

# Nemzeti identitás és szuverenitás a Metaverzumban

Tózsza István<sup>1</sup> – Baltavári Tamás<sup>2</sup>

*„Mindenki tudja és elismeri,  
hogy a filmművészet a nagy  
tömegek szellemére nagyobb  
befolyással van minden más  
művészetnél.” (Balázs Béla)*

## Összefoglalás

A tanulmány röviden szól a filmek lehetséges szerepéről a nemzeti identitás formálásában, amely a szuverén nemzetállamiság társadalmi bázisa kell, kellene, hogy legyen elsősorban a fiatal generációkban. Ezért, tekintettel a kiélezett nemzetközi helyzetre, az Európába irányuló bevándorlásra, és ezzel kapcsolatosan a magyar kormány külgazdasága és szakpolitikája szempontjából, a magyar történelmi filmek készítése kultúrpolitikai prioritás kell, kellene, hogy legyen.

A tanulmány röviden áttekinti az utóbbi fél évszázad magyar történelmi filmjeit, s szól a 2020-ban elkezdődött és 2023-24-ben realizálódó magyar történelmi játékfilmek dömpingjéről. A tanulmány legfontosabb üzenete, hogy a fiatalok körében az egyre szűkülő, sok esetben teljesen megszűnő televíziózás és mozilátogatás helyett az internetes platformra kellene helyezni az identitásformáló film eszközt. A 3D-s animációval készülő filmek óriási lehetőséget jelentenek – jelenthetnének – abban, hogyan lehet a magyar történelmi eseményeket, mint egy-egy nagyjátékfilm vizuális háttérét a jelenlegi, óriási költségeket felemészítő próbálkozásoknál nagyságrendekkel olcsóbban, és a fiatalokat elérő módon megvalósítani.

## Bevezetés

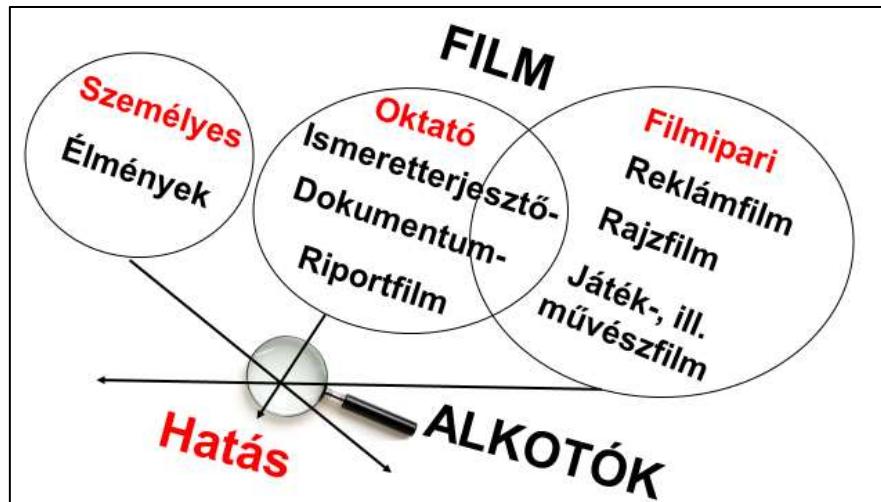
A mozi (1896-tól), a televízió (1935-től), a VHS házimozi (1980-tól), a DVD és az Internet (1995-től) a mozgóképek, a filmek elterjesztésével a XX. században gyökeresen átalakította az emberiség élményvilágát. A tettek, a leírt és kimondott szavak, valamint a gondolkodás mellett a képek és a látvány egyre inkább befolyásolta és befolyásolja ma is az emberek képzeletvilágát abban, hogy átéljék, elhiggyék azt, ami megtörténhet velük – is.

Az elmúlt évszázad filmművészetének és filmiparának tükrében a fiatal generációk neveléséről ma már nem beszélhetünk a filmek hatásainak mellőzésével – az óvodától az egyetemig. A filmek lehetnek személyes, családi jellegűek egy-egy élmény, esemény megörökítése céljából; lehetnek oktatófilmek, iskolai tananyag átadása, ismeretterjesztés, beszámoló, vagy dokumentáció céljával. Végül lehetnek ún. ipari termékek, egy-egy áru vagy szolgáltatás reklámozása, vagy szórakoztatás céljából (lásd 1. ábra). Mindegyikükben közös, hogy azt, amit valamilyen céllal és valamilyen formában ábrázolni, közvetíteni akarnak, át van szűrve a készítő szubjektív látásmódján. A célt mindig az alkotó határozza meg, de mint minden emberi megnyilvánulásban, a filmekben is el kell határolni készítőinek szubjektív szándékát a bemutatott mű tényleges szubjektív hatásától. (Kerékgyártó, 1979). Didaktikai szempontból például közömbös, hogy egy meztelen emberi test bemutatásával az alkotók az emberi

<sup>1</sup> NJE – MNB Tudásközpont, Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ munkatársa

<sup>2</sup> Hyperion Interaktív Oktatásfejlesztő Kft; Történelmi Animációs Egyesület munkatársa

kiszolgáltatottságot kívánják-e ábrázolni, esetleg orvosi céllal teszik, vagy tényleg az ösztönöket kívánják üzleti, vagy valamely más művészeti megfontolásból felkavarni, ha gyakorlatilag az eredmény, a nézőben kiváltott hatás ugyanaz.



1. ábra. A filmtípusoknak a nézőkre gyakorolt hatása az alkotók látásmódján keresztül nyilvánul meg

Forrás: saját szerkesztés Kerékgyártó, 1979 nyomán

Könnyen előfordulhat, hogy a filmalkotók szándéka és a film által kiváltott hatás nem találkozik. Egy felmérés szerint pl. középiskolás diákok Mikszáth Kálmán: A Noszty fiú esete Tóth Marival c. regényéről azt tanulták, hogy benne az író a gátlástalan, aljas dzsentrit leplezi le. Ezzel szemben a regényből Gertler Viktor rendezésében készített játékfilm (1960) megtekintése után a megkérdezett lányok és fiúk többsége – 85 %-a – úgy nyilatkozott, hogy Noszty Feriben (Mécs Károly alakításában) az „eszményképét” látta (Kerékgyártó, 1979).

## A magyar nemzeti identitás – filmen

Mivel a filmtípusok közül a játékfilm az, amely az érzelmekre a legnagyobb hatást tudja gyakorolni, a nemzettudat, a nemzeti identitás szempontjából a történelmi témájú nagyjátékfilmek, illetve a játékfilm sorozatok a legfontosabb műalkotások. Magyarországon a rendszerváltás óta, mióta piaci alapokra helyeződött a filmforgalmazás, a forgalomba kerülő játékfilmek döntő többsége az Amerikai Egyesült Államok filmgyáraiból kerül ki.

Az amerikai filmek többsége azt az üzenetet közvetíti a nézőknek, hogy a főhős egymaga van; a maga ura, s azt teszi, amit jónak lát, amit akar. A főhős közvetve, vagy közvetlenül az USA iránti patriotizmust, a minden rossz felett győztes, igazság harciosa képet közvetíti. Így viszont mindent kizárnak, ami egy-egy ősi, nemzeti, közösségi hagyományhoz köthető. Mivel ilyen filmeket vetítenek, így ezt az ideológiát szuggerálják a nézőkbe, akik elfogadják az amerikai filmben akár a bűnt is. Elfogadják azt is, ha netán a bűnöző, vagy a józan ésszel szembeálló hős győz. Bármit, ami esetleg antiszociális, a hagyományokat felrúgja és megveti, azt szabadságként állíthatják be. Ezzel szemben áll a konzervatív oldal, ami azt mondja: „*van nemzet és hagyomány, ami kötelezettséget jelent. A nemzetben viszont a közösség az egyéni szabadság feladásával jön létre. Ebből következik, hogy ha erős ez az amerikai típusú szabadság, akkor nincs hagyományos erkölcs és nincs szükség kereszténységre sem. Magyarországon szellemi gyarmatosítás folyik, olyan egyszerű eszközzel, mint a film.*” (Puszt, 2010).

A magyar kulturális költségvetés összemérhetetlenül kevesebb, mint az amerikai filmgyárakban rendelkezésre álló tőke, ezért értelemszerűen jóval kevesebb játékfilm készülhet, s ezek között is feltűnően kevés a nemzeti tudat, a magyar identitás erősítésére is alkalmas történelmi témájú film. Sok esetben még a magyar történelmi környezetben játszódó – egyébként professzionálisan, művészeti értékkel elkészített – magyar filmek üzenete sem tartalmaz egyértelműen olyan elemeket, amelyek a magyarságtudatot, ezen belül a magyarsághoz való tartozás miatti büszkeséget emelnék ki és nem a szégyenérzetet.

Az 1950-es évek óta eltelt háromnegyed évszázad első két évtizedében, a magyarországi kommunista diktatúra legsötétebb napjaiban a filmek elsőszámú média platformja a mozi volt. Érdekes módon ekkor, a kommunista internacionalizmus, nemzetköziesség ideológiai uralma idején születtek meg azok a filmek, amelyek – máig tartó hatással – a legtöbb elemet adták a nemzeti identitásépítéshez. Nézőszámuk is hatalmas volt. A Rákóczi hadnagyára például 7,2 millió mozijegyet adtak el, ami két operettfilm<sup>3</sup> után a harmadik legsikeresebb magyar mozifilmnek számít, hiszen a 2000-es években még a legnépszerűbb filmek nézőszáma is csak néhány százezer (a csúcstartó a 2017-es Kincsem, közel 500 ezerrel).

Az 1950-es, 60-as évek nagy történelmi mozisikerei természetesen tartalmaztak hivatalos ideológiai üzeneteket: az elnyomott társadalmi rétegeknek – értsd a munkásosztálynak és a parasztságnak – a külföldi támadókkal és/vagy a „romlott” magyar arisztokráciával szembeni harcáról. A filmgyártás korabeli technológiai minősége és a filmeknek a mai hollywoodi-i szinthez mért vontatottsága a 2020-as évek tinédzserei számára szinte nézhetetlenné teszik ezeket a nagy sikerű filmeket. Ugyanakkor, a 2020-as évek 60-70 éves generációjának ezek biztosították nem kis mértékben a magyarságtudatuk kialakulását, sokkal inkább, mint az iskolai tananyag, vagy a politikai fenyegetettség miatt legtöbbször „némaságot fogadó” családi környezet.<sup>4</sup> (Bán, 2020).

A XX. század első három évtizedében a gyerekek az utcákon, tereken, a szabadban indiánosdit játszottak az akkor népszerű indiánregények<sup>5</sup> elképzelt világába élve magukat. A kis indiánok és cowboy-ok tollós jelmezét, az íjat és a kapszlis játékpisztolyt azonban az 1960-as évekre felváltotta a kis kurucok és labancok fakardja az utcai játékokban. Elsősorban a Rákóczi hadnagya című mozifilm, és a Tenkes kapitánya című televíziós sorozat hatására. Jóllehet a Tenkes kapitányát „csak” két és félmillió ember nézte meg a moziban, nem túlzás azt állítani, hogy televíziós változata az egész országot a képernyők elé ültette 1963-ban. A film elévülhetetlen erényeit – a fogyatékoságai ellenére is – elismeri a mai magyar kultúrpolitika mindkét oldala (Inkei, 2019).

A Föltámadott a tenger c. sikerfilm Petőfi Sándorra koncentrál, míg egyedülálló a magyar filmgyártás történetében Várkonyi Zoltán nagyszabású, három kétrészes történelmi filmje Jókai Mór, illetve Gárdonyi Géza regényeiből 1964-68 között (lásd 2. ábra.), melyeket csak a mozikban összesen majdnem 13 millióan néztek meg, s azóta a televízió csatornákon mérhetetlenül sokan.

---

<sup>3</sup> A két legnézettebb magyar film: a Keleti Márton által 1949-ben rendezett Mágnes Miska 9,8 millió; és a Kalmár László által 1956-ban rendezett Gábor diák 7,3 millió nézőszámmal.

<sup>4</sup> Az 1950-es, 60-as években a családokban nem meséltek a fiataloknak a múlttól, hogy annak tudása, vagy értelmezése ne jelenthessen számukra hátrányt – vagy akár veszélyt – pályakezdésükkor, sem gazdasági, sem politikai értelemben.

<sup>5</sup> Karl May világhíres Winnetou – Old Shatterhand sorozata, illetve James F. Cooper Nagy indiánkönyve.



2. ábra. A legsikeresebb nemzeti identitásformáló magyar filmek – milliós mozi nézőszámmal. *Rákóczi hadnagya* (Bán Frigyes, 1953), *Föltámadott a tenger* (Ranódy László, 1953), *A Tenkes kapitánya* (Fejér Tamás, 1963), *A kőszívű ember fiai*, *Egy magyar nábob* és *Kárpáti Zoltán*, valamint az *Egri csillagok* (Várkonyi Zoltán, 1964, 1966, 1968)

Forrás: saját szerkesztés, internetes képekből

Az 1970-es évek magyar történelmi filmgyártásában a hangsúly a televízióra terelődött a mozilátogatás rovására. Megmutatkozik ez a filmekben is (lásd 5. ábra) az igen népszerű televíziós filmsorozatokban. Ebben az időben Zsurzs Éva három sorozatot (a Rózsa Sándort, a Fekete várost, az Abigélt), és két történelmi játékfilmet jegyez; Sára Sándor, Fábri Zoltán és Szinetár Miklós társaságában. Az 1980-as és 90-es években látványosan visszaesett a dicsőséges történelmi múlt filmművészeti megjelenítése. Ebből a korszakból Koltay Gábor filmrendező nevét kell kiemelni, aki egyedülként, először nyúlt az Árpád-házi királyok témájához. Legjelentősebb hatása az 1984-ben filmre vitt István a király című rock opera<sup>6</sup> – amely az érzelmi húrokat pengető rock zene által az egyik legjelentősebb történelmi ismeretforrása a művet ismerő és szerető, akkori fiatal generációknak. Az 1980-as és 90-es évek nagy kihagyása után, lassan jelentek meg a történelmi filmalkotások a 2000-es években. Ezekről pro és kontra sok kritika született. A 3. ábrán önkényesen kiemelt történelmi témájú alkotások láthatók. Ezek, néhol eltérnek a történelmi hűségtől (pl. a Szabadság, szerelem), vagy egyes elemeik nem illeszthetők a magyar identitást építő elemek közé (pl. a Kincsem, a Feltaláló). Ugyanakkor mégis közvetítenek olyan hatásokat, amelyek nem csak jellemábrázolások (mint pl. Az aranyember, A tizedes meg a többiek, Isten hozta őrnagy úr), vagy a fizikai, lelki szörnyűségek értelmezése (mint pl. a Hannibál tanár úr, a Sorstalanság, vagy a Szomorú vasárnap), hanem megpróbálnak átadni egyfajta nemzeti önbecsülést építő üzenetet is a hazaszeretettel, világraszóló diadalokkal, vagy a honvédelemmel kapcsolatban.

A 2. táblázat szemlélteti, hogy a magyar nemzeti múlt dicsőséges napjaihoz visszanyúlni próbáló játékfilmek 2023-ban ugrásszerű növekedést mutatnak.

<sup>6</sup> Boldizsár Miklós 1981-ben *Ezredforduló* c. drámája alapján 1983-ban mutatták be Szörényi Levente zenéjével és Bródy János szövegével



3. ábra. 21 film az utóbbi fél évszázadból, melyek a Szerzők szerint a magyar identitástudatot történelmi kontextusban – az alkotók szándéka szerint – befolyásolhatják, erősíthetik

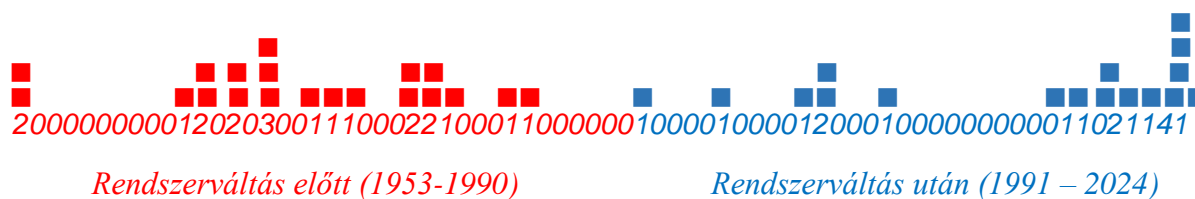
Forrás: saját szerkesztés, internetes képekből

1. táblázat. 21 olyan magyar film, amely az utóbbi fél évszázadban a magyar identitástudatot történelmi kontextusban erősítheti – az alkotók szándéka szerint

ÉV	CÍM	RENDEZŐ	ÉV	CÍM	RENDEZŐ
1967	A koppányi aga testamentuma	Zsurzs Éva	1991	Julianus	Koltay Gábor
1971	Rózsa Sándor	Zsurzs Éva	1996	Honfoglalás	Koltay Gábor
1972	A Fekete város	Zsurzs Éva	2001	Sacra Corona	Koltay Gábor
1973	A törökfejes kopja	Szinétár Miklós	2002	A Hídember	Bereményi Géza
1977	Abigél	Zsurzs Éva	2002	Sobri	Novák Emil
1977	Petőfi	Horváth Ádám	2006	Szabadság, szerelem	Goda Krisztina
1978	Magyarok	Fábri Zoltán	2017	Kincsem	Herendi Gábor
1978	80 huszár	Sára Sándor	2018	Vadkanvadászat	Pajer Róbert
1979	A trombitás	Rózsa János	2020	A feltaláló	Gyöngyössy Bence
1983	A Klapka légión	Hajdufy Miklós	2021	Toldi	Jankovics Marcell
1984	István, a király	Koltay Gábor			

Forrás: saját szerkesztés

2. táblázat. A magyar történelmi témájú játékfilmek<sup>7</sup> készítésének gyakorisága 1953 és 2024 között



Forrás: saját szerkesztés

<sup>7</sup> Olyan történelmi játékfilmek, ahol a cselekmény vonalában a magyar nemzeti identitást is erősítő tartalom – és nem csak az egyéni, művészi jellembrázolás – jelenik meg.

## Film a Metaverzumban

A nemzeti, szuverenista politikát megvalósító kormány „zsinórban” harmadik ciklusában a filmkultúrpolitika figyelme elérte a nemzeti identitást, a nemzeti múlt dicsőséges eseményeit a történelmi háttérben felvonultató nagyjátékfilmeket. Mind Nyugat-Európában, mind az USA-ban, mind Keleten (a volt Szovjetunióban és Japánban) a helyi – az amerikai, az angol, a francia, a szovjet és a japán – történelem dicsőséges napjait számtalan nagyjátékfilm mutatta és mutatja be. A magyar történelmi filmeknek a 2020-as években észrevehető reneszánsza, vagy inkább megszületése óriási költségvetési támogatást igényel.

Ezeknek a nagyjátékfilmeknek (lásd 4. ábra) a témái a méltatlanul elfelejtett Pozsonyi csatát; II. Endre sikeresnek interpretált uralkodását (Aranybulla); az erdélyi Báthori Gábor fejedelem idejét (Tündérbert); a tatárjárás egy magyar szempontból sikeres mozzanatát, Esztergom ostromát (A Nyugat kapujában); Hadik András huszárbravúráját (Hadik); az 1848-as forradalmat (Most, vagy soha); valamint a Hunyadiak dicsőséges korszakát teszik meg a történetek háttérének. A Pozsonyi csata kivételével ezeknek a filmeknek a költségvetése rendkívül magas.

Ezeknek az új szemléletű, 2022-2024-ben készült és készülő filmeknek (lásd 4. ábra) a költségvetési nagyságrendje az alábbi:<sup>8</sup>

- Aranybulla 1,000 Mrd Ft
- Hadik 2,400 Mrd Ft
- A Nyugat kapujában 3,700 Mrd Ft
- Tündérbert 6,300 Mrd Ft
- Most vagy soha 6,800 Mrd Ft
- Hunyadi sorozat 17,500 Mrd Ft<sup>9</sup>

Ezzel szemben a Pozsonyi csata, amely valójában ismeretterjesztő film, költségvetése 24 M Ft:

- Pozsonyi csata 0,024 Mrd Ft

Vagyis az Aranybulla költségvetéséből nagyjából 40, a Hunyadi sorozatéból nagyjából 700 történelmi ismeretterjesztő filmet lehetne előállítani. De ha nagyjátékfilmben gondolkodunk, akkor egy Pozsonyi csata típusú film 100 M Ft-os költségvetése esetén is ez az arány 10, és 170!

A játékmotorral készülő 3D animációs filmek természetesen nem tudják a Disney vagy a Pixar stúdiók képi színvonalát megcélolni, nem is kívánnak versenyezni vele. De a számítógépes játékokban szereplő, és egyre általánosabban használt „intro videók” színvonalát, tehát a mai fiatalok által fogyasztható minőséget érnek el. A TAE a meglévő fejlesztések és infrastruktúra

---

<sup>8</sup> És még ez is nagyjából csak az egyötöd része egy hasonló témájú hollywood-i produkció átlagos költségvetésének.

<sup>9</sup> Források: [https://www.nyugat.hu/cikk/280544\\_tobb\\_mint\\_egymilliard\\_forint\\_pluszpenzt\\_kap\\_a\\_film](https://www.nyugat.hu/cikk/280544_tobb_mint_egymilliard_forint_pluszpenzt_kap_a_film)

<https://www.blikk.hu/aktualis/belfold/hunyadi-janos-sorozat-magyar-allam-keszulo-film-hihetetlen-koltsegetes/9rrppw2>

<https://www.economx.hu/magyar-vallalatok/most-vagy-soha-petofi-film-hunyadi-sorozat-nfi-filmiroda-allami-tamogatas.763121.html>

segítségével percenként 1,5 – 2 000 000 Ft-os költséggel képes számolni, azaz egy 20-25 perces film 30-40 M Ft költséggel készül el. Ez azt jelenti, hogy egy hasonló témájú nagyjátékfilm költségének 5-10 százalékából elkészíthető egy ugyanolyan hosszúságú animációs film.

Az 5. ábrán látható, hogy a magyar történelmi filmek platformjai időben hogyan tágultak és szűkültek a televízió, a mozi és az internet által dominált közegben. A Pozsonyi csata ebben is kivételes helyzetben van. A magyar történelmi filmek 2020-as években induló újjászületése még az 1950-es évek mozi-uralta korszakának platformján, a mozivászon és kisebb mértékben az 1970-es években hódító televízió képzeletét a jövőt, holott – elsősorban – a fiatal generációk, a legfontosabb célcsoport médiafogyasztási szokásai már szinte kizárólag az internetre épülnek.

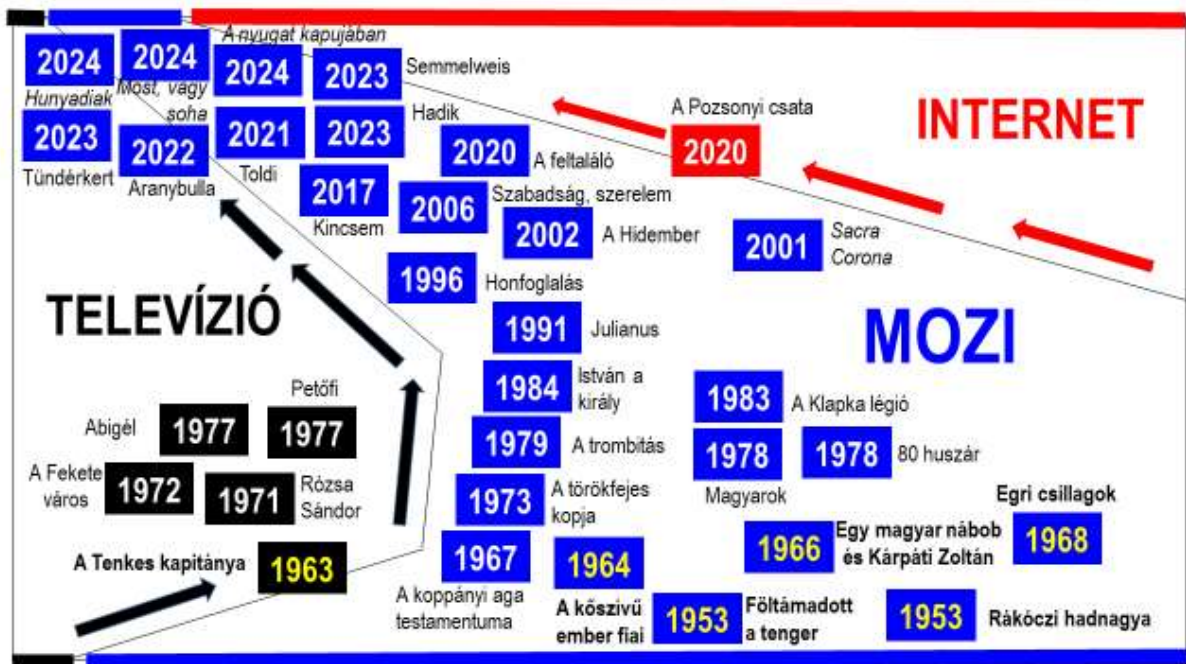


4. ábra. Az „új hullámos” magyar, történelmi mozifilmek:

*A pozsonyi csata (Baltavári Tamás, 2020), Aranybulla (Kriskó László, 2022), Tündérgert (Madarász Isti, 2023), 1242 a Nyugat kapujában (Soós Péter, 2023), Hadik (Szikra János, 2023), Most, vagy soha (Lóth Balázs, 2023), Hunyadi-sorozat (Robert Dornhelm, 2024)*

Forrás: saját szerkesztés, internetes képekből

Ilyen filmet sajnos csak egyet látunk: éppen a Pozsonyi csatát. A Pozsonyi csata a virtuális valóságra építkező film, már nem rajzfilm, mint Jankovics Marcell dicséretes, utolsó nagy kísérlete, a Toldi, hanem háromdimenziós. Megjelenése, 2020-óta, az „Unreal Engine” motorral immár mimikára, párbeszédnek élethű visszaadására is képes „virtuális valóság film”.



5. ábra. A magyar identitásformáló, történelmi filmek készítésének időpontjai a XX. század második felében és a XXI. század első negyedében a mozi, a televízió és az Internet média-platformjain – a mindenkori fiatal generációk platform preferenciájának tükrében.

Forrás: saját szerkesztés



6. ábra. A 3D animáció „Unreal engine” motorja a mimika ábrázolására is képes

Forrás: <https://www.youtube.com/watch?v=69Qmfsy8VBk>  
[https://www.youtube.com/watch?v=69Qmfsy8VBk&ab\\_channel=Callistrid](https://www.youtube.com/watch?v=69Qmfsy8VBk&ab_channel=Callistrid)



A Pozsonyi csata készítője, a Történelmi Animációs Egyesület (TAE) tagjai azt a generációt képviselik, akik még magyar játékkatonák, gombfoci csapatok és magyar filmek közegében nőttek fel. Megtapasztalták azt a hirtelen változást, ami a kábel TV-től, és a *playmobil* civil játék figuráitól kezdődött, és ami jelenleg a *streaming* „minden igényt kiszolgáló” gyermekműsorainál és a Kínában gyártott olcsó *Marvell*-figuráknál tart. Harminc év alatt a globalizáció tornádóként söpört el mindent, ami a XX. században még az ember helyhez (családhoz, településhez, országhoz, kultúrához, történelemhez kötődő) identitását gyermekkorban kezdte formálni.

A középiskolás korosztály számára ma, 2023-ban a multimédia „modern” közege szintén nem képes igényes ismeretterjesztést nyújtani, sem versenyképes magyar identitásformáló tartalmakat felmutatni. Hiába áll rendelkezésre egy tucatnyi kiváló történelmi film, és számos régi ismeretterjesztő anyag, ha belevész az internet végtelen óceánjába, és ha az új generáció „fogyasztási kultúrájától” egyre távolabb kerül.

Elég csak rákeresnünk az internetes keresőn Szent László királyra, hogy lássuk, mekkora a baj. A kép- és video keresőben néhány krónika illusztráción és középkori freskótöredéken kívül csak a köztéri szobrok fényképein, és néhány homályos tanteremben felvett előadáson merenghetünk. Modernebb képi, vagy mozgóképes anyaggal – még ha egyébként készült is olyan – az interneten nem találkozhatunk.<sup>10</sup>

A TAE a magyar történelem ezen „képtelenségén” akart enyhíteni, mikor megkezdte a munkáját a magyar történelem nagy csatáinak rövid, ismeretterjesztőfilm-szerű bemutatásával. Abban a hitben dolgozik, hogy csak a gyermekkori és fiatal kori – iskolai történelem órai – impulzusok rögzíthetik tartósan a történelmünkhez, hagyományainkhoz, kultúránkhoz kapcsolódó érzelmeket.

A mozgóképes szemléltetés és ismeretterjesztés stílusa és eszközei számosak lehetnek a tárgyilagos dokumentumfilmmezéstől a nagyjátékfilmekig. A TAE egy olyan stílust követett, melyet az eszköz határozott meg. A 3D animációs ismeretterjesztő filmet.

A jól sikerült történelmi játékfilmekben a tömegeből kiemelkedő hős jól bemutatható. De ezernyi szív, százezernyi bakancs egy ütemre dobbanása, tömegek, összeszokott katonai formációk küzdelmének érzékeltetése, vagy mérföldes arcvonalak szemléltetése már nehéz feladat. Csak a hollywood-i nagyprodukciók (Waterloo, Spartacus, Gyűrűk ura, Trója, Trónok harca) képesek rá. Ez az az élmény, amely a legtöbb epikus film csúcspontján elmarad, hiányérzetet adva a drámai díszletek és a hadtörténet kedvelőinek.

Ebben hozott változást a számítógépes tömegszimulációk, és a rájuk épülő stratégiai PC játékok fejlődése. Ezek képesek a csaták, a hadtörténelmi események valódi nagyságának bemutatására, érzékeltetésére.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Példa ezen „elfekvő” történelmi témájú képi anyagra az a számos XIX. század végi, XX. század eleji könyv illusztráció, melyek közkinccsé tétele még várat magára; vagy éppen a Koltay Gábor *Sacra Corona*-jának internetes láthatósága.

<sup>11</sup> Ilyen tömegszimulációs program többek között a „GOLEM”, a legnépszerűbb tömegszimulációs játék pedig a TAE által is használt „Total War” játéksalád.



7. ábra. Szigetvár ostroma

<https://www.youtube.com/watch?v=RXXbSDtHY5k>

A TAE ismeretterjesztő filmjei a játék motor segítségével teljes csatarekonstrukciókat és a tömegek drámai küzdelmét tudták megmutatni. Ehhez elegendő volt a játék program megfelelő „modolása”, a játék motorjának felületes módosítása, az egységek fizikai paramétereinek, a figurák grafikus elemeinek, a belső kamerának a változtatása, speciális alkalmazása.

A teljes értékű 3D animációs történetmesélés azonban megköveteli, hogy a játékprogramoknál sokkal szabadabb animációkat, sokkal gazdagabb cselekményt tudjon bemutatni. Ezért a TAE egy modern, és szabadon alkalmazható játékmotor, a már említett „Unreal Engine” fejlesztésére váltott. Ez a motor képes bármilyen cselekményt, párbeszédet, részletes arc-mimikát megmutatni a harcoló tömegek mellett, tehát játékfilmes jellegű animáció készíthető vele. Ezzel a motorral készültek az „1566 Szigetvár ostroma”(7 M Ft) és „A mogyoródi csata”(16 M Ft) című filmek, és számos más oktatási segédanyag, muzeológiai szemléltető animáció.<sup>12</sup>



8. ábra. A Mogyoródi csata

[https://www.youtube.com/watch?v=epCocP9bn3o&ab\\_channel=Callistrid](https://www.youtube.com/watch?v=epCocP9bn3o&ab_channel=Callistrid)

Az „engine” (motor) folyamatos fejlődése, és a hozzá kapcsolódó belső fejlesztések eredményeként ma ilyen minőségben lehet az animációs filmeket elképzelni.

---

<sup>12</sup> A felsorolt filmek a YouTube csatornájába ágyazottan megtalálhatók.



9. ábra. Könnyűlovos bemutató

[https://www.youtube.com/watch?v=LOZq-4Jwh6c&ab\\_channel=Callistrid](https://www.youtube.com/watch?v=LOZq-4Jwh6c&ab_channel=Callistrid)

Nem mellékes, hogy a 3D animációs filmek esetében szinte bármilyen korhű, történelmi díszlet, élethű háttérkép szintén nagyságrendekkel alacsonyabb költséggel készíthető el, és sokkal hatásosabbak, mint a hagyományos nagyjátékfilmek esetében.



10. ábra. A törökkori Budavár

<https://www.youtube.com/watch?v=hfVl-m1Q4eM>



11. ábra. A Pozsonyi csata

<https://www.youtube.com/watch?v=XHE0MAOgvRY>

A *Total War* játékmotorral előállított, az *Unreal engine*-nél egyszerűbb megjelenítésre képes filmek készítésekor lehetőség adódott arra is, hogy a középiskolás korosztályt bevonják a film elkészítésébe. A TAE ezeknél a filmeknél valóban lejátszotta a csatákat, jeleneteket a fiatal diákokkal és önkéntesekkel a felvételekhez. A közösségépítésen túl, ez a módszer hatékonyabbá tette a film készítésébe bevont fiatalok esetében a történelmi identitás, ezen keresztül a magyar nemzeti identitás erősödését. Ahogy a régi kínai bölcsesség tartja:

„*Mondd el, és elfelejtem;  
mutasd meg és megjegyzem;  
engedd, hogy csináljam, és megértem.*”  
(Kung Fu Ce tanítása)

A *Total War* játékmotor „*multiplayer*” csataszimulációja ugyanakkor alkalmas arra, hogy többféle interaktív oktatási programot fejlesszenek rá. Először is elkészült a „*Medieval Total War*” magyar történelmi verziója, mely az Árpád-ház időszakát dolgozta fel. Később – játékmotoron kívüli és belüli szabálmódosításokkal – csoportos, irányított interaktív programokat fejlesztettek. Ennek egyik példája volt az Ópusztaszeri Emlékpark számára fejlesztett „Hét vezér harcai” munkacímű program. Ebben a *multiplayer* csataszimulációban a hét vezérnek különböző népek (nyugati lovagok, besenyők, bolgárok stb.) ellen, különböző harcászati szituációkban kellett győzelmet aratniuk. Egyszerre tehát hét játékos, illetve hét csapat játszhatott a játékmester ellen, aki a harcászati szituációt képes volt fenntartani, lehetőséget adva a hét magyar hadtestnek arra, hogy a győzelemhez vezető logikus haditervet kitalálja és alkalmazza. A fejlesztés újdonsága a *multiplayer* játék alapjához képest az, hogy a hét vezérnek egy testként, egy egységes hadseregként kellett küzdenie. A program egy előadás sorozatba lett beágyazva, mely előre megismertette a diákokkal a történelmi, hadászati, harcászati hátteret.

A mozgóképes szórakoztatás és szemléltetés újragondolását a VR technológia elterjedése követeli meg. A VR technika, azaz a „*Virtual Reality*”, a virtuális valóság „szemüveges”, *head-set*-es 3D megjelenítése. Ez a technológia az, mely még a 3D-s animációnál is vonzóbb a fiatal generációk számára. A legújabb számítógépes játékok már alkalmasak a VR technikára. Fontos rámutatni, hogy ez egyébként bármikor beilleszthető az *Unreal engine* programjába is! Például a 11. ábrán és a csatolt linken látható csatajelenetek esetében ez térbeli jelenlétet és élményt biztosít a nézőnek.

A VR technológiával egyelőre még nem készülnek játékfilmek, de a fiatal generációkat már megérintette az élmény, és várhatóan egyre szélesebb körben terjed el alkalmazása játékos, filmes és egyéb szórakoztató platformokon egyaránt.

A magyar történelem hatalmas és kimeríthetetlen tárházát biztosítja azoknak az eseményeknek, korszakoknak, amelyek identitásformáló hátteret jelenthetnek a filmek romantikus szerelmi történeteinek. Mivel a magyar nemzeti identitás korunkban, a 2020-as évek első felében a magyar kormány külpolitikai irányának megfelelően a magyar nemzeti szuverenitás alapját jelentő magyarságtudatot jelenti, a 12. ábra ennek fényében próbálja összefoglalni a magyar történelmet a Honfoglalástól az EU-s tagsággal bezárólag. Mikor milyen erős volt intenzitását és területi kiterjedését tekintve a magyar szuverenitás? Milyen befolyások, támadások érték, milyen események jelentettek krízist, konfliktust, amelyekre az új típusú, VR filmek forgatókönyvei épülhetnének?



12. ábra. A magyar nemzeti szuverenitás kiterjedése és érvényesülése (sötétzöld: erős, világoszöld: gyenge) a Kelet és a Nyugat között a Honfoglalástól az EU tagságig. Az ábra célja ötletgenerálás a 3D animációs, ill. VR technológiás játékfilmek háttérét jelentő történelmi korszakokhoz, eseményekhez, konfliktusokhoz, amelyek ismerete a nemzeti identitás formálásában is szerepet játszhat. Forrás: saját szerkesztés

Fontos megjegyezni, hogy a magyar történelmi játékfilmek célja nem elsősorban a történelmi hitelesség közvetítése, amely minden esetben – még egy dokumentumfilm esetében is – vitatható (lásd az 1. ábrán); hanem a magyar nemzeti identitás megfelelő – de soha nem direkt – játékfilmes dramaturgiával történő erősítése. Ennek kulcsa egy romantikus, a fiatalokat megszólító, lehetőleg szerelmi történet, amely lehet akár kitalált is, s melynek a háttérében körvonalazódik a magyar történelem egy-egy kiemelt korszakában a szuverenitás kérdése (lásd 12. ábra). A történelmi hitelességet számon kérőknek, akár a film, akár az alapjául szolgáló irodalmi mű esetében Medgyessy Ferenc szobrászművésznek tulajdonított szállóigét lehet idézni, amikor szóvá tették neki, hogy lovasszobrán a ló testarányai eltérnek a valóságtól:

„Nem lú az, hanem szobor.”

Példaként álljon itt három, a virtuális realitásban készíthető animációs filmhez illő forgatókönyv, amelyek egy-egy regényes történeten keresztül a magyar történelem egy-egy identitásformáló korszakát mutatja be.

*István, a vezér* (Kós Károly: Országépítő c. regénye alapján), melyben István három erős jellemű asszony, Sarolt, az édesanyja, Gizella a német felesége, és Iréné a görög szerelme háromszögében éli meg az „országépítés” reá mért nehéz feladatát. Forgatókönyve megtekinthető: <https://tozsaistvan.net/?p=686>

*Alpár, ne hagyj el* (Herczeg Ferenc: Pogányok c. regénye alapján), melyben az István király halála után kitört pogánylázadás egyik vezéralakja, az István által kivégeztetett Thonuzóba besenyő vezér fia, a papnak nevelt Márton, *alias* Alpár talál magára és a tragikus szerelemre két gyönyörű nő, a besenyő Seruzádé és a bizánci Zenóbia között. A film István, a vezér folytatása. Forgatókönyve megtekinthető: <https://tozsaistvan.net/?p=691>

*Muhi* (Hunyady József: Aranyhorda c. regénye alapján), melyben IV. Béla, a második honalapító király gyermekkorát meghatározó anyja – Gertrúd – és szerelme, a bizánci Mária bűvöletében válik királlyá, s az uralkodását meghatározó Muhi csata és a tatárjárás borzalmi következményeként megszületik Budapest. Forgatókönyve: <https://tozsaistvan.net/?p=2541>

További lehetőségeket ábrázol a 3. táblázat – az ötletelés szintjén.

3. táblázat. Példa magyar történelmen átívelő, egy-egy korszakot bemutató, romantikus szerelmi történettel érzelmi töltetet generáló, 3D animációs, vagy VR-es forgatókönyvekre

A 3D animációs nagyjátékfilm	A történelmi háttér előtt a cselekményt adó romantikus/erotikus/szerelmi történet	A forgatókönyv alapjául szolgálható mű
<i>Magna Hungária</i>	Hunor és Magyar szerelmei; a magyar-hun rokonság, a legendás Óshaza – Magna Hungária – elhagyása.	Komjáthy István: Mondák könyve (1955)
<i>Botond</i>	A honfoglalás és a kalandozások korának bemutatása a legyőzhetetlen Botond vezér szerelmein keresztül, és az ősmagyar hitvilág legendáinak felelevenítésével.	Botond-monda
<i>Édua</i>	IV (Kun) László király élete és szerelmei (keresztény felesége és kun szeretői között).	Szentmihályi Szabó Péter: Édua és Kun László (1986)
<i>Toldi</i>	Toldi Miklós szerelme Nagy Lajos korában, az európai magyar nagyhatalom idején.	Arany János: Toldi szerelme /költemény/ (1879)
<i>Vágjad fiam, Forgács!</i>	Erzsébet és Mária királynék szerelmei/szeretői az Anjou kor végi Magyarországon, Nagy Lajos halála után.	Szentmihályi Szabó Péter: Haláltánc (1988)
<i>Rozgonyiné</i>	Egy asszonyi hőstett a Zsigmond-kori Magyarországon (Szentgyörgyi Cicelle megmenti a császárt).	Arany János: Rozgonyiné /ballada/ (1852)
<i>A föld félelme</i>	Hunyadi János és Szilágyi Erzsébet románca a család véres története során.	Bán Mór: A Hadak Villáma (2014)
<i>Kinizsi</i>	A(z egyetlen) legyőzhetetlen magyar hadvezér szerelme és élete Mátyás király korában.	Tatay Sándor: Kinizsi Pál (1955)

Cecey Éva	Az elrabolt gyermeke nyomát hajszoló anya a török által feldúlt Magyarországon át Pozsonytól Egerig.	Gárdonyi Géza Egri csillagok (1901)
A magyar Vénusz	A „legszebb magyar asszony”, Széchy Mária – a Murányi Vénusz – kalandos élete a 17. századi Magyarországon.	Takács Tibor: Széchy Mária a fekete rózsza (1989)
Ördögszekér	A bűbájosság hírében álló, szépséges Báthory Anna testvére, Báthory Gábor, és Bethlen Gábor iránti vonzalmának erotikus, romantikus története.	Makkai Sándor: Ördögszekér (1925)
Örzse leányasszony	Egy, a felesége és kisfia halálát megbosszulni akaró hajdúkapitány és új szerelme a Bocskai-féle szabadságharc idején.	Fehér Tibor: Hajdúk kapitánya (1965)
Munkács	A Zrínyiek és a Rákócziak kora Zrínyi Ilona élete és szerelmei (két férje) a Thököly korszakban	Passuth László: Sasnak körme között (1956)
Csillagok vigyáznak	Egy fiatal pár szerelmi története háttérben a Hegyaljai-felkelés véres napjaival és a „bujdosó haza kardforgatóival” a Rákóczi váró Thököly kurucokkal.	Féja Géza: Csillagok vigyáznak (1968)
Szól a síp	A Rákóczi szabadságharc idején egy dunántúli kuruc szabadlegény (a magyar „Grigorij Meljehov”) <sup>13</sup> szerelmei.	Szász Imre: Szól a síp (1961)
Júlia és Zsuzsanna	A labanc felesége és a kuruc jobbágylány szeretője között béri Balogh Ádám kuruc brigadéros élete.	Vitányi János: Balogh Ádám a nevem (1958)
A lőcsei fehér asszony	A Rákóczi szabadságharc idején, a Felvidéken játszódó romantikus történet (1976-ban Töröcsik Mari főszereplésével, Cannes-i díjjal, már készült belőle film.)	Jókai Mór: A lőcsei fehér asszony (1884)
Életünket és vérünket!	A hétéves háború idején egy magyar huszártiszt szerelme és Mária Teréziával való találkozásai.	Donászy Ferenc: Életünket és vérünket! (1906)
Mária főhadnagy	Az 1848-49-es szabadságharc Lebstücker Mária élete tükrében.	Huszka Jenő: Mária főhadnagy /operett/ (1942)
Csillagok a Felvidéken	Stromfeld Aurél és felesége a Tanácsköztársaság honvédő háborúja során; a magyar hadsereg – máig is utolsó – dicsőséges napjaival.	Földes Péter: A túlsó partról (1964)

Forrás: saját szerkesztés

A VR animációs technológiával Magyarország is felzárkózhatna gazdag történelmének megjelenítésével más, nagyobb országokhoz, a nemzeti identitás filmművészeti, erősítésében, megalapozásában. A hasonló forgatókönyvek és filmek fontos szerepet tölthetnének be a szuverén magyar nemzetállam ideológiai alapját jelentő magyarságtudat erősítésében!

## Epilógus

A magyar történelmi nagyjátékfilmekkel mind minőségi, mind mennyiségi értelemben adós a magyar filmművészet – amennyiben a mindenkori fiatal generációk nemzeti identitásának erősítése lenne az ilyen filmek célja. Az eddigi legintenzívebb hatást 7,2 milliós nézőszámmal az 1953-ban készült Rákóczi hadnagya c. film érte el a média mozi platformján. Valószínűleg nem marad el mögötte az 1963-ban készült Tenkes kapitánya c. televíziós platformú sorozat, ahol a nézők száma minden bizonnyal sokszorososan felülmúlta a későbbi 2,4 milliós nézőszámú moziváltozatét. Az akkori fiatal, ma a BB generációnak akkor is, mindmáig meghatározó média-élménye volt a magyar nemzeti tudat formálásában mindkét filmnek.

*És akkor jött a Tenkes kapitánya,  
Ő odacsap, hol sanyargatni lát,  
És emiatt az ember úgy imádja,  
Ezt az irtó klassz kapitányt.*

Ella Miki slágere (1965)

*Kinek nincsen hite annak nincs hazája  
Harcba, hogyha nem megy a haza hívására  
Én Rákóczinak vagyok kuruc katonája  
A labanc úgy ismer a Tenkes kapitánya*

A Magozott cseresznye slágere (2009)

<sup>13</sup> Solohov: Csendes Don c. regényének főszereplője



13. ábra. A Tenkes kapitánya c. sorozat egykori, és máig ható társadalmi elfogadottsága megkérdőjelezhetetlen; Ella Miki és a Magozott cseresznye együttes slágerjeiben

Forrás: internet

Ella Miki: A Tenkes kapitánya (1965)

<https://www.facebook.com/retromania2018/videos/%C3%A9s-akkor-j%C3%B6tt-a-tenkes-kapit%C3%A1nya/750698075141473/>

Magozott cseresznye: A Tenkes kapitánya (2009)

<https://www.youtube.com/watch?v=24vBVZjaGqs>

2023-ban, amikor az egyik magyar televíziós csatorna levetítette a Rákóczi hadnagyát, a felvezető műsorban egy történész vagy filmkritikus szánakozó mosollyal jegyezte meg, hogy a most következő filmben történelemhamisítás látható, ugyanis a filmbeli történet idején lezajlott Trencsényi csata nem a kurucok, hanem a sokkal kisebb labanc sereg győzelmével végződött. Lehetne itt idézni ismét Medgyessy Ferenc szállóigéjét, melynek értelmében a játékfilm nem történelemtudományi dokumentum; s ilyen minőségben a hazafias érzelmek közvetítése még akkor sem kell, hogy a történelmi hűségnek megfeleljen, ha egyébként valós történelmi szereplők jelennek meg benne. Ilyen a Rákóczi hadnagya, amely nyilván egy győztes összecsapás katarzisz élményével teljesíti identitáserősítő funkcióját. A Tenkes kapitánya pedig – amely ugyanakkora, ha nem nagyobb identitásépítő hatást ért el –, teljes egészében Őrsi Ferenc forgatókönyv- és regényíró fantáziájának köszönhető.

De minek köszönhető, hogy az akkori fiatal generációkat meg tudta érinteni a későbbi, a Várkonyi Zoltán által rendezett három, kétrészes monumentális történelmi film (A kőszívű ember fiai, az Egy magyar nábob és Kárpáti Zoltán, valamint Az Egri csillagok) üzenete? Miközben a jelenlegi filmkritikák zöme szerint a 2023-24. évi magyar történelmi „filmdömping” során a Pozsonyi csata, az Aranybulla, a Hadik, és a Tündérbert nem bizonyult, vagy nem fog sikeresnek bizonyulni. És a gyártási, forgatási költségeket előtérbe helyező, esetlegesen politikai állásfoglalásokat is tükröző előzetes sajtóhírek szerint a most (2023 végén) még készülő Hunyadi sorozat, a Nyugat kapujában és a Most vagy soha nagyszabású játékfilmek sem válnak majd a fiatal (Z és alfa) generációk érdeklődésének központi témájává.

A múlt század ötvenes, hatvanas éveiben a mozi uralta a vizuális médiát, s éppen a Tenkes kapitánya idején tört előre, hódított teret a televízió népszerűsége (5. ábra) az akkori fiatal (a BB) generáció körében. Mára viszont, és különösen a 21. századi mobilinternet megjelenése



óta, a fiatal generációk multimédiás platformja szinte kizárólag az internet. A YouTube, a Facebook, az Instagram, a Twitter, a VR és a TikTok platformok már nem kedveznek az egész estés nagyjátékfilmeknek, még akkor sem, ha azok látványtechnikája minden hollywood-i szintű igényt kielégít. Különösen nem, ha azokat televíziós filmsorozatok formájában próbálják „eladni” a fiatal generációknak, mint az Aranybullát, a Tündéerkertet, vagy a még (2023-ban) készülő Hunyadi sorozatot. A Z és alfa generációs nemzedékeknek a TV nézés – immár – „gáz.”

A TV adások helyett inkább a mozifilmek – és jelen tanulmány témája szerint a magyar történelmi játékfilmek – közötti válogatást elősegítő internetes csatornák elérhetőségére lenne szükség a fiatal generáció megszólításakor. Ennek során ismét le kell szögezni, hogy nem tanácsos didaktikusan beépíteni a film dramaturgiájába az identitás-építő elemeket. A már említett amerikai filmek sem teszik ezt, a látványos vizuális háttérelemekkel mégis elérik a kívánt hatást; a „rossz” oldalt legyőző amerikai főhős jellemábrázolásán túl Amerika, az amerikai történelem dicső mivoltának alig észrevehető módon történő tudatosítását.

Az, hogy a dicsőséges magyar múltat bemutató történelmi filmek aránya a magyar filmgyártás korai szakaszától kezdve, a kommunista évtizedeken, majd a rendszerváltás óta eltelt három évtizedben is rendkívül alacsony maradt – eltérően a világ más országaitól, élen az USA-val és a nagy nyugat-európai országokkal – kultúrpolitikai kérdés. Az ebben a tanulmányban említett néhány kivételtől eltekintve, a történelmi filmes témák is inkább a „deheroizáló” magyar „bűntudatipar” irányába mutatnak. Ennek magyarázatára a nemzeti oldal legismertebb magyar filmkritikusa, Deák-Sárosi László vállalkozik (Kemenes, 2023).

Jelen tanulmány célja szerint nem bocsátkozik ideológiai, kultúrpolitikai állásfoglalásokba, egyszerűen annyit állít, ami egybehangzik Kemenes Tamás Deák-Sárosival készített interjújának konklúziójával, hogy a magyar nemzeti identitást építeni, és ezen keresztül a nemzeti szuverenitás alapjait is erősíteni szándékozó filmek készítését arisztokrata mecénások híján csak egy demokratikusan megválasztott nemzeti kormány képes – és köteles – felvállalni.

## **Konklúzió**

**Olyan típusú történelmi játékfilmekre lenne szükség, amelyek rövid epizódokra bonthatók, internetes platformon születnek és terjednek; valóság-hű 3D animációs, vagy VR-szemüveges applikációkra épülnek, készítésükbe a fiatal generációk tagjai nagy létszámmal bevonhatók, vagy éppen interaktivitást is biztosítanak a néző – mint kvázi szereplő – szempontjából.**

Jelenleg, 2023-ban, egyáltalán nem mutat ilyen tendenciát a multimédiás történelmi film tartalomfejlesztése. (Kivétel az ebben a tanulmányban megjelenő 3D animációs történelmi ismeretterjesztő filmek kezdeményezése.) A nemzeti identitástudat erősítése így valós történelmi háttérdíszletben (lásd a 7. ábrán), a dicsőség, a nemzeti kiválóság jegyében valós, vagy kitalált szereplők romantikus, szerelmi történeteivel (lásd a 3. táblázatban) érheti el a fiatal generációkat. A szerelmi történet központba állítása egyúttal a nemek egyenlő képviselőjét is biztosítja. A népek történelme ugyanis elsősorban a férfi szereplőket, a hősokeket, hadvezéreket, uralkodókat, politikusokat, tudósokat, művészeket helyezi előtérbe a nők rovására. A 3. táblázatban példaként kiemelt történelmi regények és témák mindegyike megpróbál a férfialakok által uralt történelmi emlékezetben a nőknek egyenlő esélyt biztosítani.

**Összefoglalva a helymarketing szempontjából a tanulmány üzenetét:** a magyar identitástudatot Magyarország lakosságában a legfiatalabb, az alfa és a Z generációk körében

kellene „eladni.” Ez helymarketing kontextusban az ország arculatának, imázsának a saját lakosság általi ismeretét, kedvelését és az avval történő azonosulást jelenti, jelentené.

A film, pontosabban a történelmi játékfilm, ennek az „azonosulásnak” egy adekvát eszköze. Ez a 21. századi technológiai – társadalmi környezetben, a fiatal korosztályok körében csak akkor működik, ha a történelmi játékfilm:

1. nem moziban, nem televíziós csatornán, hanem (mobil) internetes platformon érhető el.
2. A nemzeti identitás-építő elemek nem közvetlen módon jelennek meg benne.
3. A fiatalok érdeklődését felkelteni tudó látvány és zenei effektusokat is tartalmaz.
4. A cselekmény alapvetően romantikus szerelmi szálon fut.
5. A film nagyon rövid részekre, epizódokra bontva, sorozatként jelenik meg.
6. Számos, háttérben a magyar történelem kiemelt eseményeit megjelenítő film készül!
7. A film interaktív kihívásokkal, játékos elemekkel, bevonhatja a nézőt a cselekménybe!
8. A film jeleneteibe a nézők virtuális valóság szemüveggel<sup>14</sup> térben is be tudnak lépni!

Könnyű belátni, hogy a 6-7-8. feltételnek a hagyományos nagyjátékfilmek sajnos nem tudnak megfelelni. Sokmilliárdos költségek mellett csak néhány hagyományos történelmi nagyjátékfilm készülhet. Erre, az ebben a tanulmányban ajánlott, nagyságrendekkel költségkímélőbb 3D animáció jelenti a megoldást. Interaktivitásra – a nézők bevonására a cselekménybe, feladatok, játékok segítségével – szintén csak a 3D animáció jelenti az eszközt. Végül a cselekmény valóság-hű térbe helyezésére, az élmény felfokozására is csak az ún. „immerzív” 3D animáció képes.

**Ezért a Szerzők – ezúttal direkt dramaturgiával :) – a kultúrpolitika figyelmébe ajánlják a 3D animációs történelmi játékfilmkészítés módszerét, amennyiben a jövő nemzedékének a hely-, ill. az országmarketing szellemében el akarja „adni” a nemzeti identitás érzését – ami a magyar állami szuverenitás elsőrangú letéteményese.**

## **Források**

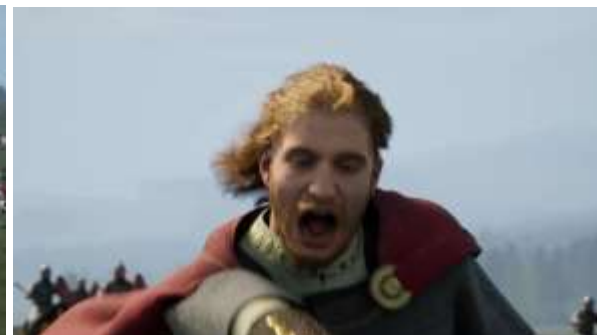
- Bán M. (2020). A nemzettudat és a film. In: Szondy Gy. – Toót-Holló T. (szerk.) Mi magunk – magyar identitás, magyar tradíció. Cédrus Művészeti Alapítvány, Budapest pp 48-56. ISBN 978-615-6180-06-3. NAPÚTONLINE. Letöltés: <http://www.naputonline.hu/2020/04/20/ban-mor-nyujthat-e-segitseget-a-nemzettudat-erositesehez-a-film/>
- Inkei B. (2019). Ízekre szedték a kritikusok A Tenkes kapitányát. 24.hu. kultúra 2019.03.15. Letöltés: <https://24.hu/kultura/2019/03/15/izekre-szedtek-a-kritikusok-a-tenkes-kapitanyat/>
- Kemenes T. (2020) Azonnali rendszerváltásra van szükség a filmművészetben! – Deák-Sárosi László filmesztéta a Vasárnapnak = Vasárnap. Letöltés: <https://vasarnap.hu/2020/10/02/deak-sarosi-laszlo/>
- Kerékgyártó I. (1979). A film szerepe a tanulók nevelésében = Módszertani közlemények, (19) 1. pp. 1-7. Letöltés: [http://acta.bibl.u-szeged.hu/26750/1/modszertani\\_019\\_001\\_001-007.pdf](http://acta.bibl.u-szeged.hu/26750/1/modszertani_019_001_001-007.pdf)
- Puszt T.(2010). Az elektronikus média, mint a gyarmatosítás eszköze – A kultúra, mint a magyar megmaradás eszköze -- a Magyar Megmaradás Közössége III. Konferencia, Budapest, Gellért Szálló. 2010. január 30. Letöltés: [http://eredetiemep.hu/index.php?option=com\\_content&view=article&id=3019:a-kultura-a-vegs-mentsvarunk&catid=41:hirek&Itemid=63](http://eredetiemep.hu/index.php?option=com_content&view=article&id=3019:a-kultura-a-vegs-mentsvarunk&catid=41:hirek&Itemid=63)
- Tóza I. (2021) Magyarságtudat, magyar identitás a Metaverzumban – a jövő értékmegőrzési módszerei. In: Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Központ 2021. évi kutatásai (szerk. Tóza I.) Magyar Gazdaságföldrajzi és Településmarketing Műhely. e-ISSN: 2939-516X, 1 (2022), 01.012. Letöltés: [https://start.uni-neumann.hu/telemarket/kiadvanyok/2022-1/13\\_Tozsa\\_Istvan.pdf](https://start.uni-neumann.hu/telemarket/kiadvanyok/2022-1/13_Tozsa_Istvan.pdf)

---

<sup>14</sup> Virtual Reality headset.

**Melléklet**

*Illusztrációk a 3D animáció történelmi (dokumentum) film témáiból*





Forrás: Hyperion Interaktív Oktatásfejlesztő Kft