekkel is operáló tárgyak jellemzője. Így a zenéé is, amelyben viszont fontos közvetítő szerepe van a vizualitásnak. Csak az irodalom példájával élek itt. A magyar különösen képszerű nyelv (lásd: képzeletet foglalkoztatva képez és képesít). Ezért olyan nagyszerű a költészetünk, hiszen a vers nem más, mint képes beszéd.

1973-ban az USA-ban rendszeresen néztem a New York-i 13-as tévécsatorna Sesame Street gyerekműsorát. A csatorna arról volt nevezetes, hogy nem sugárzott reklámot, és részint állami, részint magántámogatásból tartotta fönn magát. A program a nevelési tartalmáról nevezetes, amiben Jim Henson Muppet-figurái, animáció, rövidfilmek, humor és kulturális hirdetések is szerepet játszik. A sorozat 1969 őszén indult. Sikerének köszönhetően fejlesztették ki a producerei a CTW modellt (a gyártó cég The Children's Television Workshop neve után). Szerzőjük, Malcolm Gladwell jelszava szerint, ha a Sesame Street képes megragadni a gyerekek figyelmét, nevelni is tudja őket. Gerald S. Lesser, a CTW tanácsadó testületének első elnöke tovább ment: A televízió hatékony használata nevelő eszköz, ami képes megfogni, fókuszálni és fenntartani a gyerekek figyelmét. A Sesamee Street azon kevés gyerektévéműsor, mely hatékonynak bizonyult e téren – persze amerikai igények szerint.

Előzménye ennek az egy hónapos kalandnak egy annecy-i fesztiválvetítés volt 1971-ben, amelyen John Hubley a Sesamee Street részére készített rajzos tévéműsorának bizonyos részei futottak valamelyik kategóriában (oktatófilm, gyerekműsor). Egy rövid jelenetre emlékszem. Az angol-amerikai ábécé betűit ejtette ki egy hang, ezt illusztrálta a kiejtést segítő módon a kép. Erről az első osztályos fonomimikai oktatási módszer jutott eszembe, amellyel engem megtanított Margit néni beszélni, artikuláltan olvasni és írni. Előadásomban a P betűvel szemléltetném, mert erre emlékszem. Ma már a fonomimika nem része az írás-olvasás-beszéd oktatásának. A fesztiválról hazajövet elhatároztam, hogy csinálok egy rajzfilmsorozatot a magyar ábécére. Mintaforgatókönyvnek a C betűt választottam ki. Írtam egy versikét a C-re meg a cicákra, megterveztem három kiscicát zsírceruzás technikára, és megrajzoltam a képes forgatókönyvet. Nem kellett. A figuraterveimnek annyi haszna lett, hogy Ternovszky Béla egy hajózásról (MAHART-ról szóló) reklámfilmjéhez lecsapott rájuk (vasmacska lett volna a képzettársítás).

Nemcsak kisgyereknevelés, hanem az iskolás korosztály nevelése is foglalkoztat pályám kezdete óta. Tapasztalom, hogy felnőtt témájúnak hitt filmjeim legértőbb, átérzőbb nézői gyerekek. Szerettem volna egy tévésorozatot készíteni a világ keletkezéséről Albert Ducrocq Az anyag regénye c. könyve nyomán (Kossuth Könyvkiadó, 1965), amelyet nem mellesleg a Pannónia Filmstúdió könyvtárából tulajdonítottam el. Nem kellett. Ezen viszont nem csodálkozom, hiszen 24 éves voltam még csak, határtalan ambícióval, de csekély tudással.

Nem olyan szörnyű oktatófilmekben gondolkodtam, és gondolkodom ma, amilyeneket filmhez, művészi hatáshoz nem értő megrendelők által adott kész forgatókönyvekből, olcsón készített a régi Pannónia szakmányba. Ezek primitívek voltak, rendszerint betétként szolgáltak unalmas ipari gyártásfolyamatokról készült filmekhez, és nem is a stúdió krémje vitelezte ki ezeket. Hanem olyanokra pl., mint a Halas & Batchelor által gyártott, 80-as évekbeli animáció, mely a számítógép-használat titkaiba avatott be fergeteges humorral egy kutya majdnem reménytelen megfürdetésének bemutatásával. Iskolai tantárgyak között nincs olyan, amelyben az animációnak ne lehetne haszna. A példák tucatjait idézem föl előadásomban. A televíziós ismeretterjesztésben sok hasonlóval találkozunk, csak az megy ritkaságszámba, amely a Sesamee Street elveit követve hatékonyan nevel: meg tudja fogni az ifjabb korosztályokat, fönn tudja tartani az érdeklődésüket, és emlékezetes marad a számukra.

MARTSA PIROSKA

Mozdulattervező. 1984-ben animátorképző tanfolyamot végez a Pannónia Filmnél. 2002-ig mozdulattervezéssel foglalkozik – Jankovics Marcell, Gémes József, Richly Zsolt, Dargay Attila filmjeiben közreműködik. Később szobrászrestaurátor művész és tanári diplomát szerez az MKE-n. Szakdolgozatát Jankovics Marcell ***Az ember tragédiája*** *című filmjének középiskolai oktatásban történő alkalmazásáról írta, e témában rendszeresen tart előadásokat.*

Az animációs film a középiskolai oktatásban – Az ember tragédiája (Jankovics Marcell animációs filmjéről)

Az animációs film kitűnő lehetőséget nyújt olyan témák oktatására, melyekre a középiskolai tanmenetben kevés idő áll rendelkezésre. A képek, mint vizuális ingerek gyorsan és mélyen ülnek be az elmébe, több rétegű információt hordoznak, mint amit a tanár egyszerű verbális módon át tud adni, különösen a mai, koncentrációra egyre rövidebb ideig képes diákságnak. A gazdag képi világgal megjelenített, hiteles történelmi adatokra alapozott, nevelő célzatú animációs filmek nagymértékben segíthetik a történelem, magyar nyelv és irodalom, valamint a vizuális nevelés és művészettörténet-oktatást.

Erre remek példa Jankovics Marcell Az ember tragédiája c. animációs filmje, mely középiskolai, illetve egyetemi szintű kulturális információkat is magába foglalva, Madách Imre drámáját alapul véve, azt kiegészítve menti át a 19. század kultúráját a 21.-be.
A Tragédia madáchi nyelvezete a mai kapkodó és sajnos, minőségében is sérülő magyar nyelvünk, értelmünk számára egyre nehezebben fogadható be. Olvasás közben, vagy színdarabban mind nagyobb feladatot jelent, hogy a bonyolult és mély tartalmakat hordozó, régies magyarsággal íródott mondatokat első hallásra-olvasásra megértsük. A színpadi előadás kellékei, a környezet általában csak jelzésszerű, míg az animációs film szinte korlátlanul sorakoztathatja fel mindazt a vizuális információt, amely az egyes színekhez, korokhoz kapcsolható.

Jankovics filmjében a történelmi színeket rendre az adott korra jellemző stílusban jeleníti meg, ezáltal bőséges lehetőség nyílik például az egyiptomi, görög, antik római, kora keresztény, vagy a középkori, újkori kultúra megismertetésére. Nem is fukarkodik vele, az átlagos műveltségű néző számára talán túl sok a képi információ, csak töredékét ismeri fel, azonosítja be.
Éppen ezért hasznos és szükséges a film, vagy egy-egy szín megtekintése előtt felkészíteni a nézőket a várható látványra és annak kulturális hátterére. Mivel a Tragédia „sztorija" nagyjából minden érettségizett magyar diák számára ismert, nem kell attól tartanunk, hogy lelőjük a poént! De a film nézése során a jelek, képek azonosítása a ráismerés örömével tölti el a nézőt. Nagyszerű élmény, amikor a korábban hallott dolgok, melyek eddig csak a fantáziánkban kapcsolódtak össze, életre kelnek a filmvásznon!
A középiskolai diákok tanításának nehézsége, hogy a 14–19 éves emberek már a való életre készülnek, támpontokat kívánnak saját leendő, önálló életükhöz, vezérfonalat, mely mentén nekivághatnak az ismeretlennek. Ehhez elsősorban a körülöttük élő felnőttek, illetve kortársaik példája irányadó, mely sok esetben nem feltétlenül követendő. A Tragédia átfogó képet ad az Életről abból a szempontból is, hogy az emberiség – Európa – kollektív történelme mellett az egyén –Ádám– fejlődési fázisai is követhetőek. Ez, még ha a néző vitatkozik is vele, mégis támpont, iránymutató lehet.

Előadásomban néhány jellemző példát, pár perces részletet mutatok be a filmből, bízván abban, hogy a jelenlevők között lesz néhány tanár, aki szívesen alkalmazza gyakorlatban is a Tragédia animációs filmváltozatát.

MAGYAR ÁDÁM

1994-ben diplomázott a Pécsi Janus Pannonius Tudományegyetem rajz – vizuális nevelés szakán, diplomamunkája egy 3D computer animációs rövidfilm volt. Egyetemi tanulmányai mellett a Pécsi Városi Televízió videografikusaként dolgozott, később a TV3 animációs stúdiójának vezetőjeként feladata a főcímek, reklámfilmek, kisebb animációs spotok elkészítése, illetve a televízió napi grafikai igényeinek kielégítése volt. 1998 után az AEN-IMA CGS stúdió vezetőjeként videoklipeket, reklámfilmeket rendezett. 2007-ben ők készítették az első magyar 3D-animációs filmet, az Egon & Dönci-t, melynek rendezője volt. 2010-től az egerszalóki székhelyű Greenzero stúdió alapítója és vezetője. Sztereoszkopikus 3D tartalomfejlesztéssel, illetve kutatás-fejlesztéssel foglalkozik.

Innovatív technológiák a computer-animációban, Magyar Történelem 3D-ben...

1. Rövid bemutatkozás
- Személyes tanulmányi és szakmai előzmények
- Néhány szó a korai 3D-animációs eredményekről
- Az Egon & Dönci visszhangjai és tanulságai
- A 2010-ben alakult Greenzero multimédia K+F stúdió- és kutatóközpont bemutatása, eddigi jelentősebb eredményeinek ismertetése.

2. Az aktuális produkció – Magyar Történelem 3D
- Slide-show és animációs részletek a készülő produkcióból. Az előadás alatt kb. 10-12 perc időtartamban látványos képek és videók láthatók a kivetítőn.
- A rövidfilm megalkotásának előzményei és motivációi
- A művészi koncepciót átalakító technológiák szerepe az alkotói folyamatban

3. A computer-animáció típusai és jelenlegi tendenciái
- A 2D rajzfilmkészítő alkalmazások és lehetőségeik
- A 3D animációs alkalmazások fajtái és lehetőségeik
- A sztereoszkopikus (térhatású) 3D animáció technológiájának rövid bemutatása
- A valós idejű (real-time) animációk és azok Off-Line és On-Line megjelenési formái. A modern kor vizuális kultúrájának digitális formanyelve.
- Az úgynevezett FPS (First Person Shoot) számítógépes játékok népszerűségének lehetséges veszélyei, illetve ezek hatása az animációs kultúrára.
- A VR (virtuális valóság) eszközök színrelépése – új korszak a vizuális megjelenítés technológiájában. Az Oculus Rift és társainak várható szerepe a szórakoztatóiparban.

4. Az innovatív animációs módszerek lehetséges módjai a nevelésben és az oktatásban
- A térhatású animációk látványos népszerűségének kiaknázása a különböző reál tantárgyak komplex ismeretanyagának átadásában, megértésében (pl. fizika, kémia, földrajz stb.).
- Tér- és forma-szkennelési eljárások, valamint virtuális túrák alkalmazása a szemléltetésben és a történelmi rekonstrukciókban.
- Csúcstechnológiás arc-szkennelés és motion capture (mozgásdigitalizálás) a történelmi személyiségek életre keltésében. Valósághű, foto-realisztikus animációk, illetve művészi igénnyel létrehozott filmszerű felfogású tematikus tananyagok fejlesztésének kérdései, illetve ezen művek alkalmazási lehetőségei az oktatásban, ezek szükségszerűsége a 21. század pedagógiájában.

DR. M TÓTH ÉVA

Balázs Béla-díjas animációsfilm-rendező, a BKF Művészeti Karának főiskolai tanára, animáció szakvezetője, a Kaposvári Egyetem docense. A Magyar Iparművészeti Főiskolán mesterfokozatú vizuális kommunikáció tervezőként végzett 1994-ben. Doktori fokozatát 2008-ban szerezte meg a Moholy-Nagy Művészeti Egyetemen. Animációs filmjeit a Magyar Rajzfilm Kft. alkotójaként készíti.

Praktikus szabadság – a BKF Animációs Műhely első évei

A Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola Művészeti Karán 2011-ben indult el a főiskolai szintű animációs tervezőképzés, 2012-ben pedig az egyetemi szintű animációs szakirányú mozgóképművész képzés.

Művészetpedagógiánk gerince a személyiségközpontú, elmélet és gyakorlat dinamikus kapcsolatában megvalósuló, a szabad alkotói kiteljesedést támogató, ugyanakkor stabil szakmai alapokat biztosító mesterségtanítás. A klasszikus animációs eljárásoktól a legkorszerűbb ismeretekig a műfaj teljes spektrumát ismerhetik meg hallgatóink. A praxis nem csupán a gyakorlati tárgyakban van jelen, hisz pl. az animációtörténeti tanulmányok része az egykori képfelvételi, forgatási metódus megtapasztalása is, s előfordul, hogy közismereti tárgyakból is kreatív alkotásban összegződik a megszerzett tudás... A határművészeti ismeretek eleven jelenléte tanítási programunkban adottságainkból eredő természetes lehetőség, hisz az országban egyedülálló módon, a BKF Művészeti Karán működnek együtt olyan műfaji és műveltségi területekhez tartozó szakok és műhelyek, amelyek hagyományosan különböző egyetemeken találhatók meg.

A gyors stabilizálódás és kiteljesedés egyrészt a sikeresnek mutatkozó szakmai-pedagógiai koncepciónak köszönhető, amelynek megvalósításához kollégáimmal „szabadkezet" és folyamatosan megújuló, erős infrastrukturális támogatást kapunk, másrészt a mesterek magas szakmaiságú, empatikus és nyitott szellemű tanári tevékenységének, a bizalomra épülő, elkötelezett csapatmunkának az eredménye.

Első diplomásaink egyike – aki tehetsége és összetett szakmai tudása révén máris az animációs kliptervezők nemzetközi élvonalába került – nyilatkozta, hogy tanulmányai során a szakon biztosított alkotói szabadság jelentette számára a legtöbbet, ami azért különösen jóleső visszajelzés, mert törekvéseinket hitelesíti.

„Ha origami-madarakat hajtogatunk három évig, már az megérte volna, de mi animáltunk." (Simon Balázs)

http://magyar.film.hu/filmhu/magazin/a-korlatlan-szabadsag-muveszete-bkf-fenyirok-m-toth-eva.html

Előadásom célja elképzeléseink, szándékaink megismertetése és a konstruktív, egymást támogató kapcsolat további építése az animációs szakmai közösséggel, a társegyetemekkel, a művészeti szervezetekkel.

http://bkf.hu/muveszet/kepzesek/alapkepzesek/animacio
https://www.youtube.com/user/BKFanimation/videos

DR. BALÁZS ZOLTÁN

A nagyváradi Partium Keresztény Egyetem, Képzőművészeti Tanszék tanszékvezető tanára. Egyetemi tanulmányait a temesvári Tibiscus Egyetem design szakán végezte 2004-ben. Doktori fokozatot 2014-ben szerzett a Temesvári Nyugati Egyetem Művészeti Karán. Oktatói és alkotói tevékenysége mellett a Metrion Animációs Filmfesztivál igazgatója és más kulturális programok szervezője.

Animáció a képzőművészet tanszéken

A nagyváradi Partiumi Keresztény Egyetemen 2002-ben indult képzőművészeti képzés és grafika szakiránnyal. Tanszékünkön egyszerre van jelen az autonóm és az alkalmazott művészet, a tervezőgrafika, illusztráció, videó, médiaművészet, installáció, animáció.

Ennek a kísérleti szellemi műhelynek szerves része az animáció oktatása, ami különös kihívás volt, hiszen Romániában nem létezik animációs felsőoktatás. Mivel Erdélyben elsőként nálunk indult animációs képzés, tradícióval nem rendelkeztünk, és a tanügyi törvények sem támogatják az animációt a képzőművészeti oktatásban, ezért számos alternatív programmal egészítettük ki és színesítettük az oktatást, pl. fesztiválok, workshopok, meghívott előadók stb.

A már több mint tíz éves tanszéken jelentős szakmai sikereket értünk el országos és nemzetközi szakmai fórumokon. A sikerektől vezérelve a jövő tanévben tervezzük két szakirány beindítását a grafika szakon, a tervezőgrafikát és a mozgógrafikát, az utóbbi szakirányon képzeltük el az animációs képzés fejlesztését, ahol több infrastrukturális és tehetséggondozó programot indítunk a képzés optimalizálására.

A 2011-ben indított Vizuális kommunikáció mesterképzésünkön diákjaink közül több diák is animációs témát választott kutatási témának. A nagyváradi animációs képzés fejlesztésére és bővítésére szükség van, hiszen hiánypótló.

FÜLÖP JÓZSEF

A Moholy-Nagy Művészeti Egyetem rektora, az Animáció Tanszék vezetője. Vizuális kommunikáció tervező, illusztrátor, animációs filmrendező.

Fülöp József az Iparművészeti Főiskolán diplomázott 1991-ben, majd MA diplomát szerzett ugyanott 1995-ben. 2007-ben szerzett doktori fokozatot, habilitációjára 2011-ben került sor, 2013. szeptember óta egyetemi tanár. Art directorként animációs stúdiók, televíziós csatornák programjainak, arculatának tervezését vezette. Rendezőként animációs reklámfilmeket, egyedi rövidfilmeket és interaktív tartalmakat készített. Animációs sorozatok karaktereit tervezte, illusztrátorként hazai és nemzetközi magazinoknak készített munkákat. 2001-től a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem oktatója, 2005 óta az animációs oktatás vezetője, a magyarországi animációs BA és MA képzési programok írója.
2010-től az általa alapított animáció tanszéket vezeti, majd 2014-től a MOME rektora. Oktatói tevékenysége mellett a MOME animáció nemzetközi képzési programjainak irányítója, animációs filmek producere, a KISKAKAS nemzetközi animációs filmnapok igazgatója.

MOME Animáció – Tehetséggondozás és értékteremtés

Az animáció, ahogyan a világon bárhol, itthon is rendkívül népszerű műfaj. A digitális mozgóképkorszak beköszöntével, a számítógépes alkalmazások elterjedésével, az animáció oktatásával foglalkozó egyetemek könnyen kezelhető és hatékony eszközökhöz jutottak, melyek lényegesen megkönnyítik az animációs produkciók készítését.

Mindez párosul azzal a kreatív és alkotói szabadsággal, mely mentes minden, hagyományos animációs stúdióra nehezedő üzleti és piaci nyomástól. Ennek köszönhetően az elmúlt évtizedekben a nemzetközi animációs filmművészet katalizátorává az oktatási műhelyek váltak. A műfaj innovatív alkalmazása, új területek hódítása, a hagyományos értékek, kifejezési módok, technikák életben tartása egymással párhuzamosan kezelhető, és sikeresen folytatható tevékenység. Mindezt igazolja Európa és a világ különböző egyetemein működő animációs képzések sikeres gyakorlata, köztük számtalan fesztiváldíjas, vagy éppen Oscar-jelölt munkával. Büszkén állíthatjuk, hogy eredményeit tekintve a Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Animáció Tanszéke is e műhelyek közé tartozik. Bizonyítják ezt hazai és nemzetközi fesztiválsikerei, betagozódása az Európai Unió által támogatott kontinentális együttműködési és képzési programokba. Számottevő eredményekkel rendelkezünk, melyek túlmutatnak az oktatás átlagos megnyilvánulási felületein. Mindezek folytán a MOME Animáció Tanszéke a hazai animációs filmművészet nemcsak elsőszámú utánpótlás-bázisa, hanem az egyik vezető kreatív műhelye is, ahol a folyamatos fejlesztési tevékenységnek köszönhetően számos projekt és produkció Magyarországot sikerrel képviseli különböző nemzetközi szakmai fórumokon.

Produkciók, műfajok, alkotók

RÓFUSZ FERENC

Animációs filmrendező. 1946-ban született Budapesten.
Rajzfilmes karrierje 1968-ban kezdődött a Pannónia Filmstúdióban.
***A Légy** című filmje 1981-ben Oscar-díjat nyert. 1984-től Németországban dolgozott tv-sorozatokon, 1988-tól Kanadában élt, ahol több mint hatvan reklámfilmet és animációs produkciót készített.*
2001-től újra Magyarországon él, egyedi filmeken és jelenleg egy gyermek-sorozaton dolgozik. Számos díj és kitüntetés birtokosa, munkássága elismeréséül 2011-ben Kossuth-díjat kapott.

Szubjektív kamera

1968-ban vettek fel a Pannónia Filmstúdióba, 60 jelentkezőből hatunknak sikerült és roppant szerencsésnek tartom magam emiatt. Ez a lassan fél évszázada történt esemény meghatározta az egész további életemet. A következő remek dolog, ami ott történt velünk, hogy egy olyan környezetben tanulhattuk ki az animációs filmgyártást alfától az ómegáig, ahol rengeteg, különböző stílusú, nagyszerű tehetség alkotott. Ott dolgozott Macskássytól kezdve Gémes, Nepp, Jankovics, Dargay, Reisenbüchler, Kovásznai, Ternovszky, Szoboszlay, Richli, de a teljesség igénye nélkül megemlíthetném még a nálam fiatalabbak közül Oroszt, Varsányit és Hernádit is. Közöttük sajátíthattuk el a szakma fortélyait, ami olyan útravalót jelentett, hogy a későbbiekben bármilyen feladatot bíztak rám, sikerrel meg tudtam oldani. Ez ott egy kivételes helyzet volt, manapság álmodni sem lehet ilyen inspiráló közegről. Igazi csapatmunka folyt, egymást segítve, egymástól tanulva. A fiatalok műtermét Salusinszky Miklós vezette, mi a „fiatalok" ott valósíthattuk meg ötleteinket, álmainkat. Akkoriban minimum 10 év stúdiómunka után kaphattunk először lehetőséget önálló filmkészítésre, én mindenesetre addigra eldöntöttem, hogy egy teljesen új, saját stílust próbálok magamnak kitalálni. Szerencsés találkozásom volt a Pink Floyd zenéjével, mert végül is ennek köszönhettem a „szubjektív kamera" vagyis a háttér-animáció ötletét. Így kezdődött el *A Légy* története. Hogy a film meg is valósulhatott, abban nagy szerepe volt a nemrég elhunyt Hankiss Elemérnek. Abban a korban a bizottság kereste az „üzenetet" az egyedi filmekben, így nekem is feltették a kérdést, hogy; „ki a légy és ki az, aki kergeti?" A filmkészítés akkori technológiája nem adott lehetőséget azonnal látni, megvalósult-e mindaz, amit az ember elképzelt, esetemben is két év után derült csak ki, amikor végre levetíthettük a filmet. Talán az Oscar-díj bizonyítja, meglett a befektetett munka eredménye. Rengeteg lehetőséget kaptam az élettől – a szobornak ebben persze nagy szerepe volt – sokféle érdekes, izgalmas produkcióban vehettem részt szerte a nagyvilágban. Kipróbálhattam magam a legkülönbözőbb témájú és stílusú feladatokban, rendszerint sikerrel, hisz nagyon jó iskolám volt. Többször nyílt lehetőségem később is a háttér-animációval foglalkozni, ennek kapcsán nem egyszer meghívtak a Sheridan College-ba, hogy ott bemutassam a diákoknak a „BG", azaz háttér-animáció trükkjeit. Gyakran bekapcsolt a szubjektív kamera. A külföldön szerzett tapasztalataimat pedig 15 éve újra itthon, örömmel adom át a tehetséges fiatal generációnak. 2010-re ismét elkészült egy háttér-animációs filmem – Ticket címmel, ezt már lényegesen egyszerűbb volt elkészíteni, mint 30 évvel korábban. A számítógép megjelenésével már nem kell kizárólag egy rétegben gondolkodni, felgyorsultak a folyamatok. Jelenleg a Hoppi mesék című animációs sorozaton dolgozom kreatív- és art-direktorként. 3–8 éves gyermekeknek készül a film a népek ünnepeiről. Producertársam annak a Salusinszky Miklósnak a fia, aki vagy 40 éve azt a műtermet vezette a Pannóniában, ahol az első filmjeim készültek. Ilyen dolgokat produkál a sors.

És el ne felejtsem így a végén megjegyezni a legfontosabbat; roppant szerencsésnek érzem magam, mert egész életemben azzal foglalkozhattam, ami a szenvedélyem, a hobbim.

ULRICH GÁBOR

Balázs Béla-díjas animációsfilm-rendező, képzőművész, művészeti pedagógus.
Munkáinak középpontjában az emberi test organikus struktúrái állnak.
Filmjeiben a formanyelvi kísérletek képzőművészeti látásmóddal párosulnak.
Szerzői animációs filmjeit több mint harminc ország filmfesztiváljai válogatták be versenyprogramjukba. Alkotásait számos képzőművészeti és filmes díjjal ismerték el.
Több oktatási intézményben meghívott előadó.

Szerzőiség és adaptáció

Az irodalmi mű adaptációjának szubjektív elemzése Örkény István: *Egy meghasonlott tulipán* c. írása, valamint az abból készült animációs film elemzése kapcsán.

Másodlagos kulturális termék, egyszerű illusztráció, produkció, vagy reprodukció? A médiumváltás esztétikai és morális kérdései: az asszociációs tér tágíthatósága, a feldolgozás veszteségei és lehetőségei. Beékelt narratívák és a kontextusmódosulás, mint a szerzőiség megjelenése. Az önreflexió létjogosultsága az adaptív alkotásokban.

VARSÁNYI FERENC

Felsőfokú tanulmányait az Iparművészeti Főiskolán, és a Színház- és Filmművészeti Főiskolán végezte. Rendezett egészestés játékfilmeket, tv-sorozatokat, dokumentum- és ismeretterjesztő filmeket, és közel száz forgatókönyvet írt. Dolgozott több nagy magyarországi stúdióban, a Magyar Televíziónál, egy ausztrál, két amerikai, és négy ázsiai stúdióban. 1991-ben a televíziós Oscarnak is nevezett Emmy díjat nyerte el egy Hollywoodban készített, ***Rugrats*** *című, animációs sorozattal. Tanít a MOME-n, és 2011 óta tagja a Magyar Média Mecenatúra program Animációs Bizottságának. 2013 óta szaktanácsadóként dolgozik az NMHH-nak. Munkatársaival 2014-ben fejlesztési támogatást kaptak a Nemzeti Filmalaptól a* ***Piszkos Fred közbelép*** *című egészestés animációs filmre, amelyen rendezőként és társ-forgatókönyvíróként is dolgozik.*

Piszkos Fred színre lép

Az olvasáskutatási adatok szerint hazánkban 2,5 millió Rejtő-rajongó van. A TOP 100 könyvben két Rejtő-könyv is szerepel – az egyik a Piszkos Fred , és a Nemzeti Könyvtár sorozatban is megjelent a „Piszkos Fred közbelép” című Rejtő-mű.

Ez utóbbiból szeretnénk animációs filmet készíteni. Nem először foglalkoztat a gondolat, hogy Rejtőt megfilmesítsem. Egyik első olvasmányom is a Piszkos Fred volt, faltam a Korcsmáros Pál által rajzolt képregényeket is. Azzal a tehetséges képregény-rajzoló grafikussal dolgoztam elejétől fogva, aki az annak idején a Fülesben megjelent, folytatásos fekete-fehér képregényeket színes album formájában átdolgozta. Úgy hívják, hogy Garisa Zsolt.

Többféle technikával kísérleteztem korábban és most Udvardi Jenő kollégámmal úgy látjuk, hogy a 3D a legjobb megoldás, de egy szoftver alkalmazásával kontúrt adunk a 3D-s figuráknak, s ezzel visszaadjuk az eredeti képregények világát („megelevenített, meganimált, megfilmesített képregény”).

2014-ben Barbalics Péterrel, az Art Deco producerével beadtuk a Nemzeti Filmalaphoz „fejlesztési támogatásra”. Az első szakaszon túl vagyunk. Garis a Zsolt és Cserkúti Dávid grafikus közös munkájával elkészült öt figuraterv, három látványterv, valamint megírtuk a first draft scriptet. Most tartunk a második fordulónál, és dolgozunk már a final drafton.

Az írói csapat tagjai: Huszár Péter forgatókönyvíró, Maruszki Balázs dramaturg, Benkő Orsolya fejlesztő és jómagam. Célunk, az hogy filmünk ne csak azokhoz szóljon, akik Rejtő-rajongók, hanem potenciális nézőként megszólítanánk azokat is, akik nem is hallottak Rejtő Jenőről (külföldiek), vagy hallottak róla, de nem olvastak még Rejtő-művet. Olyan „akció vígjátékot” szeretnénk készíteni, amely 12 éves kortól felfelé, minden korosztályt bevonz a moziba, mert vagy abban a korban van, amikor legtöbbünk Rejtőt olvasott, vagy pedig hozzám hasonlóan, Rejtő-könyveken nőtt fel, és szívesen idézi fel animációs film formájában a hajdani könyvélményt.

Idén még előttünk áll a gyártás-előkészítő szakasz, de reményeink szerint év végén készen állunk arra, hogy elinduljon az első olyan magyar egészestés animációs játékfilm gyártása, amely Rejtő Jenő: *„Piszkos Fred közbelép”* című művét viszi a közönség elé.

GYULAI LÍVIUSZ

1962-ben diplomázik a Képzőművészeti Főiskola grafika szakán. Hamar sajátos hangulatú, bravúros technikai tudásról, remek rajzkészségről, nagy műveltségről, összetéveszthetetlen iróniáról számot adó egyedi és sokszorosított grafikai lapjaival, illusztrációival tette ismertté magát itthon és külföldön. 1975-től megindul rajzfilmes pályafutása, s ez hazai és nemzetközi filmes elismerést is hoz számára. Filmjeihez forgatókönyveit, történeteit maga írja. Az egyetemes emberi műveltség, a mitológia és a köznapiság természetes, kezelése, nagy igényesség, rajzi tudásának nagyvonalú filmes megjelenítése, mélységes humánum és eredetiség jellemzik filmjeit. Alkotásai (többek közt): ***Új lakók, Jómadarak, Tinti kalandjai, Jónás, Egy komisz kölyök naplója I–II.*** *A Magyar Művészeti Akadémia rendes tagja, a Nemzet Művésze.*

Mesék mozgóképeken

Röviden ismertetem, miként jutottam el grafikusként az animációs film műfajához.
Működésem a Pannónia Rajzfilm Stúdióban, az ott készült rövidfilmek, tv-sorozat, animációs rövid filmjeim készítése. Ezek után a Kecskeméti Stúdió-beli ténykedésem (Tinti kalandjai című tv-sorozat), majd a budapesti Grácia Alkotócsoport tagjaként további rövidfilmek készítése.

A Grácia megszűnte után munkásságom a MARA film „kebelében”.
Végezetül, miután lehetőségem nyílt újra tv-sorozat készítésére a Médiatanács pályázatát elnyerve, beszámolok röviden a pályamű tartalmáról. Mint annyi más filmötletem, úgy ez is elég régen fogant, már a 70-es években írtam részletes irodalmi forgatókönyvet. Címe Egy komisz kölyök naplója, ez egy amerikai, 1800-as évek közepén élő költőnő sikerkönyve, ami először több részletben jelent meg, és a század végén hazánkban is népszerű lett Karinthy Frigyes fordításában, először 1918-ban, majd a 30-as években és legutóbb 1988-ban az Európa Könyvkiadó kiadásában látott napvilágot. Természetesen le kellett „porolni”, felfrissíteni a történeteket, kiegészíteni új sztorikkal. Minden megújítási törekvésem során igyekeztem a mű szellemét és Karinthyét szem előtt tartani. Lelkes és tehetséges stábom és jómagam legnagyobb örömére a közönség a tv-ben lejátszott két epizódot nagy tetszéssel fogadta, a 2014-es Kecskeméti Animációs Filmfesztivál nemzetközi zsűrije a legjobb televíziós sorozat fődíját ítélte oda. Egy-egy epizód 7 perc, ebből egyet szeretnék levetíteni idő hiányában és pár szóval beszélni még a sorozatról.

M. TÓTH GÉZA

Animációsfilm-rendező, PhD, DLA, habilitált egyetemi tanár, a Színház- és Filmművészeti Egyetem rektora.

*Rendezőként főleg rövidfilmeket (pl. **Ikarosz, Maestro, Ergo, Mama**), összművészeti kísérleteket (pl. XYZ, A csodálatos mandarin, A kékszakállú herceg vára), és televíziós animációs sorozatokat (pl. VIVA csatornaazonosítók, Modern Képmesék, Bogyó és Babóca) készített. Alkotásai több mint 200 nemzetközi filmfesztiválon szerepeltek sikerrel, és közel 100 díjat nyertek, köztük az Amerikai Filmakadémia jelölését a Legjobb Animációs Rövidfilm Oscar-díjára (**Maestro**, 2007).*

Az animáció színpadi alkalmazása

2005 óta több olyan megbízásom volt, amelyben az animáció mint valamilyen összművészeti produkció része kapott szerepet. Az előadáson ezeknek a munkáknak a tapasztalatairól számolok be.

Először Bartók: A Csodálatos mandarin című művének feldolgozásánál alkalmaztam azt a megoldást, hogy a teljes zenedarab minden előadás alkalmával élő, koncertszerű formában hangozik el, a vetített látvány pedig egy számítógépes program használatával előadásról előadásra hozzáidomul a saját törvényszerűségei szerint létre jövő muzsikához. Így a vetített kép és a zene kapcsolata kiegyensúlyozottabb lett, mint ha a képsorokat adott hosszúságú hangfelvételre szerkeszteném, és úgy vetíteném a közönségnek. A koncepció fontos része, hogy az előadásokon nincs folyamatos sötétség, a közönség egyszerre nézheti a koncertterem belső architektúráját, az előadókat és a vetítőfelületeken megjelenő animált képsorokat. Az előadásokon a vetítőfelületek méretét és a zenekarhoz viszonyított helyzetét úgy igyekszem meghatározni, hogy a látvány mozgóképi része kiegészítse, és ne uralja a produkciót. A Mandarin bemutatójára a Művészetek Palotájában került sor 2005 áprilisában, a Kocsis Zoltán vezette Nemzeti Filharmonikus Zenekarral. Ezt követően más-más zenekarokkal mind Magyarországon, mind külföldön több alkalommal előadtuk.

A következő hasonló produkciónál, Bartók: A kékszakállú herceg vára című operájánál teljes mértékben megszűntettük a moziszerű előadást. Az előző produkciónál az animáció a zenészek mögé belógatott vetítővásznon jelent meg. A Kékszakállú esetében azonban a mindenkori környezet architektúrája adta a vetítőfelületet. A darab bemutató előadását a 2006-os Miskolci Operafesztiválon tartottuk az aggteleki Baradla barlangban. A sziklafalon megjelenő, konstruktivista ihletésű animációk érdekes, „altamirai" hangulatot is adtak a produkciónak.

2013 húsvétján megbízást kaptam Bach: Máté passiójának összművészeti feldolgozására a Magyar Állami Operaházban. Ezúttal a vetítés a teljes színpadnyílást takaró tüll-felületen jelent meg az énekkarok előtt és a zenekar és a szólisták mögött. Ezzel a megoldással el tudtam érni, hogy a különböző megvilágításokkal a színpadi látványelemek és a vetített képsorok mint egy téri kollázs jelenjenek meg a színpadon. Ezúttal az animáció alapja a passió szövegképe volt. A bő kétórányi mozgó tipográfia nem a történet filmes értelemben vett elbeszélését célozta, hanem megjelenítette-értelmezte az elhangzó szöveget, és kiemelte a zenében megjelenő narratívát.

KLINGL BÉLA

Rendező, animátor, producer.
Pécsen alkalmazott grafika szakon érettségizett. A Magyar Iparművészeti Egyetem animáció szakirányán diplomázott 1999-ben, majd Gauder Áronnal és Bóka Igorral hozták létre a KGB Vizuális Műhelyt.
2002-től az általa alapított KGB Stúdió vezetője.

Filmes munkái:
2013 – Boxi – író, rendező, producer, 2009 – Koós Árpád: Bábel – producer, 2009 – Bogdán Zoltán: Edward – producer, 2007 – Enyedi Ildikó: Első szerelem – Sfx supervizor, 2007 – Novák Erik: Zuhanórepülés – Sfx animáció, 2007 – M. Tóth Géza: Ergo – technikai rendező, animáció, 2006 – M. Tóth Géza: Maestro – technikai rendező, 2005 – Pálfi György: Taxidermia – 3D animáció és Sfx supervizor, 2004 – Klingl Béla: Deja Vu – 3D animációs rövidfilm, 2004 – Gauder Áron: Nyócker – animáció, 2000 – Pálfi György: Hukkle – 3D animációk, Sfx, 1999-től reklámfilmek, televíziós főcímek, arculatok, 1999 – Star Warriors szimulátorfilm , 1999 – Klingl Béla: Mete-orb – 3D animációs diplomafilm

Televíziós sorozat az ötlettől a 3D-s megvalósításig

Az előadás a BOXI című sorozattervünk megvalósításáról szól, kis stúdiónk szemszögéből:
Az alapötlet és a kulturális háttér bemutatása. A „papercraft" játékok elterjedtsége külföldön, főleg Japánban és Franciaországban.
Az epizódok hosszának magyarázata. Miért praktikus a 3 és fél perc epizód-hosszúság?
A cselekmény fejlesztése, a szinopszistól az animációig.

Az animatikok fontossága:
Hogyan változik a storyboard a 2D, majd 3D animatik elkészítése során? A 3D animatik lassú átalakulása kész epizóddá.
A célközönség a 4–10 éves korosztály, de igyekszünk a felnőttek számára is szórakoztatóvá tenni az epizódokat, rejtett gegekkel és pop-kulturális utalásokkal.

A Médiatanács több szakaszos pályázati rendszerének előnyei.

Az epizódok készítésének elhelyezése a KGB Stúdió gyártási rendszerében, „pipeline"-jában.

Technikai megvalósítás:
Költséghatékonyság és az ár/érték arány, azaz mit és hogyan „csaljunk" a 3D animáció készítése során. A „papírszerűség" elérésének nehézsége. A mimika egyszerűsítése, az áthatások elrejtése. Saját, belső fejlesztésű pluginek, programok használata. Az általános animációs szoftver átalakítása saját céljainkra.
A jelenetcsoportok egyben tartása szintén egyszerűsíti a gyártási folyamatokat.
A figurák mozgató „rig"-jeinek egyedisége a papírból kivágott világnak köszönhetően. Kettős funkció: hajtogató rig-szerkezet és animációs rig-szerkezet.

Tanulságok és tapasztalatok.

DR. IVÁNYI-BITTER BRIGITTA

Jelenleg közép-európai animációtörténet-kutatással foglalkozik, óraadó tanár a MOME animáció szakán, History and contexts of Central European Animated film, Kortárs médiaművészetek). Kreatív producer (Candide kalandjai c. tv-sorozat, Ungvár című rövidfilm). A Kovásznai György életművét feltáró kutatási projekt vezetője, a monográfia szerzője, a Magyar Nemzeti Galériában rendezett életmű-kiállításának kurátora (2010), a Riportré 2010 című animációs hommage film kreatív producere, a Kovásznai–Kentridge kiállítás (2011) kurátora a Szépművészeti Múzeumban.

A magyar animációsfilm-gyártás alakulása regionális összehasonlításban

Kelet-Közép-Európa animációsfilm-történetének kutatása során a régió történelmi, gazdasági folyamatainak párhuzamai miatt érdemes ezen iparág feltűnő párhuzamait is alaposabb elemzés alá venni. Előadásomban igyekszem rávilágítani, hogy az államszocializmus és a '89 utáni új helyzet hogyan határozta meg az animációs ipar szerkezetét.
Magyarországon, akárcsak Csehszlovákiában, Lengyelországban és Jugoszláviában a 60-as évekre megerősödött az önálló animációsfilm-gyártás, amely egész pontosan azt jelentette, hogy más ágazatokhoz hasonlóan állami monopóliumként valósultak meg animációs filmek. Magyarország produkciós központjában, a Pannónia Filmstúdióban, finanszírozási szempontból a mozifilmsorozatok gyártása jelentette az első kibontakozási lehetőségét. Majd 1968-tól a 90-es évek elejéig a Magyar Televízió folyamatos tv-sorozat megrendelésekkel látta el, amely a kölcsönösen virágzó együttműködésnek köszönhetően stabil gazdasági alapot és nagy népszerűséget adott a Pannónia Filmstúdiónak. Az 1973-ban bemutatott János Vitéz (r: Jankovics Marcell) című mozifilm még inkább kinyitotta a finanszírozási lehetőségeket a hatalmas népszerűséggel megjelenő egészestés magyar animációs film számára. A bevétel egy részéből a stúdió felnőtteknek szóló rövid animációs filmeket finanszírozhatott, sok esetben olyanokat, amelyek kísérleti, rendszerkritikus jellegüknél fogva inkább a tiltott-tűrt kategóriába estek. Ezeknek a tendenciáknak köszönhetően a gyártási volumen megnövekedett, olyannyira, hogy a szovjet blokkban a 70-es évekre a Soyuzfilm után következő legnagyobb animációs filmgyártó a Pannónia Filmstúdió lett.
Csehszlovákiában is központosították az animációsfilm-gyártást, az 1957-ben alapított Krátky film (ma Kratky Film Praha a.s. részvénytársaság) nevű domináns központi filmstúdióhoz tartozott az 1945-ben alapított Studio Bratri v triku, és a Jiri Trnka által 1947-ben alapított bábfilm stúdió is. Ezen kívül üzemelt még a Studio Prometheus Ostravában, és az 1930-as évektől máig is működő Zlini filmstúdió, amely élőszereplős és animációs filmek előállítója is. A rendszerváltás előtti évtizedre a csehszlovák animációs ipar stabil gazdasági alapokon állt, kiterjedt koprodukciós munkáinak is köszönhetően jól finanszírozott állami vállalat volt. A cseh animációs stúdiók gyakran dolgoztak olyan nyugati országokkal, mint az Egyesült Államok, Kanada, Hollandia, NSZK, Japán, emellett az NDK-val, lengyel vagy akár bolgár partnerekkel is.
A szlovák animációs ipar nem fejlődött ugyanolyan lendülettel, mint a cseheké, annak ellenére, hogy egy országhoz tartoztak. A Koliba animációs filmstúdió szervezetileg a Pozsonyi Szlovák Filmgyártó Vállalat részét képezte, s mint ilyen természetesen ez is egy cenzúrával jól felszerelt állami vállalat volt. A Koliba stúdióban a 80-as évekre kialakult egy viszonylag stabil és jól működő animációsfilm-gyártás, ám ez sem színvonalát, sem volumenét tekintve nem tudott versenyezni a cseh, lengyel vagy magyar animációs terméssel.
Lengyelország animációs ipara sokkal decentralizáltabban épült fel, mint a környező országokban. A hagyományosan is több centrumú, nagyszámú lakossággal bíró országban több város is kialakította a maga animációsfilm-stúdióját és helyi stílusát.

RICHLY ZSOLT

Rajzfilmrendező, grafikus, Balázs Béla-díjas, érdemes és kiváló művész, a MOME címzetes egyetemi tanára. A Magyar Iparművészeti Főiskola Díszítőfestő Tanszakán rajzfilmtervező-rendező képzésre szakosodik. 1966-ban készül el diplomafilmje, az Indiában... című animációs film, amelyet moziban is bemutatnak. Tanárai: Nepp József, Eigel István, Z. Gács György. 1966 és 2000 között 34 éven keresztül a Pannonia Filmstúdió munkatársa. Atyai jó barátja és példaképe Csermák Tibor. A televízió megrendelésére készült – gyermekeknek szóló – filmjei többek között: A kockásfülű nyúl, a Kíváncsi Fáncsi, a Fabulák és az Árgyélus királyfi. Zenére készült munkái: Szvit, Medvetánc, Este a székelyeknél, Molnár Anna, Háry János. Felnőtteknek szánt rövidfilmjei: Hommage à Vajda Lajos és a Kőműves Kelemen. Az utóbbi években szabadúszóként a Kecskemétfilm Kft. munkatársa, ahol Kormos István verses meséit adaptálja, ugyanakkor a Luther Kiadó égisze alatt a Luther Márton élete című animációs filmsorozatot tervezi, rendezi. E nagyszabású munka a reformáció 500. évfordulójára készül.

Az átalakulás csodája, avagy néhány példa a morf animációra

Az előadás megkísérli a képek mozgásban való átalakulását magyarázni bizonyos rövidfilmek esetében. Részleteket mutat be saját és kollégái rajzfilmjeiből, kitekintést ad külföldi morf filmekre. Felvillant átalakulásos technikával készült MOME-s munkákat.

MAGYAR ANIMÁCIÓ 100

A magyar filmgyártás történetének egyik legszínesebb fejezete az animációs film.

Olyan máig népszerű karaktereket köszönhetünk neki, mint a Kiskakas, Gusztáv, Vuk, a Mézga család vagy Grabowski. És noha az animációs rendezők játékfilmes kollégáikhoz képest kevésbé ismertek, nem kell senkinek sem bemutatni a magyar animáció máig legnépszerűbb alkotásait jegyző Macskássy Gyulát, Dargay Attilát, Nepp Józsefet, Foky Ottót, Ternovszky Bélát, Cakó Ferencet, Varga Csabát vagy M. Tóth Gézát, valamint a magyar animáció olyan jeles művészeit, mint Jankovics Marcellt, a Magyar Művészeti Akadémia alelnökét, illetve Gyulai Líviuszt és Orosz Istvánt, az MMA rendes tagjait.

A százéves múltra visszatekintő magyar animáció története **1914-ben kezdődött Kató-Kiszly István trükkfilmjeivel**. A rendszeres animációsfilm-gyártás **a Macskássy Gyula vezette budapesti reklámfilm-műteremben indult el a 30-as, 40-es években**. Szintén Macskássy érdeme, hogy a II. világháború után sem szakadt meg a rajzfilmgyártás. Az 50-es években formálódott állami **Pannónia Filmstúdió** vált a magyar animáció fénykorának alapintézményévé, ahol a 60-as évektől egymás után születtek a ma is ismert animációs mozifilmek és tévésorozatok, valamint a külföldi fesztiválokon nagy sikerű művészi animációk, többek között **Rófusz Ferenc 1980-ban készült *A légy* című filmje, amely az első magyar film volt, amely Oscar-díjat kapott.** A rendszerváltozás óta eltelt 25 év a gyártási és financiális nehézségek ellenére is bővelkedik kultikus filmekben és nemzetközi sikerekben, példaként ott van **az Oscar-jelölt *Maestro*, az Annecy-fődíjas *Nyócker!*, vagy a videómegosztókon is milliós nézőszámot elérő, 100 részes *Magyar népmesék*.** A kortárs magyar animáció utánpótlásának egyik legfőbb intézménye a **Moholy-Nagy Művészeti Egyetem**, a MOME-s diákmunkák mind gyakrabban szerepelnek sikerrel a világ legrangosabb fesztiváljain.

A MAGYAR ANIMÁCIÓ 100 az első amatőr trükkfilmkísérletektől a videómegosztókon nézőcsúcsokat döntögető kortárs animációs kisfilmekig mutatja be ennek a sokféle és változatos animációsfilmes történetnek a legfontosabb állomásait, máig kiemelkedő filmjeit, a technika fejlődését és a filmek mögött álló alkotókat.

A kiállítás magyar–angol nyelvű. A képekkel gazdagon illusztrált szöveges tárlatot klasszikus és kortárs magyar animációsfilmekből összeállított vetítési program kíséri a Vigadó kiállítóterében berendezett vetítőteremben. Az eredeti bábok és a rajzfilmekből vett eredeti képek révén a látogatók betekinthetnek az animációs film készítésének kulisszatitkaiba is.

A kiállítás a 150 éves Pesti Vigadóban 2015. február 11-étől március 1-jéig látogatható.

MAGYAR MŰVÉSZETI AKADÉMIA

150 ÉV

VIGADÓ

MOHOLY-NAGY MŰVÉSZETI EGYETEM
MOHOLY-NAGY UNIVERSITY OF ART AND DESIGN BUDAPEST

MAGYAR MÉDIA MECENATÚRA MÉDIATANÁCS

MTVA MÉDIASZOLGÁLTATÓ-TÁMOGATÓ ÉS VAGYONKEZELŐ ALAP

MaNDA Magyar Nemzeti Digitális Archívum és Filmintézet

Kecskemétfilm Ltd. 1971

2015