

UNTALAN ÁRNYAK



Műleírás
Gelencsér Soma

Képkötés szak





Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Konzulens: Kozma Péter

MATE - Kaposvári Campus –

Rippl-Rónai Művészeti Intézet

2023

Tartalomjegyzék

BEVEZETÉS	5
RÖVID LEÍRÁS.....	5
SZEMÉLYES INDÍTTATÁS, TÉMA.....	5
UNTALAN ÁRNYAK	7
KONCEPCIÓ	8
ANIMÁCIÓ.....	9
CSELEKMÉNY.....	9
SZCENÁRIÓ ÉS ELŐREVETÍTÉSEK.....	10
STÍLUS	11
VÁZLATOK	12
KARAKTEREK	16
TIEFLING	16
SZFINX MACSKA	16
VARJÚBANYA	16
GÓLIÁT	17
CSAPOS	17
GOBLIN.....	17
VILÁGÉPÍTÉS.....	18
VÁROS.....	18
COR	19
A SIKÁTOROK	20
VILÁG A VÁROSON TÚL.....	20
TECHNIKAI MEGOLDÁSOK	21
ANIMÁLÁSI FOLYAMATOK	21
HANGTECHNIKAI FOLYAMATOK	21
ZENE KÉSZÍTÉSE	21
REFERENCIÁK, INSPIRÁCIÓK	22
A ZÓNA	22
TOVÁBBI INSPIRÁCIÓK.....	23
<i>Pathologic2</i>	23
<i>Aleksandra Waliszewska</i>	24
ÖSSZEGZÉS	25
KÖSZÖNETNYILVÁNÍTÁS.....	25
HIVATKOZÁSOK.....	26
FELHASZNÁLT IRODALOM	27
KÉPJEGYZÉK.....	28

Bevezetés

Rövid leírás

Az untalan árnyak egy 2d-s frame by frame animáció szürreális és posztapokaliptikus elemekkel. A története egy fiktív városban játszódik, ahol egy éjszaka eseményeit követhetjük végig. Két helyszín kerül bemutatásra. A **Cor** nevű éjszakai klub és a sikátor, amire nyílik. Sok karakter és lény szerepel benne, de 3 darab szereplő kerül a reflektorfénybe. A Tiefling, a Varjúbanya és a szfinx macska.

Személyes indíttatás, téma

A mozgókép volt mindig is kedvenc művészeti ágam, dolgozni is ebben a médiumban szeretek a legjobban, mert magába foglal rengeteg művészeti eszközt. Több érzékszervet is használatba vehetek, amikor animációt készítek és ez hihetetlenül nagy szabadságot és teret ad. Sosem szerettem volna csak egy irányt kiválasztani, amiben kifejezhetem magam, és amikor animációt készítek, az összes eszközöm megvan, hogy megmutassak, vagy elmeséljek valamit. Önmagában az, hogy hang társul egy kép mellé megduplázza a lehetőségeimet. Lehet a kép és a hang harmóniában, de kelthetek disszonanciát és zavart, ha oda nem illő zajokat, zenét társítok egy képhez. Az, hogy ezek a képek még mozoghatnak is, az már beláthatatlan mennyiségű variációt és réteget ad. Talán a lefontosabb adaléka ennek az, hogy időbelivé teszi.

Szinte minden nap használom a fantáziám arra, hogy teremtsék, készítsék valamit és ez sokszor azt jelenti, hogy kitalálok történeteket, világokat, és megtöltöm őket mindenféle lényekkel, karakterekkel. A kiinduló lépés ehhez a projekthez is az volt, hogy kitaláltam egy lényt, aki köré építem az animációt. Ez a szfinx macska volt, akit olyan stílusban rajzoltam le, amilyenben elképzeltem az animáció többi részét is. Ezután a macska köré kitaláltam egy környezetet, ahol él, amiből megszületett a városnak a koncepciója. A folyamatosan bővülő elemei a világnak, mind új kérdéseket vetettek fel. Például ha ez a macska más élőlényeket képes manipulálni, akkor kik azok, akik ennek áldozatul esnek? Mi okozta azt, hogy természetfeletti erőt kapott? Mik a határai ennek a képességnek, vannak, akik ellen tudnak állni neki? Minden válasz új és új kérdéseket vetett fel és ezzel a procedúrával megszületett a terve olyannyira a világnak, hogy képes legyek történetet alkotni benne. Persze számtalan olyan része van a világnak, amik bár ki lettek dolgozva, de nem lesznek benne az animációban.

Az animációban használt stílus megjelenik szinte az összes korábbi munkámban is, ahol megszabott határok nélkül rajzolhattam. A groteszk ábrázolások és a groteszk humor mellett a szürreális atmoszféra kezdettől fogva vonzó volt számomra. Rengetegszer használom őket a munkáimban. Úgy érzem, hogy amikor képes vagyok komplexebb érzéseket kiváltó munkákat készíteni, olyankor valami mélyebbre gyökerező dolgot hozok létre, mintha csak önmagában egy szép, kellemes képet csináltam volna. Számomra azok az alkotások értékesebbek, amelyek nem csak kedvezni akarnak a szépérzéknek, hanem szeretnének valamit felbolygatni, megváltoztatni a fogyasztójában.

Az emberi psziché működése mindig érdekelt és ez a munkáimon is érződik. Amikor eltorzított, megnyújtott, csontsovány vagy akár bomló testeket, testrészeket rajzolok, azt sokszor terápiás jelleggel készítem vagy azért, hogy felfedezzem, feltérképezsem a saját tudattalan világomat. Mikor ilyen vázlatokat készítek és meg tudom jeleníteni, ahogyan érzek a testemmel, vagy éppen a saját lelki állapotommal kapcsolatban, olyankor könnyebben szembe tudok nézni azokkal amiket, gondolok és érzek. Annak, hogy az én pszichémre jó hatással van a rajzolás és az önkifejezés, természetesen a végtermékei maguk a rajzok, nyomatok, festmények. Mivel ezek általában vázlatos formában, gyorsan és impulzívan készülnek vázlatfüzetekbe, ezért nagyon személyesek és intímek. A nagyobb projektekbe, melyekhez felhasználom a sketch füzeteim tartalmát, azokhoz a már jól átgondolt és kidolgozott verzióit használom a kezdetleges vázlatoknak. Az animációban látott karakterek egy része is kezdetben a vázlatfüzeteimben született koncepciók voltak. A következő rajzok a Tiefling és a Varjúbanya karakteréhez hasonló vázlatok a korábbi füzeteimből. Az önpusztítás, az ördögszerű szarvak, a madár csőrre emlékeztető koponyaformák és az állarcok régóta használatban lévő motívumok a vázlataimban.



1. rajzok egy tavalyi vázlatfüzetből

Untalan árnyak

„Untalan”

A szó jelentése egy megállás nélküli cselekvésre, szüntelenségre utal. A lélegzés, a szív dobogása, a vér löktetése mind egy untalan biológiai folyamat. Sosem tart szünetet. Ez ráillik az egész városra, a szórakozóhelyre és az ottani életre is, amit bemutat a munkám. Szeretem a várost úgy elképzelni, mint egyetlen élő organizmust, ami lélegzik, löktet. Az élet benne burjánzó és kaotikus. Erre a környezetre utal a cím első fele.

„árnyak”

Az árnyak szó egyszerre jelenti az árnyékot, sziluettet és egyszerre utalhat lényekre, kísértetekre. A munkámban mindkettő értelmezése a szónak érvényesül. Az animáció tele van sötét lényekkel, sziluettekkel, akik együtt alkotják az életet a városban. A főszereplő karaktereken kívül minden más lény szinte egy sötét árny. A másik értelmében pedig a szürreális szereplőkre is rá lehet érteni, hogy árnyak.

Koncepció

A legelső elgondolás az animációhoz még csak magát a várost hivatott bemutatni és az azt megtöltő lényeket. Egy sajátos hierarchiai rendszert, ökoszisztémát. Később körvonalazódtak azok a szereplői a történetnek, akik alkotják ezt a rendszert, és akiknek a relációjáról szól a történet. Végül úgy alakult, hogy nem a várost, mint szerves lényt mutatja be a munkám, hanem a szereplőket és a konfliktusaikat, viszonyukat egymáshoz és a környezetükhöz. A legelső tervekben a város egy posztapokaliptikus környezet volt, amit mutálódott emberek, állatok és növények laknak, de a későbbiekben ez egy kicsit átalakult. A zord hangulatú, horror zsánerű mutánsok helyett különféle érdekes szürreális fiktív lények lakják, és bár úgy tűnik az összes épület romos és nincsenek igazi törvények mégis sokkal szürreálisabb és elrugaszkodottabb módon van megjelenítve, mint a legelső tervekben. Helyet kapott a világban a mágia és a fantasztikum is. A világ posztapokaliptikus jellegét azok az alkotások inspirálták amik a Sztalker-ben bemutatott Zóna szerű helyekkel és anomáliákkal magyarázzák a természetfeletti módon működő rendszereket.

Úgy álltam hozzá az animáláshoz, hogy a készítése alatt semmilyen határt nem szabok magamnak, ami megnehezítené a munkámat. Szeretem a durva dinamikus festményeket, a zsizsegő vonalvezetést és a remegő alakokat. A szereplők részletessége jelenetről jelenetre változik, ez adhat neki egy kaotikus atmoszférát, amit előszeretettel használok és otthonosan mozgok benne.

Animáció

Cselekmény

A történet egy fikatív, zűrzavaros város szívében játszódik, egy **Cor** nevű szórakozóhelyen. Éjszaka az egyetlen hang és fényforrás ez a hely az egész környéken. A kihalt sikátorok közül előbukkan a Tiefling, aki azzal a küldetéssel vág bele az éjszakába, hogy rátaláljon valakire, aki mellett nem érezné magát egyedül és elveszetten. A klub ajtaja mellett egy furcsa jelenetre lesz figyelmes. A sikátorban egy vergődő varjú szárnycsapásait veszi észre, amint egy fekete macska levadássza. Mivel ez egy hétköznapi történés és mivel nem áll szándékában belefolyni az eseményekbe, belép az ajtón. Sikertelen próbálkozások sorozata után feladja az ismerkedést és úgy dönt italba folytja a bánatát. Egyre bátrabban válogat a kábítószeresek között is. A túlsorduló ingerek miatt igazán csak akkor érzi mennyire hatásosan sikerült illuminálnia magát, amikor a szűk mosdó törött tükreben szembenéz a tükörképével. Élénk hallucinációk között bajba keveri magát, a táncoló tömegben felbőszít egy hatalmas férfit, akivel eltérő súlycsoportba tartoznak. Úgy dönt, megpróbálja kitisztítani a fejét a friss levegőn. Rágyújt és figyelmeztet az eseményeket a sikátorban. Ekkor történik valami, ami képszakadást okoz a Tiefling memóriájában is és az animációban is

Amikor magához tér, a **Cor**-közepén találja magát. Minden furán csendes és homályos számára. Ismét a mosdóba megy ahol a pislákoló fényben észreveszi, hogy vér és sebek borítják a testét, a ruhája cafatokban lóg. Amikor kinéz, az ajtón meglátja, hogy ő az egyedüli túlélője valamilyen katasztrófának, ami végig söpört az egész épületen. Erőszakosan kivégzett testek hevernek a pultnál és a táncra kijelölt helyen is. Hazaindul és remegve rágyújt.

A következő jelenet a már korábban látott sikátorban játszódik, ahol a szfinx macska vonul végig büszkén. Amerre jár mögötte világító szempárok villannak fel. Egy jelenetbe botlik, ahol egy halott varjút kóbormacskák ülnek körül, velük szemben pedig a varjúbanya és néhány madara magasodik feléjük. A szfinx felméri a körülményeket és kinyitja az eddig rejtett harmadik szemét. A harmadik szeme nézésével elbűvöli a macskákat és maga mögé utasítja őket. A felbőszített varjúbanya és a szfinx között fokozódik a feszültség. A macska miután képtelen a varjúbanyát megbájosni az egyik varját bűvöli el, aki a fáról alászállva beletép a halott varjúba. Amikor a feszültség a legnagyobb kettőjük között a varjúbanya úgy dönt, hogy vérontás helyett inkább visszavonul. Elfordul a szfinxtől és szép lassan elsétál a helyszínről. Az elbűvölt varjú magához tér és utána repül.

A szfinx tovább halad és az ajtóban levegőző Tieflingel néz szembe, aki mit sem sejtve bámulja a macskát. A harmadik szemével elbájolja a Tieflinget, akinek felvillan ugyan az a fény a szemében, ami a többi elbűvölt állatnak is felvillan. Ezután felkapja az üres italosüveget maga mellől és vérontásba kezd a **Cor**-ban.

Szcenárió és előrevetítések

A cselekmény lineáris bemutatása helyett három részre osztottam a történetet. Az időrendbeli első felét látjuk legelőször, viszont a második és a harmadik felét felcseréltem. Ez több okból is történt.

A Tiefling szemszögéből kezdődik a történet, aki egy ponton rövidtávú emlékezet kiesést él át. Amikor visszanyeri az emlékezetét és egy számára nem megmagyarázott, érthetetlen szituációba kerül, a néző ugyanezt a fajta összezavarodottságot élheti meg. Egyszerre rengeteg megválaszolatlan kérdés keletkezik a történetben, amire nincsenek igazi magyarázatok, csupán kisebb előrevetítések. Ilyen előrevetítés volt a történet elején, a sikátorban látott jelenet, ahol a macska levadássza a varjút. Hasonló előrevetítés volt a varjúbanya megjelenése az animáció közepén.

Az utolsó része a történetnek már nem a Tiefling szemszögéből van. Itt a szfinx macskát követhetjük és azokat a történéseket, amik az idő alatt folytak le, amíg a **Cor**-ban bemutatott események történtek. Az utolsó részben, megtudjuk, hogy a szfinxnek az a természetfeletti ereje, hogy átveszi az irányítást élőlények teste felett. Emellett az is kiderül, hogy agresszív cselekedetekre is képes kényszeríteni a bűvölete alatt állókat. Amikor az animáció végén a Tiefling szemébe néz, az magyarázatot ad a korábban előállt zavarra és a megmagyarázatlan részekre. Amikor a varjút bűvöli el a szemével és bemutatásra kerül a szfinx ereje, az önmagában egy fajtája az előrevetítésnek. Először kisebb tétikkel és hatással látjuk ugyan azt a történést, ami később jelentősen befolyásolja a történetet és az animáció csúcspontjához vezet.

Stílus

Az animáció stílusa egészen szabadon van kezelve, mivel sűrűn változik a képek kidolgozottsága és stilizáltsága. Ezt gyakran eszközként használok, amikor közletről látszanak a szereplők. A közeli jeleneteknél aprólékosan kidolgozott arcokon olyan részletek is látszanak, amelyeket egyáltalán nem jelenítek meg a távoli képeken. Ezért néha ezek a jelenetek felfedhetnek fontos részleteket, amelyek másképpen érthetetlenek lennének. Bizonyos jeleneteket ezzel ellentétben pedig szeretek elrejteni, kevésbé részletesen megjeleníteni és a fantáziára bízni. Ilyen az, amikor csak sziluettenként mutatok bizonyos részeket, főleg az erőszakos jeleneteket. Ez azért van, mert erőteljesebbnek és maradandóbbnak gondolom, ha a néző elméje tölti ki a részleteket ezeknél a fajta képsoroknál. Az egyik ehhez hasonló ikonikus filmrészlet a *Sincity* zárásában megjelenített öngyilkosság.

Nagy kontrasztokat használok a sötétség és a fényesség tekintetében. Hasonlóképpen a színekben is nagy kontrasztok vannak. legtöbbször a szinte monokróm jeleneteket csak az erős vörös szín szakítja meg. Ez a kontraszt végig jelen van az animációban. A vörös szín figyelem felhívó és veszélyt jelez és ezzel egyetemben a vérnek, életnek is a színe, ami teljesen kötődik a **Cor** koncepciójához is. A sötétség pedig szintén a veszélynek a hangulatát erősíti. Azt mutatja, hogy nincsen kiépített (működő) utcalámpák hálózata. Emellett a sötét kapcsán ösztönös reakcióink közé tartozik, hogy serkenti a fantáziánkat. Hajlamosak vagyunk kitölteni a sötétséget képzeletbeli lényekkel. A sötétségtől való félelem és bizonytalanság nagy szerepet kap az animáció atmoszférájának a működésében, de ez ugyanúgy vonatkozik a sziluettekkel operáló jelenetekre is.

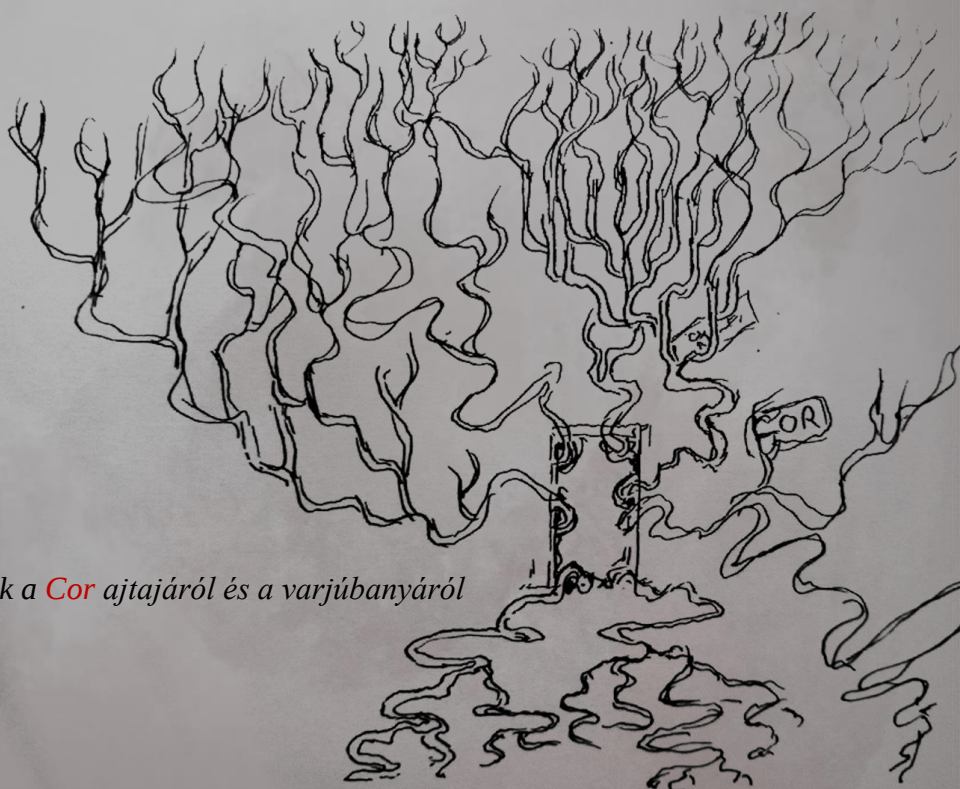
A karakterek megtervezését illetően igyekeztem megtalálni a realisztikus és a fiktív elemek közötti aranyközéputat. Mindegyik szereplő legalább egy alacsony szinten eltér a valóságtól. A mágikus elemeket sötét köntösben használok. Az összes faj, ami meg van jelenítve a klasszikus fantasy fajokból inspirálódott. Ezeket a fajokat szinte mindig középkori világokban használják ezért a setting és a szereplők kontrasztban állnak egymással. A megjelenítési módjuk és a keletkezésük a világban mind anomáliákhoz köthetők, ezért sok faj groteszk módon vagy gúnyelnevezésként jelenik meg.

A környezetben olyan elemeket rejtettem el, amik alapvető kellékei a posztapokaliptikus atmoszférának, mint például a menekülési útvonalat jelző tábla és a stop tábla, a pislákoló neon felirat, az omladozó falak és az elburjánzott növények, amik akár házak beltéreiből nőnek ki. Ezek mind azt az érzetet szolgálják erősíteni, hogy egy összeomlott rendszertelen világban játszódik a történet, ahol semmi sem a rendjének megfelelően működik.

A mozgások sebességét és a jelenetek hosszát dinamikusra terveztem, mivel egy rövid animáció készítése a cél, ami egy darab történet béli fordulattal él. A hosszabban hagyott jelenetek a feszültség fokozása miatt hosszabbak, a gyorsak pedig megtörik az épülő feszültséget. Ebben a szellemben vágtam a hosszát a jeleneteknek.

Vázlatok

Ezek a vázlatok olyankor készültek, amikor nem tudtam helyből elkészíteni, ami eszembe jutott az animáció kapcsán, de szerettem volna archiválni az ötletet. Ezeket vázlatfüzetekbe készítettem el. Fényképeket készítettem a füzet lapjairól és a tollrajzokon kívüli részeket transzparensé tettem.



2. Vázlatok a **Cor** ajtajáról és a varjúbanyáról



3. Vázlatok a varjúbanyáról és a Szfinxről

A következő képeken olyan jelenetekről szerepelnek pillanatképek, amikhez referenciaként szolgáltak a vázlatok.



5. A Tiefling szembenéz a Szfinxel



4. A Varjúbanya szembenéz a Szfinxel



6. *A Szfinx fűj*



7. *A Varjúbanya elhalad a **Cor** bejárata előtt*

Karakterek

Tiefling

Egy humanoid lény vörös bőrszínnel és ördögszerű szarvakkal a fején. Magányos szerzet, akinek nehezebb esik a beilleszkedés. Elveszette bolyong a zűrés éjszakai életében, annak reményében, hogy megtalálja a helyét, párját, vagy bármilyen társaságot, akikkel azonosulni tudna. Alapvetően szorongó és visszahúzó, ennek ellenére, ironikus módon természetes képességei közé tartozna, hogy karizmatikus és meggyőző. Könnyen tudna manipulálni másokat és mindenki erre is számít tőle, mivel rossz megítélése van az ördögszerű tulajdonságai miatt. Az babonák miatt képtelen volt bárkivel is bizalmas kapcsolatot kialakítani és nagyon magányos szerzetté vált.

Szfinx macska

A macska egy természetfeletti lény. A város utcáin nagyhatalmú szellemként, démonként félnek és istenítik egyszerre. A különleges ereje a harmadik szemében nyilvánul meg, amelynek egy pillantása is képes megbűvölni az egyszerű lényeket. A szfinx egy káoszt teremtő entitás természetéből fakadóan. Legtöbbször a rabjává vált lényeket a bűvöletével agresszív tombolásra készíti. Ennek ellenére ő maga kerül a közvetlen támadásokat. Tekintélyt parancsolóan vonul végig a város sikátorain, ahol minden tudatlan, figyelmetlen lényt elbájol. Kedve szerint alakítja a cselekményeket és általában káoszt szül a tekintetével, de szereti fent tartani az ő saját rendjét, a kóbormacskák körül különösen. A hiedelmekkel ellentétben ugyan olyan sérülékeny teremtmény, mint egy átlagos macska, az egyetlen különlegessége a szeme, amivel ravasz módon bánik. Számító természetű és tisztában van a saját hatalmával és az erőviszonyokkal. Nem kezdene harcolni magától egy olyan ellenféllel, akit nem ismer, vagy nem tudja biztosan, hogy fölé kerekedhet.

Varjúbanya

Kevesen ismerik a banya szándékait, mivel nagyon passzív. Sokszor napokig egyetlen ponton áll mozdulatlanul. Olyan régóta a város lakója, hogy senki sem tudja, hogy pontosan mióta létezik vagy, hogy pontosan micsoda ő. Rossz ómennek tartják, ha a közelbe költözik, de a vele való interakciót is kerülni szokták. Rendellenesen nagyméretű teremtmény, hosszú előrenyúló nyakkal. A testét sötét tépett lepedők fedik és a kezei helyén hosszú szárnyak vannak, amik a földet súrolják. A fején egy hosszúkas csontszerű álarc van, ami egy csőrrel hasonlatos. Pár hosszú fehér hajsza lóg a feje tetejéről. A varjak köré szoktak gyűlni és vele együtt mozognak.



Góliát

Ő és a hozzá hasonló teremtmények különösen nagyméretre tettek szert. Ez nem egyedülálló a városban, mivel különböző állatok, bogarak hasonlóan a megszokott méretük sokszorosára is nőhetnek, csakúgy, mint a növények is. A méretétől eltekintve nem más, mint bármelyik másik humanoid. Sápadt, fehéres bőrszíne van és tetoválások fedik a testét. Hirtelen haragú ezért gyakran visszaél hatalmas méretével és erejével.

Csapos

A bárpult kevésbé zsúfolt oldalán egy mechanikus ruhákba bújt alak tölti az italokat és árulja a termékeit. Nem tart rendet a tomboló tömeg között. Élteti a káoszt ami a **Cor**-on belül uralkodik. Amolyan alkimistának vallja magát és művészetként fogja fel a különböző tudatmódosítók elkészítését. Hatalmas gyűjteménye van a saját főzeteiből, amiket a pult mögött/fölött tárol. Gyakran lemerészkedik a csatornába és a város veszélyesebb részeibe, hogy gyakorolni tudja az alkímiáját. Bármit megtenne azokért az összetevőkért, amikre szüksége van.

Goblin

Az egyetlen valaki, aki volt annyira merész, hogy kipróbálja a csapos összes főzetét és porát. Vállalkozó szellemisége miatt ő az első, amolyan teszt alanya az alkimista új termékeinek. A sokévnnyi tapasztalat szakértővé tette őt a narkotikumok minőségének az ellenőrzésében. Nem csak ezt a célt szolgálja a jelenléte, mindenféle kisebb munkát, feladatot rá szokott bízni a csapos. Kistermetű, zöldes bőre van és tépett hegyes füle. Extrém ruhákat és piercingeket visel.

Világépítés

Város

A város épületei megviselt romok. A szürke betontengert viszont megmagyarázhatatlan anomáliák törlik meg. Olyan épületek állnak néhol, amiknek már rég össze kellett volna dőlniük, de ellentmondanak a gravitációnak és a fizika törvényeinek. Egykor egy mindent megváltoztató esemény történt a várossal és a környezetével is. Egyesek isten munkájának tekintik, mivel ekkor jelentek meg azok a fajok, akik a lakosok nagy részét képezik. Rengeteg jele van annak, hogy egészen más féle élet volt az elfeledett múltban, más szabályokkal és más törvényekkel.

A Város jelenlegi lakói gyakran rendelkeznek extra testrészekkel, vagy abnormális méretekkel. A külsőjük mellett elsőre láthatatlan képességeik is vannak egyeseknek. Az anomáliákból származó mágikusnak tartott tárgyakat használnak a mindennapi életben. Ezeken a humanoid lakókon kívül rengeteg olyan lény is lakja a várost, akik vagy állatok, állatszerűek vagy pedig egyenesen meghatározhatatlanok. Csakúgy, mint a humanoidok, közöttük is akadnak erősebb erőjűek és gyengébbek.

Nem minden területen olyan az élet, mint a város azon részén, amit bemutatok az animációban. Van, ahol területi háború zajlik, vagy éppen élhetetlen körülmények vannak az anomáliák miatt. Az a terület, ami bemutatásra kerül teret ad az otthagóknak biztonságosan élni és az anomáliák nem befolyásolják a mindennapi élet fontos részeit.

A jövőben szeretnék készíteni olyan animációkat is, amik a város más részeiben játszódnak. Részletes elképzeléseim vannak a város alatt húzódó csatornarendszerről is. A csatornákat a felszínnél sokkal veszélyesebb és horrorisztikusabb hangvételű lokációnak képzelem, olyan lényekkel, amik a szűk alagutakba vonulnak el a fény elől. Az anomáliák is más természetűek a föld alatt, a szűk terek és a fény hiánya miatt. A körülmények ellenére mégis akadnak olyanok, akik lemerészkednek a mélybe, abban reménykedve, hogy érintetlen kincsekre akadnak az alagutak útvesztőjében.

Cor

A **Cor** a core szóra utal, aminek az egyik jelentése szív. Egy éjszakai klub, ami megtölti a kihalt csendes sikátorokat élettel. Nem csak metaforikusan, de szó szerint is. A **Cor** belsejét benövi egy zenére lüktető érhálózat, ami áttérjed a sikátor falaira is. Olyan mintha maga az épület egy élő szerves entitás lenne. Az erős led fényben minden vörösre festődik a klubban belül. Az épület lelakott és omladozó, néhol akár veszélyesen is. A város lakói megtöltik minden este az egész épületet. Zsúfoltan táncolnak, tombolnak a **Cor** sajátos szívverés szerű zenéjére. Ebben a tömött légkörben nem ritkák az összetűzések és verekedések. Nem csak a táncterben uralkodik káosz. Az italtulnál olyan italokat és szereket árulnak, amiknek a felének az sem emlékszik a nevére vagy az összetevőire, aki árulja őket.



A sikátorok

Az egész várost szűk sikátorok hálózzák be. Ezeken belül különleges ökoszisztémák alakultak ki. Az ezekben fészkelő lények, állatok fel osszák egymás között a szűk járatokat és gyakran meg kell védeniük a helyüket a rangsorban. Ezekre a lényekre legtöbbször a városban kártevőként tekintenek, de aki az utcákon nő fel, csak akkor élheti túl, ha kiismeri a sikátorokat és a benne uralkodó viszonyokat. Éppen ezért a város nagyhatalmú teremtményeiket az utcán istenként tisztelik és betartják a sajátos szabályokat és magatartást megkövetelő törvényeiket. Aki nem ismeri ezeket a leíratlan törvényeket, öngyilkos küldetésbe vág, ha megpróbál egyedül átvágni ezeken a sikátorokon.

Világ a városon túl

A városon túli környezetet szeretném nagyrészen homályban tartani. Ennek ellenére olyan szóbeszédnek járnak melyek szerint, vannak, akik képesek átjutni a város határain. Ezek az emberek mindent megtesznek, hogy elkerüljék az érintkezést a lakókkal. Gyakran a lakók közeledését erőszakkal utasítják vissza, vagy célzottan vadászni jönnek a városba. Általában gázmaszkokat és különböző védőfelszereléseket viselnek ezért egyiknek sem ismerni a valós identitását. A rejtelmességük miatt ők is nagy szerepet töltenek be a helyi legendákba és történetekbe. Sokszor a halállal és idegenekkel azonosítják őket, ezért nem jelentenek jót a néphagyomány szerint.

Technikai megoldások

Animálási folyamatok

Minden vizuális tartalmat photoshopban készítek, még az animálást is ott végzem. Rengeteg különálló rétegre rajzolok, amik egymást fedik. Ezeknek a rétegeknek módosítom a fedettségét, pozícióját egy idővonalon. A frame by frame részeket pedig videórétegekre rajzolom képkockáról képkockára. A rajzoláshoz/festéshez egy digitális rajztáblát használok.

Az elkészült jeleneteket exportálok és egy videóprogramba teszem, ahol összevágom őket. Itt teszem hozzájuk a kamera mozgását, lassítom vagy gyorsítom őket.

Hangtechnikai folyamatok

A hangokat igyekszek minél nagyobb részben én felvenni a saját mikrofonommal. A felvett hangokat a videóvágóprogramban módosítom illetve a soundtrap nevű alkalmazásban szerkesztem és illesztem hozzá a zenéhez. A hangszereket tartalmazó hangelemeket is szintén a soundtrapben csináltam. A hallható hangok többségét mindennapi tárgyakkal készítettem vagy a saját hangommal vettem fel. Az állati hangokat és bármelyiket, amiket nincsen lehetőségem felvenni, az internetről töltöttem le, miután meggyőződtem róla, hogy jogilag megengedett a használatuk. Az összes letöltött hangot is torzítottam, megváltoztattam, hogy beleilljenek az animáció légkörébe.

Zene készítése

Két féle zene van jelen a munkámban. Ambiance zene, ami a feszültség fokozását, a hangulat megteremtését szolgálja és elektronikus zene, ami a **Cor**-ban szól teljes hangerőn.

A hangulat zenét én készítem a soundtrap alkalmazásban. Igyekszek olyan hangszereket használni, amik illenek a képanyaghoz. Az elektromos gitárra és a zenekari hangszerekre esett a választás.

A klub zenéje az egyetlen része az animációnak ahol nem egyedül dolgoztam. Takács Balázs segítette megvalósítani a **Cor** szívverés szerű zenéjét. A zene úgyérzem teljesen passzol ahhoz a vízióhoz, ami az eszembe jut, amikor megpróbálom elképzelni a **Cor** káoszt teremtő hangzását.

Referenciák, inspirációk

A Zóna

A zóna koncepciója először a *Piknik az árokparton* című Orosz sci-fi-ben jelent meg. Ebben a regényben egy idegen faj jelenléte különös és veszélyes helyeket, tárgyakat és jelenségeket vonz magával. Maga a zóna jelentése ebben a kontextusban az a hely, ahol ezek a különös jelenségek megfigyelhetők. A regény világán belül több helyen is létrejöttek zónák a földön. Ezek nem csak veszélyeket rejtettek magukban, hanem az emberek számára felfoghatatlan módon működő tárgyakat is. Minél nagyobb erejű egy adott tárgy általában annál nagyobb erejű anomáliák vannak a környezetükben. Az anomáliák olyan helyek, ahol a természet és a fizika törvényei csődöt mondanak. Ebből az okból kifolyólag kiismerhetetlenek.

Később a zóna az 1979-es *Sztalker* című filmben jelent meg, ami ezt a regényt dolgozza fel. Ez a film volt az inspirálója annak, hogy az animáció világát is egy zónaszerű helynek alkossam. A filmben már sokkal rejtélyesebb módon ábrázolták a zónát és az anomáliákat is. Nincsen benne kimondva, hogy mi okozta pontosan a létrejöttét, de bármi is legyen az, az állam fegyveresen őrzi a határait, mivel életveszélyes bárkinek belépnie. Itt az anomáliák a regénnyel ellentétben sokkal kevesbé kiszámíthatóak. Olyan, mintha az egész zóna élne és meglehetne sérteni a szabályait. Bármikor megölhet, de meg is kegyelmezhet bárkinek, ha hibát követ el. Elvezethet helyekre, mintha saját akarata lenne. A környezet egyszerre elburjánzott és tele van növényekkel, de mégsem természetes. A növények mellett kihalt, elhagyatott épületek, alagutak és más szinte érthetetlen funkciójú konstrukciók állnak. Keveredik benne a szennyezett, épített és az organikus táj. Olyan mintha minden, ami korábban ott állt, a zóna a maga részévé építette volna. Nem csak az épületeket, de a vadéletet és a növényzetet is. Utalások és egyértelmű jelek is vannak arra a filmben, hogy az anomáliák átterjedhetnek élőlényekre. A *Sztalker* lánya, aki mutánsként születik, egy vonyító állat, akinek csak a hangját lehet hallani és egy különös kutya, ami a zónában jelenik meg, és hazáig követi a *sztalker* által vezetett csapatot.

Végül a *S.T.A.L.K.E.R* nevet viselő videójáték sorozatban jelenik meg a zóna azok az alkotások közül, amik inspiráltak engem. A játék világában történt egy második katasztrófa chernobylban ami az ottani környezetben készített a zónának megfelelő körülményeket. A játékban rengeteg mutáns faj lakja a zónát és rengeteg féle anomália van megjelenítve.

Az én városom négy részét vette át ezeknek a koncepcióknak.

1. A város egy a világtól teljesen izolált környezet, amiből nem lehet kijutni, se bejutni. Egy lakója sem tud a külvilágról és nincs is lehetőségük egyszerűen elhagyni a város határait.
2. Az egész város olyan, mintha élne, és saját akarata lenne. Az organikus itt is keveredik az épített környezettel. Ennek az ötletnek a tovább gondolása az, hogy a városon belüli helyek is élő, organikus entitások.
3. Változó erősségű anomáliák lepik be a területet, amik lehetnek veszélytelenek és veszélyesek is.
4. A Zóna mutánsokat és rendellenes képességű lényeket termel. Emiatt ilyen különös a város lakossága. Emiatt van tele megmagyarázhatatlan tárgyakkal és emiatt vannak elmagyarázhatatlan képeségei a benne élőknek. Ahogyan a Sztalkerek gyerekei képességekkel és mutációkkal születnek, úgy az én világomban is hasonló képességei vannak a város lakóinak.

További inspirációk

Pathologic2

A *pathologic2*¹ című 2019-es Ice-pick lodge által fejlesztett játék hatása is megjelenik az animációmban. Habár nem a korábban taglalt zónarendszert használja, mégis rengeteg hasonlóság van a Sztalker és a Pathologic világa között. Itt is jelen vannak a fizikát meghazudtoló anomáliák, de ami sokkal fontosabb, hogy itt is a falu egy élő entitásként van kezelve. Megjelenik benne a falunak a „szíve” amit párhuzamba lehet állítani a **Cor**-ral.

Ezen kívül ennek a játékelménynek hasonlóan nagy hatással volt rám a légkör, mint a Sztalker-é, bár ez egészen más. Az itt megjelenő légkör tele van szürreális fiktív lényekkel, amikből én is merítkeztem. Példának okáért az ott megjelenő halált szimbolizáló madárcsőr szerű maszkot viselő lények külső elemei hasonlítanak a Varjúbanya külleméhez. Az, ahogyan szerves részei ezek a lények az ottani világnak, és ahogyan beleszólhatnak a közösségbe az is inspiráló volt az én világom létrehozatalakor.

¹ [Pathologic2](https://pathologic-game.com/) – (pathologic-game.com), hivatalos angol/országi nyelvű weboldal

Aleksandra Waliszewska

A kedvenc poszthumán festőm *Aleksandra Waliszewska*. A munkái azt mutatják meg, hogy hogyan lehet egyszerű képi eszközökkel ledöbbentő és megrázó atmoszférát teremteni. Inspiráló, ahogyan a képei bármiféle kontextus nélkül mekkora hatást tudnak gyakorolni és mennyi érzelmet tudnak kiváltani.



9. Aleksandra Waliszewska *Anorek* 2012-2013



10. Aleksandra Waliszewska *címtelen* 2012-2013

Összegzés

Korábban már sok animációnak álltam neki, de egy sem volt még ilyen komoly hangvételű és nagyméretű, mint ez. Most, hogy nem csak magamnak, gyakorlásként készítettem az animációt, rengeteg olyan technikai akadályba ütköztem, amiknek a megoldására korábban nem voltam rákényszerülve. Ez a feladat viszont ilyen téren kihozott a komfortzónámból, ami úgy érzem jó hatással volt a fejlődésemre. Mindeközben pedig tartalmilag sikerült azt a minőséget tartanom, amit megálmodtam neki. Sikeresen meg tudtam teremteni azt az atmoszférát is, amit elképzeltem neki vizuálisan és a hangok/zenék tekintetében is.

Mind az animálási folyamatokat, mind a tervezést, vágást, zenekészítést egyaránt élveztem. Az, hogy sikerült megvalósítanom ezt az elképzelésemet, sok bátorságot ad, hogy készítsek ehhez hasonló animációkat a jövőben is. Remélem, minél több részét tudom a későbbiekben megalkotni ennek a városnak, és hogy ez az animáció csak a kezdete egy sorozatnak.

Köszönetnyilvánítás

Köszönettel tartozom Mátis Ritának, Kozma Péternek, Germán Fatimének és Domokos Áronnak, akiktől rengeteg támogatást, biztatást és tudást kaptam a diplomamunkám elkészítése közben és az azt megelőző években is. Emellett szeretném megköszönni Takács Balázsnak a zenét, amit külön ehhez az animációhoz készített, illetve Németh Boglárkának a segítségét és támogatását.

Hivatkozások

[Piknik az árokparton](#) - A teljes novella angolul (Antonina W. Bouis fordításában), Internet Archive

[Sztalker](#) - az Internet Movie Database-ben (angolul) Wayback Machine által archiválva

[S.T.A.L.K.E.R heart of chernobyl](#) - (stalker.fandom.com)

[Aleksandra Waliszewska](#) -Życie i twórczość, *Culture.pl* (angolul) 2019. július 29.

[Pathologic2](#) – (pathologic-game.com), hivatalos angol/orosz nyelvű weboldal

Felhasznált irodalom

Richard Williams: The Animator's Survival Kit 2005

Timothy Hickson: On Writing and Worldbuilding: Volume I 2019. március 15.

Timothy Hickson: On Writing and Worldbuilding: Volume II 2021. november 24.

Arkagyij Sztrugackij Piknik az árokparton 1972.

Ice pick-Lodge Pathologic2: Artbook 2019. május 23.

Képjegyzék

1. *rajzok egy tavalyi vázlatfüzetből*
2. *Vázlatok a **Cor** ajtajáról és a varjúbanyáról*
3. *Vázlatok a varjúbanyáról és a Szfinxről*
4. *A Varjúbanya szembenéz a Szfinxel*
5. *A Tiefling szembenéz a Szfinxel*
6. *A Szfinx fúj*
7. *Varjúbanya elhalad a **Cor** bejárata előtt*
8. *A **Cor** bejárata*
9. *Aleksandra Waliszewska Anorek 2012-2013*
10. *Aleksandra Waliszewska címtelen 2012-2013*

Szakdolgozat tartalmi kivonata

Untalan Árnyak

Gelencsér Soma

Képzalkotás szak BA, nappali tagozat

Rippl-Rónai Művészeti Intézet

Belső témavezető: Kozma Péter grafikus asszisztens, műszaki szolgáltató

Az untalan árnyak egy 2d-s frame by frame animáció szürreális és posztapokaliptikus elemekkel. A története egy fiktív városban játszódik, ahol egy éjszaka eseményeit követhetjük végig. Két helyszín kerül bemutatásra. A **Cor** nevű éjszakai klub és a sikátor, amire nyílik. Sok karakter és lény szerepel benne, de 3 darab szereplő kerül a reflektorfénybe. A Tiefling, a Varjúbanya és a szfinx macska.

Az animációhoz saját zenék és hangok készültek. A történet, amit bemutat hasonló rendszerként működik, mint a Sztalkerhez hasonló Zóna központú művek.

A cselekmény röviden:

A Tiefling szemszögéből látjuk az eseményeket az animáció első felében, aki beleveti magát az éjszakai életbe és a **Cor**- nevű szórakozóhelyen tölti az estét. A bejárat előtt szemtanúja lesz, ahogyan egy macska levadászik egy varjút. Mivel az estéje nem alakul jól, sok kábítószer fogyaszt, amitől egyre jobban elveszíti a kontrollt. Egy életveszélyes szituációba keveri magát, ezért megpróbálja lehűteni a fejét, de történik valami, ami képszakadást okoz. Mindenki halott rajta kívül a szórakozóhelyen. Amíg ezek az események zajlottak, a sikátorban is fontos események történtek. Meglátjuk a második rész főszereplőit, a Szfinx macskát és a Varjúbanyát. Amíg a Varjúbanya védelmező a varjakkal kapcsolatban addig a Szfinx a macskák oldalára áll. A korábban megölt varjú kapcsán konfliktus alakul ki köztük és az állataik között. A szfinx macska beveti a természetfeletti képességét, ami a harmadik szeme. Ezzel képes átvenni az irányítást más lények teste felett és erőszakra használni azt. Miután provokálja egy varjú megbűvölésével a Varjúbanyát, a banya úgy dönt, hogy visszavonul. Ezután a Szfinx nem áll meg és tovább halad a sikátorban a **Cor** ajtaja felé, ahol az ajtókeretben levegőzik a Tiefling. Miután ránéz a Szfinxre hasonlóan felvillan a szeme, mint a korábban elbűvölt varjúnak.

Ezzel a jelenettel zárul az animáció.

NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió¹ nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről

A hallgató neve: Gelencsér Soma
A Hallgató Neptun kódja: IKXSRA
A dolgozat címe: Úntalan Árnyak
A megjelenés éve: 2023
A konzulens tanszék neve: Vizuális tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió² egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, s az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a Záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkor szellemi tulajdonkezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe.

Kelt: 2023 év 05 hó 09 nap


Hallgató aláírása

2. sz. melléklet. Konzulensi nyilatkozat

NYILATKOZAT

A dolgozat készítőjének konzulense nyilatkozom arról, hogy a Záródolgozatot/Szakdolgozatot/Diplomadolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A Záródolgozatot/Szakdolgozatot/Diplomadolgozatot záróvizsgán történő védésre javaslom / nem javaslom*.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem*

Kelt: 2023 év 05 hó 01 nap



Belső konzulens