

## Műhely

Tóth Géza

### Az animációs film készítésének oktatása a középiskolában

**A Magyar Iparművészeti Főiskolán szereztem animációs filmtervezői és tanári diplomát. 1992 óta foglalkozom filmes, elsősorban animációs filmes oktatással. Több animációs tábor, tanfolyamot, szakkört vezettem. Tanulmányomnak célja néhány, a tanulók életkorához és a körülményekhez alkalmazkodni képes feladat menetének, eredményeinek leírása, a tapasztalatok összegzése.**

A feladatok mindegyike olyan, amely helyet kaphat egy animációs filmes (vagy multimédia) oktatási program első szakaszában. A technikai feltételek iskolánként eltérőek. Van, ahol speciális mozgáspróba berendezés, számítógépes rendszer, filmkamera segíti az oktatást, máshol az összes technikai felszerelés az iskola egyetlen régi VHS kamerája. Ebben a dolgozatban elsősorban azokat a feladatokat sorolom fel, amelyek a mostohább körülmények között, alacsonyabb szintű technikai felszereltség mellett is elvégezhetőek, és egymásra építhetők. Ezekből az ötletekből olyan feladatsorokba is bekerülhet egy-egy, amely – jobb körülmények között – később nagyobb igényű célokat is maga elé tűzhet.

Az „animáció” szó jelentése: valami élettelen megeleveníteni, lélekkel, étellel felruházni. Ennek gyakorlati megvalósítása az animációs filmezésben azt jelenti; megmozgatni. A mozgófilm azon a fiziológiai tényen alapul, hogy ha gyors egymásutánban egymástól csak kismértékben eltérő állóképeket látunk, azt szemünk „tehetetlenségénél” fogva nem állóképek sorozataként, hanem mozgóképként értelmezi. Ehhez az emberi szem számára legalább 10 kép/másodperc sebesség szükséges. Fontos hangsúlyozni, hogy ezzel csak mi vagyunk így, bizonyos állatoknál ez a szám kisebb, többségüknél azonban nagyobb. Egyes ragadozó madaraknak például több száz állóképet kellene másodpercenként vetíteni ahhoz, hogy mozgást érzékeljenek. Hogy a mozgás illúziója tökéletesebb legyen, a filmes gyakorlat sem a 10 képkocka/másodperc sebességet, hanem általában a 24 kocka/másodperc tempót használja. Ez azt jelenti, hogy a filmvetítógépből folyton mozgó filmszalag minden kockája 1/24 másodpercre állóképként a vetítővászonra vetül, és a szemünkben-agyunkban folyamatos mozgássá áll össze. A „trükk” csak az olykor feltűnő biciklisták vagy lovas kocsik össze-vissza mozgó kerékküllői láttán lepleződik le. Ahhoz, hogy a világ kerékküllőjén kívüli része a vásznon a reális mozgások illúzióját keltse, a mozgófilmkészítés felvételi szakaszában a vetítéssel megegyező tempójú képkockatábor szükséges. A filmkamera tehát másodpercenként épp huszonnégvet exponál. Huszonnégy állókép fölveve, huszonnégy állókép levetítve másodpercenként: a világ megörökíthető mozgásában.

Az animációs film készítésekor viszont a szükséges 24 kocka/másodperc képmennyiség nem folyamatos expozícióval kerül a filmre, hanem egyesével. Az

animációs filmkamera úgy működik, mintha egy nagy tárolókapacitású fényképezőgép lenne. A mozgófilm egyes képeinek exponálása között 1/24 másodperc telik el. Két egymást követő animációsfilm-kocka felvétele között akármennyi idő is eltelhet. A lényeg csak az, hogy a következő képre egy kicsit más kerüljön.

Ha tehát egy rögzített kamera elé például egy széket tesztek, majd minden expozíció után egy kicsit arrébb csúsztatom, akkor a filmre a szék különböző pozíciójú képeinek sorozata kerül. Ez levetítve azt a hatást adja, mintha a szék „magától” csúszkálna a padlón. Az azután, hogy a fázisról fázisra felvett látvány egy tárgy, egy élő személy más-más pozíciójú gyurmafigura vagy egymás utáni mozdulatrészeket ábrázoló rajzsor-e, más és más hatású lesz, de technikája ugyanaz: animáció. Láthatjuk tehát, hogy az animáció tulajdonképpen egyszerű filmes eszköz, mint például a visszafelé felvett jelenet, az áttűnés stb. (Technikaként inkább a „kockázás” szó a használatos.) Ezzel a technikával viszont a „reális” film remekül tud irreális vagy szürreális képsorokat létrehozni, így az animáció az idők folyamán már nemcsak nagyon sok lehetőséget kínáló filmes technika maradt, hanem függetlenné vált, önálló műfaj lett. E műfaj két fő tulajdonsága és kimeríthetetlen gazdagságának állandó forrása az, hogy minden animálható és animációban minden lehetséges.

Az animációhoz, az animációs oktatáshoz nem feltétlenül kell nagy technikai apparátus, kamera, trükkasztal vagy filmvetítő gép. Az első „animációs filmes”, a francia *Émile Reynaud* például a múlt században, már a mozgófilm megjelenése előtt készített üveglapokra festett fázisokból álló, a mai egyedi animációs filmekhez hasonló, lírai hangulatú rövid filmeket.

Ismertetek néhány egyszerűbb technikát és azt, hogy ezek hogyan alkalmazhatók az oktatásban. Az elképzelhető legegyszerűbb animáció a két fázisból álló, a fázisok gyors váltakozásából adódó mozgás. Ennek a típusnak ismert megjelenítési formája az, amikor egy darab papírra az egyik, egy e fölé helyezett papírra pedig a másik fázist rajzoljuk. A felső papírt egy tollra vagy ceruzára tekerjük. A toll ide-oda kapkodásával a felső papír hol kisimul (és így az ezen lévő rajzot látjuk), hol visszapendörög (ekkor az alsó ábra válik láthatóvá).

A feladat igen egyszerűnek tűnik, de – hasonlóan a többi egyszerű animációs technikához – a sikernek van egy nagyon fontos feltétele: olyan mozgást kell találni, amelyik épp az adott technikával jeleníthető meg a legjobban. Ebben az esetben tehát csak az lesz élvezetes, jól érthető mozgássor, aminek a valóságban is az a tulajdonsága, hogy leginkább a mozgás két szélső pontja és a gyors, visszatérő ritmus jellemzi. Jó megoldás tehát például két fűrészelő törpe vagy ugató kutya.

1. ábra



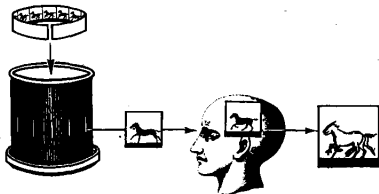
Itt kell megemlíteni az animációs filmezés, de főleg a rajzfilmkészítés egy fontos trükkjét: a sziluettátlást. Már ebben az egyszerű feladatban meghatározhatja az eredményt az, hogy a tanulók milyen nézetből ábrázolják a mozgást. Ha például az előbb említett, két fázisban ábrázolt, nyitott, illetve csukott szájú kutyafej szemből jelenik meg, sokkal kisebb hatású mozgást fog eredményezni, mintha profilban rajzolják. A lényeg tehát: a tanulók mindig képzeljék el a figuráik mozgását úgy, mintha erős ellenfényben csak a szereplők sziluettjét látnák. Ha a mozgás így érthető, jó esély van arra, hogy az eredeti képi világban megjelenő figura is látványosan, felismerhető gesztusokkal fog mozogni.

A következő, szintén egyszerű és ismert animációs technika az, amikor egy vastagabb tankönyv lapjainak jobb felső vagy alsó sarkába rajzoljuk a mozgássort. Ezt a könyv átpörgetésével lehet életre kelteni. Kollegiális és praktikus okokból is jobb megoldás, ha ezt a technikát nem füzetben vagy könyvben gyakoroltatjuk a diákokkal, hanem olyan jegyzetpapírtömbön, amelyből az elrontott fázisok kivethetők, és ahová a szükséges pótrajzok a kívánt helyre tehetők.

Az előző feladatban említettek itt is érvényesek. Itt értelemszerűen egy egyirányú (sztori jellegű) mozgássor lesz a technikának legmegfelelőbb. Ez jóval több lehetőséget kínál, de itt is fontos figyelmeztetni a diákokat a technika által limitált időhosszra (max. 2-3 másodperc) és a mozgás ritmusára. Jó megoldás szokott lenni a növekedés (például kinyíló virág) vagy valamilyen helyváltoztatás mozgás (például rakétakilövés).

A harmadik, egyszerű technikai feltételeket igénylő, az iméntiekkel rokon animációs technika a stroboszkóp (vagy varázsdob) segítségével készített mozgássor. Ez a szerkezet egy tengelyre csapággal erősített hengerből áll, leginkább egy nagy talpas pohárra emlékeztet. A henger, melynek csak alja és palástja van, gyors forgásra képes. A hengerpalást aljába fognak kerülni a fázisok, és hogy minden rajzot külön-külön „állóképként” láthassunk, a palást felső felén keskeny nyílásokat vágunk. Értelemszerűen ahány nyílás van a paláston, annyi rajzot kell a henger belsejébe tenni, ugyanis amikor a hengert megforgatjuk, minden nyílás, amely a szemünk elé kerül, a vele szemközti képet engedi egy pillanatig láttatni. A gyorsan forgó képek így nem mosódnak össze a szemünk előtt, hanem egy mozgássort eredményeznek. Legcélszerűbb a rajzokat egyetlen papírcsíkra rajzolni, amelynek hossza megegyezik a palást kerületével, és annyi részre osztani, ahány nyílást a hengerpalástra vágunk.

2. ábra



Ennek a technikának is sajátos ritmusa és tempója van. Most a természetükből fakadóan visszatérő ritmusú mozgástípusok lesznek a leginkább adekváltak. Sok haladó mozgás, járás, forgás, hintázás, repülés stb. ilyen. Az a lényeg, hogy a képsor utolsó fázisa után a mozgás természete is az első kép soron következését követelje. Egy újra meg újra kinyíló virág vagy sokszor egymás után felépülő ház tehát nem tartozik a jó megoldások közé. Külön értékelendők viszont azok a megoldások, amelyekben a tanulók a mozgássor periódusát egy-két fázissal képesek meghosszabbítani.

Például szembejövő autók rajzolására két megoldás is adódhat. Képzeljünk el mindkét esetben egy olyan stroboszkópot, amely egy 12 fázisú mozgássort képes életre kelteni. Az első rajzon a kép bal sarkában megjelenik egy kis pont, ez a következő fázisokon aztán a képek jobb oldala felé haladó, egyre növekvő autóvá hízik, szinte betölti a képet, a tizedik fázison már az autó java része nem is látszik, a tizenegyediken már szinte az egész autó kiment a képből, a tizenkettedik kép pedig üres. Az ezután megjelenő első rajz a kis ponttal a következő szembejövő autó első fázisát jelenti. Jó megoldás. Szébb, több, „profibb” viszont az a rajzsor, amelyikben például ez a kis pontként ábrázolt autó már az előbbi példa tizedik fázisán megjelenik, a nagy, félig a képből már kifutott autó mögött, messze. Ezután a tizenegyedik fázison az eredeti mozgássor második, a tizenkettediken pedig az eredeti mozgássor harmadik rajza szintén a képre kerül. Ilyen módon a mozgássor három fázissal meghosszabbodott, a mozgás simább, szebb lett.

E három egyszerű animációs technikát nemcsak amiatt tartom jónak és a középiskolás filmes oktatásba valóknak, mert olcsóak és az eredmény gyorsan látható általuk, hanem azért is, mert képesek arra, hogy látványosan illusztrálják az animációs filmezés két alapmozgástípusát: az egyirányút és a visszatérőt, illetve a visszatérőnek egy gyakori változatát, a két fázisban visszatérő mozgást.

A legtöbb filmes és fotós oktatási programban szerepelni szokott a filmfelvétel gépe, a videokamera vagy a fényképezőgép működésének és használatának ismertetése. Sokan fontosnak tartják, hogy ne csak a munkaeszközökön ismertessenek minden gombot, csavart, pöcköt, hanem azt is elmondják a tanulóknak, melyik fázisban mi történik a filmmel, mi a filmgyártás általános menete, mi a film és a video közötti különbség stb. Ezeket nélkülözhetetlenül fontosnak tartom én is. A diákok egészen más lelkülettel nyúlnak a kamerához, ha a technikai lehetőségekkel és folyamatokkal tisztában vannak.

Érdekes viszont, hogy a programsorok zöme csak itt, a második lépcsőfokon kezdi az oktatást, az első lépést kihagyja. Azt ugyanis, hogy miképpen lesz a fény, a látvány, a világ két dimenzióra absztrahált képpé. Ez azért is különös, mert ennek a kérdésnek a diákok számára nagy élményt nyújtó megválaszolásához nem szükségesek elérhetetlen tárgyi feltételek.

Valamennyi fényt az általános iskola felső tagozatától kezdve időről időre a fizikaórák kötelező anyaga. A diákok előbb tükrözödéstről, lencséről, tárgy- és fókusz távolságról, később, a gimnáziumban kvantumokról, kettős természetéről tanulnak. Sok középiskolás diákkal beszélgettem arról, hogy ezek az ismeretek számukra mennyire „kézzelfoghatóak”, mennyire szólnak a valóságról. Általában az a vélemény, hogy nemigen gondolnak a FÉNYre, amikor számot adnak a tanultakról, vagy magukban felelevenítik az anyagot.

A camera obscura (sötétkamra) elvét évszázadok óta ismerik a tudósok és a művészek. Feltehetően már az ókorban is tudtak róla, legelső ismert ábrázolása Reiner Gemma Frisius holland természettudós 1554-ben kiadott könyvéből való. A

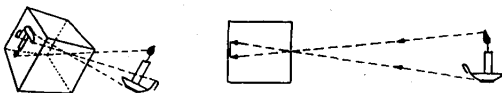
camera obscura jelenség abból áll, hogy ha egy apró lyukon a fény egy mindenhol tökéletesen záródó dobozba vagy szobába (sötétkamrába) jut, a doboz lyukkal szemközti falán a doboz előtti látvány fordított állású képe jelenik meg. A dobozon kívüli világ tárgyai a rájuk vetülő fényt kisebb-nagyobb mértékben visszaverik. Ezek a fénysugarak mindenfelé, többek között éppen a doboz kis nyílása felé is haladnak. Meg sem állnak a doboz hátlapjáig. Mivel a fénysugarak egyenes vonalban terjednek, a doboz ekkor állított játékbaba fejebűbja a doboz hátlapján alul, a lábujjai pedig a hátlapon felül válik képpé. Ugyanez okért minél közelebb esik a hátlap a lyukhoz, a kép annál kisebb lesz. Ezt a képet a diákoknak igen egyszerűen meg lehet mutatni. A legrappánsabban úgy, hogy tavasszal, napsütésben egy mosógép vagy hűtőszekrény dobozát kivisszük a szabadba. A dobozra egy tökéletesen záródó ajtót vágunk, az esetleges sérüléseket, ahol a nemkívánatos fény beszűrődhet, leragasztjuk, a doboz belső falát pedig – például temperával – feketére festjük. (Ez utóbbi nem feltétlenül szükséges, de élesebb képet kapunk, ha nem fognak zavarni a doboz belső, világos faláról visszaverődő kócska reflexek.) Ezután a doboz méretétől és a fény erősségétől függően egy körülbelül 3-5 mm átmérőjű lyukat fúrunk az egyik nagyobbik oldalfalra, a lyukkal szemközti dobozfalra pedig egy fehér papírt erősítünk, vagy fehérre festjük. Ezután egyesével be lehet mázni a nagyméretű kamerába, ahol napsütés és jó lyukméret esetén a kinti osztálytársak jól azonosítható, viszonylag éles, fejen álló képe fogadja az érkezőt.

Kevésbé jó időben vagy nagy doboz híján a képet úgy tehetjük láthatóvá, ha egy kisebb, például bögre nagyságú doboz hátlapját pauszpapírból készítjük. Ezzel a módszerrel sajnos csak olyan tárgyak lesznek láthatóak, amelyek egyszerre nagyon világosak és jól felismerhető formájúak. Például egy villanykörte izzószála vagy egy gyertyaláng. A pauszon fejjel lefelé lobogó lángkép általában kisebb élményt ad, mint a mosógép-dobozbeli, de sokaknál ez a feladat segített megérteni egy korábban tanult fizikai törvényt.

A camera obscura-feladat harmadik, valószínűleg legizgalmasabb változata, amikor a doboz hátoldalán keletkezett képet a diákok meg is örököltik.

A reneszánsz kora óta rendszeresen használták művészek, rajzolók a camera obscurát arra, hogy a látható világot a lehető legpontosabban örökötsék meg. A doboz hátoldalán kifeszített, átlátszó lapon a látvány hű képét lehetett megrajzolni, megfesteni.

### 3. ábra



Tapasztalatom szerint viszont ennél is érdekesebb feladat a tanulók számára a camera obscurát fényképezőgépként használni. Ehhez a következők szükségesek: minden tanuló készít egy nyitható-zárható, belül fekete falú kartondobozt, ami csukott állapotban sehol nem engedi be a fényt. (Fontos, hogy a doboz anyaga is elég vastag legyen.) A doboz alakja nemcsak kocka vagy négyyszög alapú hasáb, hanem henger vagy más is lehet. A kész dobozra egy körülbelül 5-8 mm átmérőjű lyukat vágnak. Erre a viszonylag nagy nyílásra azért van szükség, mert a doboz kartonfalára nem lehet elég kicsiny és elég precíz lyukat vágni. Ide egy olyan anyagból (például alufólia vagy a fotópapírt csomagoló fekete műanyag tasak) kell egy kis darabot ragasztanak, ami szintén nem engedi át a fényt, de elég vékony ahhoz, hogy megfelelően apró és pontos lyukat tudjanak rá fúrni. A vállalkozás sikere sokban függ e lyuk méretétől, pontosabban kicsiségétől. A tanulók a lehető legkisebb lyukat pötytyintsek a fóliadarab közepébe, lehetőleg a gombostűnél jóval hegyesebb rózsá vagy kaktusztűskét használva.

Ezután egy fotópapírt tesznek természetesen teljes sötétben, emulzióval a lyuk felé fordítva) a doboz lyukkal szemköztí falához, majd a lyukat ujjukkal letakarva a dobozt a megörökítendő látvány elé teszik. Az expozíció szabadban, napsütésben, kellően apró lyuk mellett kb. 30-40 perc. A felvétel után a fotópapírt előhívják és fixálják. Az eredmény természetesen egy fordított állású negatív kép lesz.

Száritás után ebből egyszerű kontakteljárással pozitív kép készíthető. Ha ehhez nincs megfelelő felszerelés, egy teljesen besötétíthető szoba és egy üveglap is elég hozzá: a tanulók egy fotópapírt emulzióval fölfelé egy asztallapra helyeznek, erre fordítják képpel lefelé a már elkészített negatívot, majd a két papírt az üveglappal összenyomják. Ezután 5-6-másodpercre fólkattintjuk a villanyt. Ezt követően az új képet előhívják, fixálják és száritják.

Ez a feladat – tapasztalatom szerint – semmihez nem hasonlítható élményt nyújt a tanulóknak. A végeredmény a fotózás őskorát idézi: szép panorámafelvételek, mélységeesség nélküli, különös hangulatú kézi munkák születnek. A képekből készült kiállításon minden esetben érdemes a „kamerákat” is szerepeltetni.

A bevezetőben példaként említett tárgyanimáció az animációs filmezés legkorábbi válfaja. Már a legősibb filmburleszkekben is találkozunk megelevenedett tárgyakkal. Ilyen volt például a filmezés legkezdetibb szakaszából *Lumière* híres gegje, A megöntözött öntöző (L'Arroseur arrosé), amelyben egy locsolótömlő kel önálló életre: egy kisfű rálep a kerti gumicsőre, a kertész a tömlőt az arc felé fordítva vizsgálja a víz elapadásának az okát. A fiú leugrik a csőről, a víz sugar a kertész arcába csap.

Aki először tart kockázni (tehát egy-egy felvételt „fényképezőgépként” készíteni) tudó kamerát a kezében, megpróbálkozik a tárgyak életre keltésének animációs lehetőségével. A minket körülvevő tárgyak szinte egytől egyig alkalmasak arra, hogy megmozdulva, önmaguk funkcióján túllépve önálló egyéniségekké váljanak. A tárgyanimáció legfontosabb tulajdonsága, hogy a megfelelően mozgatott tárgyak emberi tulajdonságokat nyernek, antropomorfizálódnak. Mégpedig olyan módon, hogy például a középiskolások kezében sokkal könnyedebben válnak gazdag jellemű, érdekes egyéniségű karakterekké, mint az eleve emberi alakot célzó rajzfilmfigura-tervek. Egy üresfejű, nagy fülű, vörös képű lábas vagy egy kákabélű, sápadt, alig pislákoló gyertyaszál könnyebbé teszi egy-egy jól felismerhető egyéniség megtervezését. Egy rajzolt figura megszületésekor korlátlanok a lehetőségek, és ez a szabadság sok diákból görcsösséget vagy a biztonságos sémák előhívását hozza magával. Egy tárgy megmozgatása, emberi tulajdonságokkal való felruházása:

animálása sokkal inkább körülhatárolt feladat, de sokszor éppen az segít a konstruktív ötletek megszületéséhez, ha a diákok keze valamennyire meg van kötve. A tárgyakkal tehát az animációs kapcsán is érdemes foglalkozni, mert a tárgyakkól kiindulva tervezett karakterek jelleme jól felismerhető, jól verbalizálható. Ez pedig a jól tervezett animációs film figurájának a legfontosabb tulajdonsága.

Hogy a diákok ráhangolódjanak a tárgyakkal való foglalkozásra, a tárgykultúráról szóló hosszás beszélgetések mellett (vagy sokszor helyett) a következő játékos feladatot szoktuk végezni egy önként jelentkező diákkal. Én mondom egy szót: egy tárgyat, neki pedig egy perc áll a rendelkezésére, hogy a tárggyal kapcsolatos összes ismeretét, illetve asszociációját elmondja. Gondolkodási idő nincs. (Értelmes, egész mondatokban, tehát nem vázlatos vagy csapongó szóáradatban kell fogalmazni.)

A feladat lényege kettős: egyrészt pontosabb képet kapunk a feladatmegoldó gondolkodásáról, fantáziájáról, és arról, hogy mennyire képes a gondolatait összegezni, másrészt pedig előhívhatjuk belőle azokat a spontán képzetársításokat, amelyek a későbbi feladatok alapját képezik. Fontos, hogy olyan szavakat adjunk, amelyek konkrétak és mindennaposak, de kellőképpen érdektelenek egy-egy diák számára. Így tehát jó, sok érdekes asszociációt előhívni képes szavak a szög, papucs, létra, hordó típusúak. Az olyanok viszont, amelyek értelmileg közel állnak a diákokhoz, vagy túl általánosak, esetleg túl konkrétak (például könyv, televízió, sampon), ebben a feladatban általában nem bizonyultak jó választásnak.

A feladat második részében az egész osztály, illetve csoport részt vesz: minden diák kap egy-egy papírlapot, amelyre előzőleg ráírtunk egy-egy tárgy nevét. Most a diákok egyszerre kezdve a munkát, az előbbi feladat írásos-rajzos változatát készítik el. Ennek a feladatnak az eredménye és a lényege hasonló, mint az egyszemélyes, szóbeli változaté, de a tárgyhoz fűzött megjegyzések általában még sokkal szubjektívebbek, a rajzos-írásos ötletek pedig még eredetibbek.

A középiskolás korosztály nagy részénél tapasztalható a vizuális és a fogalmi gondolkodás szétválása. Bár *Németh Lajos*nál azt olvashatjuk, hogy a kétféles gondolkodás szétválaszthatósága „csupán tudományos absztrakció, hiszen a valóságban a vizuális érzékelés már észleléssé válásakor tudati elemekkel is társul”, ha nem az észlelésről, hanem a reprodukálásról vagy a produkálásról van szó, sokszor tapasztalhatjuk a tanulóknál a fogalmi gondolkodás prioritását. A mondott asszociációs feladat írásos-rajzos része jó lehetőség arra, hogy a diákok segítségével legyünk abban, hogy a kétféles gondolkodás alkotó szinten is könnyedebben, magától értetődőbben működjön együtt.

Ha a továbbiakban nincsenek is nagyobb ívű terveink a tárgykultúra- vagy a tárgyanimáció-oktatás területén, ezt a feladatot olyankor is érdemes elővenni, amikor hiteles képet szeretnénk kapni például egy addig ismeretlen csoport tagjairól. Ebben az esetben egyeseknek tudatosan adhatunk olyan szavakat, mint például tükör, olló, alma. Főleg a lányok képesek ilyen szavakra rövid „bemutatózással” reagálni.

Ha a feladatnak ez az oldala kevésbé fontos és inkább a tárgyak vagy a film kultúrájával szeretnénk a továbbiakban foglalkozni, jó megoldás, hogy a csoport tagjai ne mind más-más tárgyat kapjanak elemzésre, hanem esetleg minden harmadik tanuló (az ó tudtuk nélkül) ugyanarról a tárgyról írjon-rajzoljon. Ez egyrészt azért lényeges, mert lehetőség és idő van az írásközös megbeszélésre, másrészt azért, mert az asszociációk összetetésével gazdagodhat a tárgy „jellemé”, lehetőség nyílik arra, hogy megvitassuk, mi az, ami például egy vödörnek alaptulajdonsága lehet, és mi az, ami csupán árnyalja a jellemét.

A továbblépés érdekében hasznosnak bizonyult, ha olyan tárgyakat választottam, amelyek valamely „klasszikus” és könnyen hozzáférhető animációs filmben gazdag jellembrázolással jelennek meg. Például *Disney A szépség és a szörnyeteg* című filmjének megnézése és megbeszélése előtt az egyik csoportban az asszociációs feladat három írásban elemzett tárgya a film három jól sikerült karaktere: a teácsésze, a gyertyatartó és a kisseprű volt. Ennél a feladatnál a Disney-féle karakteranimáció, bővebben pedig a cell-animációs mozgatási technika egy-egy példája jól illusztrálhatja a tárgyak antropomorfizálhatóságának rajzfilmes felhasználását.

A tárgyak jellemének vizsgálata mint a karaktertervező stúdiumok első állomása akkor válik igazán érthetővé és élményszerítővé, amikor már nemcsak általánosságban beszélünk egy-egy tárgyról, hanem kézbe vesszük, megfigyeljük a mozgatás lehetőségeit, megbeszéljük az ehhez esetleg szükséges kiegészítések alternatíváit.

A következő feladat első részében egy-egy konkrét, a foglalkozáson jelenlévő tárgy megfigyeléséből indulunk ki. Most nem elsősorban a „figura” jellemét, hanem a konkrét cselekvési lehetőségeit vizsgáljuk. A feladat: olyan alapvető emberi mozgásformákat kell az adott tárgyra adaptálni, amelyek mindennaposak, mindenki által használtak, de amelyek egyénenként mégis karakteresen különbözőek.

Fontos, hogy a diákok igyekezzenek a tárgyak egyéniségét lehetőleg kiegészítések nélkül vagy a tárgy karakteréhez igazodó kiegészítéssel kialakítani. Induljanak ki – esetleg írásban összegezve – az adott tárgy legfontosabb tulajdonságaiból és abból, hogy ezek a tulajdonságok miképp változtathatók meg. Például egy alma adekvát helyváltoztatási formája lehet a pattogás, a gurulás. Ebben a feladatban tehát nem volna jó választás e tárgyat a karakterétől idegen lábakkal kiegészíteni. Ugyanígy jobb megoldásnak tartom, ha például az alma elkeseredését egy lefelé görbülő szájséma helyett a gyümölcs piros-friss héjának hirtelen elzöldülésével vagy megráncosodásával, esetleg meghámozódásával jelezzük. A lényeg tehát e feladat bevezetésénél az, hogy a kiválasztott tárgyak fizikai tulajdonságai határozzák meg azt, hogy hogyan fog mozogni, hogyan lesz belőle egyéni jellemű figura.

Ha van lehetőségünk kockánkenti felvétellel filmre, esetleg videóra venni a tárgyak figurává válásának ezt a szakaszát, akkor a tanulók feladata: készítsék el az adott tárgy különböző tempójú és különböző indulatú helyváltoztatását eredményező animációt. Ehhez három különböző karakterű, 3-4 másodperces zenét vettem föl. (Vidám-játékos, szomorú, büszke-ünnepélyes.) A diákoknak ugyanebben az időhosszban kellett tárgyaikat a zene hangulatának megfelelően meganimálniuk. Fontos, hogy a tanulók olyan tárgyakat válasszanak, amelyekből képesek több ugyanolyan példányt is beszerezni, hiszen az animáció közben megsérült, elhasznált tárgyakat pótolni kell. Jó, ha ezt a feladatot a tanulók háromfős csoportokban végzik. Így egy nagyobb létszámú osztályban is mindenki kamerához juthat, és miután közösen kitalálták a figura különböző karakterű járását, egymás között meg tudják osztani a felvétel részfeladatait: a kamera és a lámpák kezelését, a mozgatást (animálást) és a rendezést.

Ha nincs lehetőségünk arra, hogy a tárgyak egyénített mozgását filmre vagy videóra vegyük, jobb, ha nem a karakterjárással, hanem a különböző indulatok mozgásos megjelenésével foglalkozunk. Ebben a feladatban lefényképezzük vagy videóra vesszük azt, hogy az adott tárgy hogyan változtathatja a színét, állapotát, formáját, ha más-más karaktert jelenít meg. Ez egyéni munka, mindenki a saját figuráját alakítja annak a négy típusnak megfelelően, amelyet én határoztam



meg: bölcselkedő-magabiztos, jólelkű-ostoba, ijedt-szerény, mérges-dühös. (Animációs filmtörténeti példaként az órán kialakított figurákat később össze lehet hasonlítani a négy legkarakteresebb Disney-törpével, Tudorral, Kukával, Szendével és Morgóval.)

Ennél a feladatnál is fontos, hogy a kiválasztott tárgyból kellő mennyiség álljon a diákok rendelkezésére, de most nem lényeges, hogy mind ugyanolyan legyen. Volt rá példa, hogy ezt a feladatot az egyik tanuló nem úgy oldotta meg, hogy elvégezte a kívánt változtatásokat négy ugyanolyan tárgyon, hanem úgy, hogy egy kosár körtéből kiválogatta a neki megfelelő gyümölcsöket, és ezeket minden változtatás nélkül, a figura karakteréhez illő zenével együtt videóra vette.

Hogy hogyan lehet különböző emberi alaptípusokat ugyanannak a tárgynak más és más fizikai tulajdonságú példányával ábrázolni, jó animációsfilm-példa *Foky Ottó* Babfilm című műve.

Utolsóként szintén tárgyanimációs feladatot ismertetek. A tárgyak antropomorfizálása után most azt vizsgáljuk, hogy ezek a tárgykarakterek hogyan találkoznak egymással. A tárgyakkól lett figurák konfliktusai segítségével a filmezés fontos területét, a különféle jellemek egymáshoz való viszonyba kerülését érintjük. Ennek a feladatnak kapcsán erre úgy van mód, hogy miközben a diákok a más-más természettel felruházott tárgyaik mozgatásán keresztül önmagukat játsszák, ez a kitarulkozás általában nem veszélyezi őket.

Általános iskolások között sok helyen ismert játék a „kő-papír-olló” vagy ennek valamilyen variációja. A két játszó gyerek a jobb kezével egyszerre mutat valamilyen egyszerű gesztust: ökölbe szorítja az ujjait, minden ujját kinyújtja, vagy a középső és a mutató ujjával V betűt formáz. Az első a „kő”, a második a „papír”, a harmadik az „olló”. A három tárgy közül bármelyik kettő közmegegyezéssel jelét mutatják, azok egyértelmű viszonyban állnak egymással: a kő kicsorbítja az ollót, a papír eltünteti (becsomagolja) a követ, az olló szétvágja a papírt. Ehhez a játékhoz hasonló a tárgyanimációval foglalkozó feladatsor utolsó része. A diákoknak most nem egyetlen tárgyból lett figura jellemének árnyalására kell figyelniük, hanem arra, hogy az adott tárgyhoz milyen más tárgy rendelhető, amely valamilyen konfliktust, valamilyen érdekes viszonyt teremt. Ez a viszony lehetőleg csak kétpólusú legyen, és láthatóvá lehessen tenni egyszerű, dramatizált formában. Ha kicsiben is, e feladat kapcsán már eljutunk a sztorihoz, a geghez.

Ha van lehetőségünk kockázni, az előző feladathoz hasonlóan most is csoportbontást javaslok. Ha kockázni nem képes videokamera áll rendelkezésünkre, akkor a mozgás megtervezésekor ismét az egyéni munka bizonyul praktikusabbnak. A felvétel aztán általában spontán csoportmunkában történik. Ebben az esetben a már megtervezett történet két szereplőjét rögzített kamera előtt a rövid sztori kitalálója és esetleg segítője – mintha báboznának a tárgyakkal – maga mozgatja, játssza el. A tanuló munkáját sokban segíti az, ha a képek beállításának megtervezésekor a kamera által érzékelt látványt monitoron nézhetik. Egy fotókarton háttér és egy pár fekete kesztyű pedig abban segít, hogy a képen csak maguk a tárgy-szereplők érvényesüljenek.

Fontos, hogy a szereplők közti viszony egyértelmű és minél árnyaltabb legyen. Úgy tapasztaltam, hogy a középiskolások szívesen és szellemesen kódolták tárgyakká azokat a személyeket, de még inkább érzelmeket és vágyakat, akik és amik valamiért különösen foglalkoztatták őket.

Egy nógrádi középiskolai szakkörben egy tizenhat éves lány például szépen, árnyaltan vallott e feladat kapcsán arról, hogy számára sokszor milyen nehezen

adja meg magát egyes tantárgyak anyaga. Az ő két szereplője egy nagy lánggal égő gyertya és egy vastag könyv volt. Előbb a könyv sétált be a képbe, nyitott volt és nagyon magabiztos. A kis gyertya izgágán igyekezett bepillantani a lapok közé, de a könyv újra meg újra elfordult. Végül a gyertya „orra előtt” becsapódott, és ezzel eloltotta a gyertya lángját.

Ha idáig eljutottunk, elértük azt, hogy a tanulók már nem csupán egy-egy figura vagy háttér megtervezésébe, hanem a történetírásba is belekóstoltak. Azt hiszem, a tárgyanimáció olyan műfaj, amely túl kevés lehetőséggel rendelkezik ahhoz, hogy igazán jó filmek születhessenek kizárólag ezzel a technikával. Bizonyára nem véletlen, hogy egy-két reklám vagy agitációs film kivételével ezt a technikát önmagában nagyon ritkán alkalmazzák. Az első animációs film stúdiókban viszont – véleményem szerint – ez a technika használható a legjobban. A diákok úgy ismerkednek fontos filmes fogalmakkal, hogy a gyakorlati munkájuk eredményét viszonylag gyorsan meglátják, a kudarccal pedig kicsi. Ezzel együtt a csak tárgyakat szerepeltető önálló animációs film készítését az iskolában sem tartom jónak. Ha egész film készítésére van igény és lehetőség, a tanulóknak nagyobb élményt szerez és tanulságosabb a (tárgyakat is szerepeltető) kollázs- vagy pixillációs technika.



Pintér Patrícia, 10 éves  
Budapesti Szlovák Általános Iskola és Gimnázium