



Magyar Agrár és Élettudományi Egyetem,  
Rippl-Rónai Művészeti Intézet

Képzés - Mozgóképkultúra és Média Szak

Fairy Unlocked  
Animációs rövidfilm – műhelynapló

**Belső konzulens:** Kozma Péter  
Grafikus asszisztens

**Készítette:** Tóth Klaudia  
T7SSFY  
Nappali tagozat

Rippl-Rónai Művészeti Intézet

Kaposvár  
2023

## Tartalomjegyzék:

<b>Bevezetés és célkitűzések.....</b>	<b>3</b>
<b>Munkafolyamatok, Történet.....</b>	<b>3</b>
<b>Személyes vonatkozás.....</b>	<b>4</b>
<b>Szinopszis.....</b>	<b>4</b>
<b>Forgatókönyvírás.....</b>	<b>4</b>
<b>Storyboard.....</b>	<b>6</b>
<b>Animatik.....</b>	<b>7</b>
<b>Színvilág.....</b>	<b>8</b>
<b>Animáció, Hátterek.....</b>	<b>12</b>
<b>Hang.....</b>	<b>14</b>
<b>Vágás.....</b>	<b>15</b>

## Bevezetés és célkitűzések

“Az animáció, mint minden mozgókép, állóképek sorozata. A használt animációs technikát az határozza meg, hogy ezek az állóképek milyen módszerrel készülnek. A hagyományos eljárások a kockánként történő rögzítést részesítik előnyben, a digitális technika már más megoldásokat is használ, ám a végeredmény ebben az esetben is képszekvencia, amely további átdolgozásra, effektezésre kerülhet.”<sup>1</sup> A koncepciónk egy vegyes technikával készülő három perces rövid animációs film, melyben a hagyományos frame by frame animációs technikákat a 3D animáció ötvözzük. Célja az, hogy a két technika kombinációjával egy érdekes, egyedi, félig realiztikus és félig képzeletbeli világot hozzunk létre. Emellett személyes célom volt, hogy a projekt keretein belül fejlődjek és kamatoztassam eddigi tudásomat 3D-ben és 2D-ben egyaránt. Illetve, hogy további tapasztalatra tegyek szert az előkészítés és a gyártási folyamat egyéb területein.

## Munkafolyamatok, Történet

Görög Viviennel készülő diploma filmünk egy kislányról szól, aki egy sorsdöntő napon felfedezi azt a spirituális világot, amelyet addig elképzelhetetlennek gondolt, hogy valaha megérthet. Megismerkedik misztikus lényekkel, spirituális állatokkal, különböző energiákkal, melyet akár emberek is átragaszthatnak és magával a halállal is. Eleinte küzd a gondolattal és nem akarja elfogadni. Viszont minél több atrocitás éri ebben a különös dimenzióban annál könnyebbé válik az elfogadáshoz vezető út. A történet Vivien saját tapasztalatain alapszik, viszont mindkettőnk spirituális háttere is támaszul szolgált a forgatókönyv megírásához. A téma választás, ahogy általában mindenkinek nekem sem volt egyszerű. mondanivalójában és színvilágában nagyon hasonló volt. Az eredeti ötletem egy hasonló, stílusú és hangvételi animációs film volt. Arra, hogy ezt a projektet, miért nem vittem tovább, nagyon egyszerű a válasz. Tartottam attól, hogy túl nőne rajtam és még nem tudnám olyan minőségben elkészíteni, ahogy én azt megálmodtam. Számomra ez egy nagyon becses történet, aminek

---

<sup>1</sup> M Tóth Éva, Kiss Melinda : Animációs mozgóképtörténet I. (2. oldal)

megvalósítása még sok időt és tanulást igényel. Ezért jutottam arra a döntésre, hogy betársulok Görög Vivien projektjébe. A forgatókönyv előrehaladtával arra jutottunk, hogy ésszerűbb ha egy projekten dolgozunk és így a munkát is felosztottuk. Vivien felel a karakter tervek és a mozgás kidolgozásáért, én a hátterek kivitelezéséért, a film színvilágáért és a vágásért, a forgatókönyvet pedig közösen írjuk. Az első kollektív diploma konzultáción már egy csapatként vettünk részt.

A spirituális világ bemutatása lehetetlen lenne bizonyos szimbólumok nélkül, mellyel a mi filmünk is bővelkedik.

### Személyes vonatkozás

Az én életembe a spiritualitás a nagymamám felől lépett be. Tizennégy éves koromban vesztettem el a nagyapámat, aki egy meghatározó személy volt az én életemben. A távozásával minden és mindenki megváltozott, de leginkább a nagymamám tört össze. Ő mindig is hitt a földöntúli dolgokban üzenetekben és istenben, de sosem fektetett nagy hangsúlyt rájuk. Nagyapám elvesztése után viszont teljesen új szemmel kezdte el látni a világot. Járt meditációs órákra, sámán dobolni és csakratisztításra. Majd beleásta magát az aromaterápiába, azzal való gyógyításba és mára már szinte az egész család kezdi felváltani a gyógyszereket illóolajokra. A spirituális ébrenlét nem csak a gyászon segítette át a nagymamám, hanem ugyan úgy segített visszatalálni önmagához. Általa én is jobban odafigyelek a dolgok mögöttes vonzatára. Számomra bizonyos szempontból szintén személyes a film története, mert én is butaságnak hittem mind azt amit a nagymamám mondott és csak hosszú rögös úton lettem képes megérteni és elfogadni. Úgymond nyitottá váltam az út közben és lehet, hogy pont nem a szép és boldog pillanatok miatt, hanem az ijesztőek és szomorúak által. A főhős is egy hasonló útra lép teljesen tudatlanul egy átlagos napon.

### Szinopszis

Bori egy tizennégy éves, lázadó korszakát élő, antiszociális kislány, aki el van merülve a saját kis világában és éli szürke hétköznapjait. Spirituális gyógyító édesanyja próbálja átadni a bölcsességeit viszont ő elvben elítéli. Majd egy átlagos napon, könyvtárba menet egy tündér felnyitja a szemét és átvezeti a spirituális világba. Az út során megtapasztalja ezen dimenzió előnyeit és hátrányait, melyek hol megrendítik, hol pedig megerősítik őt eredeti



véleményében. Majd a könyvtárban találkozik egy korabeli fiúval, Robinnal, aki segít Borinak eljutni az elfogadásig.

## Forgatókönyvírás

A forgatókönyvet az írása során Syd Field paradigmája alapján próbáltam alakítani. Syd Field az 1979-ben megjelent Screenplay című írásában fejtette ki az új elméletét, amit Paradigmának nevezett el. “A paradigma forma, és nem formula; ez tartja össze a történetet. Ez a gerinc, ez a csontváz. A történet meghatározza a szerkezetet; a szerkezet nem határozza meg a történetet.”<sup>2</sup>

Az Arisztotelész három felvonásos elméletét bővítette ki. Rájött hogy általában a második felvonás jóval unalmasabb mint az első és a harmadik, illetve azt is, hogy a filmekben a cselekmény közepén egy drámai esemény következik be ami megfelel a történetet. Ezen okból kifolyólag 4 különálló részre osztotta a 3 felvonásos struktúrát, oly módon hogy: 1, 2a, 2b, 3. Emellett kidolgozta a Plot Point fogalmát, amely tulajdonképpen egy olyan eseményt foglal magába, ami fordulatot idéz elő a szereplő életében. Ezek a fordulópontok általában egy felvonás végét jelzik <sup>3</sup>

Azonban a munkafolyamat során rá kellett jönnünk, hogy a paradigma nem működhet ugyanúgy egy három perces animációnál, mint egy másfél órás nagyjáték filmnél. Három perc alatt nem lehet olyan mértékben megjeleníteni egy karakter jellem fejlődését, mint amennyire egy mozi filmben szokás. Ebből kifolyólag bizonyos szempontból szemszöveget kellett váltanom és inkább ennek a félig mindennapi félig fantáziavilág bemutatására, az akciókra koncentráltam. Illetve az adott világ és a főhős viszonyára.

Az eredeti forgatókönyv csak másfél oldal volt, ami terjedelem szempontjából nagyon kezdetleges, ha azt vesszük alapul, hogy ami a forgatókönyvben egy oldal, az a kész filmben egy percnél felel meg.<sup>4</sup>Nagyon rövid és tömör volt ellenben tele volt spirituális, vallási motívumokkal és alakokkal akikkel végül egyáltalán nem lehetett azonosulni, mivel szinte csak megemlítés szinten volt köztük a történethez. Például megjelent volna Hypnos, Apolon, Thor, markólab, egy tündér, Thanatos, mint halál és még sok más kisebb szimbólum. Ezen problémákból kifolyólag először leegyszerűsítettük a film cselekményét, majd több hangsúlyt fektettünk a tündérré. Mivel úgy gondoltam, hogy ha egy tündér asszisztálja a

---

<sup>2</sup> Syd Field: Screenplay című könyv (25.oldal - 5. bekezdés)

[Syd Field - Forgato ko nyv.pdf - Google Drive](#)

<sup>3</sup> Syd Field: Screenpaly című könyv (18. oldal - 26.oldal)

[Syd Field - Forgato ko nyv.pdf - Google Drive](#)

<sup>4</sup>PannonScript.com: Alolim (2023)

főszereplőnket ezen az úton abból több vicces helyzet is kialakulhat, mint például az utolsó jelenet a könyvtárban. Mivel ő lett a filmünk fő motívuma így elő kellett készíteni azt a jelenetet, amikor először felbukkan. Ezért hozzáírtam még olyan jeleneteket, amelyben ez a két fő karakter interakcióba lép egymással. Ezzel az volt a célom, hogy a főhős és a tündér találkozása diszkrét módon fel legyen vezetve és ne érje váratlanul a nézőt és egy kisebb feszültséget is generáljon. Mivel a főszereplő nem teljesen érzékeli ezeket az interakciókat, csak a néző észleli, hogy valami tapasztalaton túli történik. Emellett kételynek számított Bori családi háttere, az anyukája, illetve Bori és Robin (a könyvtáras fiú) közötti viszony. A családi háttér tisztázása érdekében felvettem azt a lehetőséget, hogy az anyuka kapjon egy kicsit több szerepet és dialógust is a történet elején, amelyben Borit óva inti spirituális veszélyektől. Esetleg kényszerítene rá valami féle amulettet. Ez az ékszer megvédi a spirituális világ sötét oldalától, de a lány sosem akarja hordani, mert nem hisz benne. Majd csak a film végén lenne hajlandó felvenni (mint a Wendy Wu című Disney Csatorna élszereplős filmben) ezzel is szimbolizálva a lelki nyitottságot.<sup>5</sup> Ezzel a felvetéssel is ugyanaz volt a probléma mint az eredeti forgatókönyvvel. Egy egész estés animációs filmben lehetne szépen és érthetően kibontani ezt a szálát. Így abban maradtunk, hogy álló képekkel bemutatjuk a környezetet amiben élnek. A fiú esetében felmerült az, hogy a lánynak legyenek-e érzései már a fiú iránt a cselekmény legelejétől, hogy ez a könyvtárba menetel egy közösen megbeszélte program legyen-e vagy hogy Bori meglátja az ablakból a fiút és igazából azért indul el otthonról, hogy őt kövesse. Viszont mivel ez szintén egy bonyolult szál lett volna ,amit a történet már nem bírt volna el, ezért Robin Bori számára egy példa.

## Storyboard

A film plánozása és a képes forgatókönyv kivitelezése digitális formában Procreat-ben történt. Ezeket társam, Vivien háttér nélküli PNG fájlok formájában küldte tovább nekem ,melyeket végül az animati vágása közben a már véglegesen renderelt hátterekre illesztettem.

---

<sup>5</sup>Disney stúdió, rendezte John Laing: Wendy Wu: Hazatérő Harcos (2006)



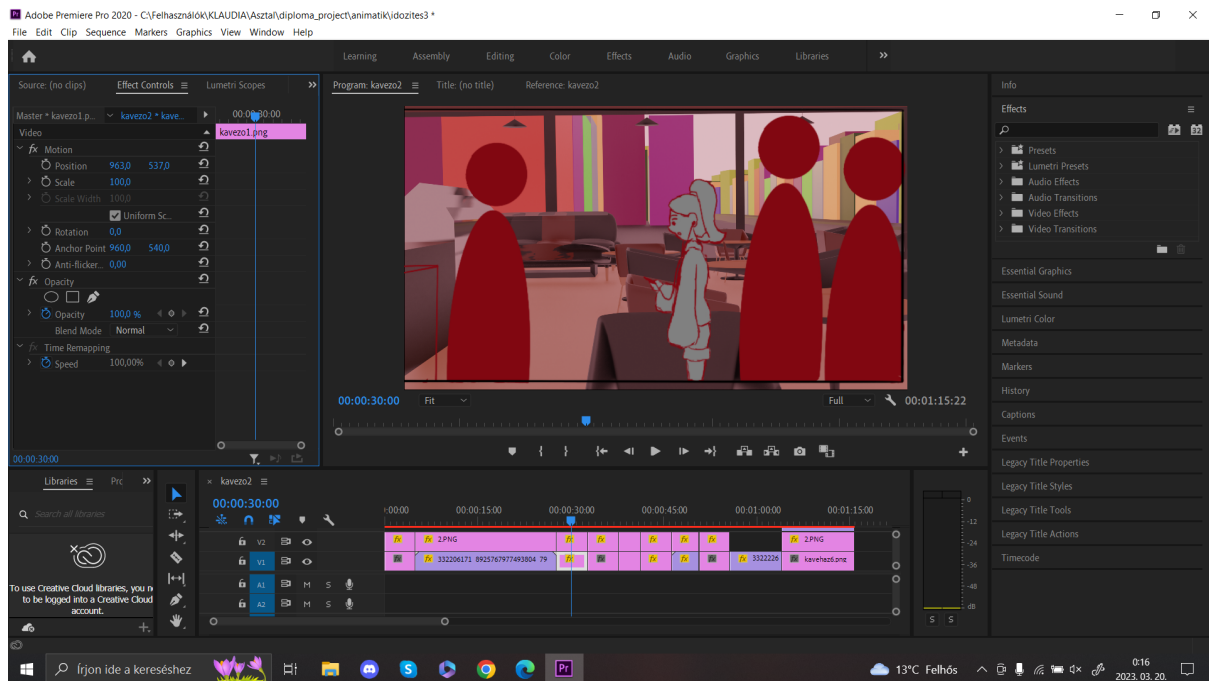
## Animatik

“Az előkészítés következő állomása az animatik, amely kifejezetten az animáció műfajára jellemző, és már mozgóképes formátumot jelent. Időben megegyezik a végleges film hosszával, látványában – a választott technikától függően – lehet vázlatos vagy jobban kidolgozott. Az animatik már film élményt nyújt, a hang egy kezdeti verziójával is rendelkezik, illetve a plánok váltakozásának ritmusa, a jelenetek és beállítások hossza is közelít a véglegeshez. Mindezzel párhuzamosan elkészülnek a figura- és látványtervek, majd ezek alapján maguk a figurák, hátterek, helyszínek is.”<sup>6</sup>

Az a feladat amivel szemben igazán fenntartásaim voltak, az az animatik elkészítése volt. Abból az okból kifolyólag mert ez az a munkaterület, melyben még nem rendelkeztem semmilyen munkatapasztalattal. Tehát egyértelműen a vágást egy kisebb kutató munka előzte meg. Végül az időzítést jelenetenkénti részletekben a storyboard képkockáiból és 3D-s hátterekből állítottam össze. A részletek vágása párhuzamban haladt a hátterek 3D-s tervezésével és a lineart készítésével is. Felépítettem egy helyszínt és rendereltem a képeit. Majd az adott helyszínen játszódó jelenetet egy animatik részletet összevágtam, melyet tovább küldtem Viviennek, aki azonnal neki állt a jelenet megrajzolásának. Az időzítés vágása során sokszor előfordultak lassan időzített jelenetek és vágás ritmikai hibák, melyeket a végleges animatik összerakásánál lehetett korrigálni. Kiderült, hogy ezek a hibák azért is

<sup>6</sup> M Tóth Éva, Kiss Melinda : Animációs mozgóképtörténet I. (6. oldal teteje)

merülhettek fel, mert ezek a részletek hang nélkül vágódtak. Azonban a hang elengedhetetlen lett volna a jelenetek időzítésénél, mivel egy alap ritmust ad.<sup>7</sup>



## Színvilág

A film színvilágára több referenciát is kerestünk. Végül a Bee and

Puppcat<sup>8</sup> és az Owl House<sup>9</sup> című animációs sorozatokra esett a választás. A Bee and Puppcat pasztellesebb színeket használ, finom gömböjded formákat használt és játszik a kontúrok színével és vastagságával. Eme a stílussal még a realiztikusabb helyszínek is álom szerűnek, képzelet belinek hat. Ezzel szemben az Owl House sokkal élénkebb

színpalettával rendelkezik, inkább mértani formákat vesz alapul és a kontúrokkal sem kísérletezik. Így ez egy sokkal mértanibb, materialisztikusabb világot fest le képileg, mint a másik. Viszont a két színvilág nagyon közel áll egymáshoz és a ugyan úgy egy fantázia világ hangulatát keltik. Így az volt a cél hogy a két



<sup>7</sup> M Tóth Éva, Kiss Melinda : Animációs mozgóképtörténet I. (5.oldaltól 6.oldal tetejéig)

<sup>8</sup> Netflix, Natasha Allegri: Bee and Puppcat (2013)

<sup>9</sup> Disney stúdió: The Owl House (2020)

színpalettát és a két stílust is ötvözzük. Mivel az általunk felépített spirituális világ egy valós hétköznapi világgal él szimbiózisban, ezt a hátterekkel is az volt a terv, hogy félig egy “valós” és félig egy fantáziavilágot tükrözzön.

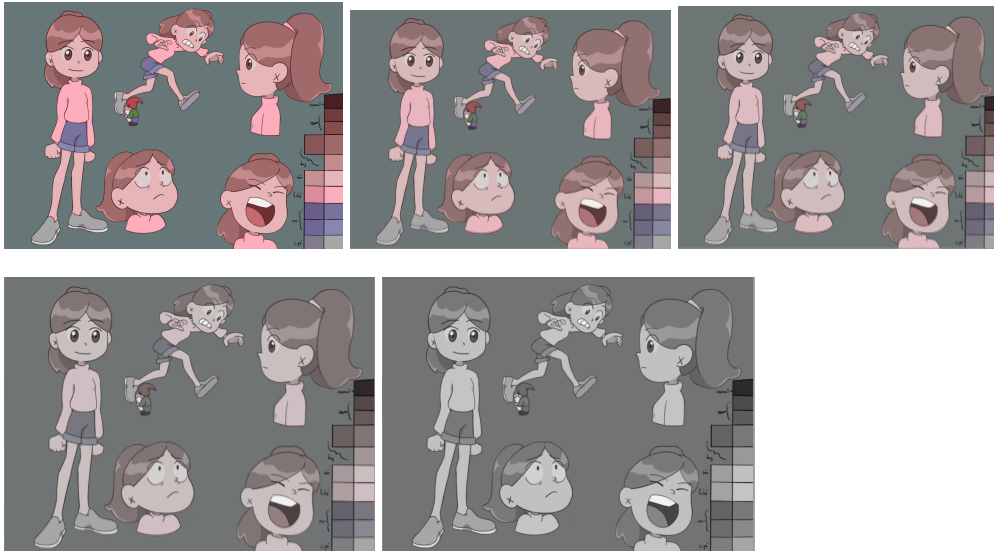
Érthető, hogy ha az ember fejében felmerül az a kérdés, hogy ha a cselekmény inkább az akciókra fókuszál, akkor miben jelenik meg a karakter fejlődése a főhősnek. Erre a legkézenfekvőbb megoldás számunkra a színekkel való játék volt. A film kezdetén Bori teljesen szürke, ami jelképezi az ő állapotát, azt, hogy elzárkózik a világtól. Majd attól a pillanattól, hogy találkozik a tündérrel, az utolsó jelenetig lassan fokozatosan színes lesz a karakter. Ahogy a színe megváltozik, úgy a lényben is változás megy végbe a cselekmény során. Ugyan úgy a szín a kislány karakterét is befolyásolja. A szürke színpaletta Borit unottá, borússá teszi és szinte egyáltalán nem fejezi ki az érzelmeit. Aztán minél színesebb lesz, annál erőteljesebben reagál a körülötte történő eseményekre. Az érzelmei kezdik el irányítani. Például a film elején a főszereplő alig reagálja le, hogy majdnem elütötte egy autót, viszont a végére mindenre is rácsodálkozik, vagy megijed. Erre a képi szimbólumra ráerősítünk azzal, hogy a film közepétől eltűnik a telefon és a fülhallgató. Azaz nem vonja ki magát a világban zajló dolgokból és, igaz félve, de a végére úgy mond visszatér belé a gyermeki kíváncsiság az ismeretlen felé.(KÉP)

“A színek egyfajta pszichikai információkat közvetítenek, melynek segítségével érzelmi aspektusokat vagyunk képesek melléjük rendelni.”<sup>10</sup>

A cél az volt, hogy a karakter színvilágok közötti váltása észrevehetetlenül fokozatos legyen. Azért, hogy a néző a film során csak az akcióra koncentráljon és csak az utolsó jelenet nézése közben az legyen az első gondolata, hogy “Mikor lett színes?”. Így majd újra meg szeretné nézni, hogy elkapja azt a pillanatot, amikor változni kezd a karakter. Az ötletet azok az illuzionista videók ihlették, amelyben egy kártyatrükköt mutatnak be vagy viccet mesélnek. Majd csak a videó végén, mint egyfajta csattanó közlik, hogy a videó elején teljesen más színű volt az adott ember pólója, nadrágja vagy a fal, ami előtt áll. Ezért én is mindig újra nézem vagy visszatekerem és csak arra a bizonyos elemre fókuszálok. Ezt a reakciót szerettem volna elérni a film kapcsán is. Ennek érdekében Bori karakterét öt különböző színpalettát állítottam össze, hogy minél kevésbé tűnjön fel a szemnek a váltás.

---

<sup>10</sup>Karin Jaššová Ústav technológie vzdelávania Pedagogická fakulta UKF, Nitra (442.oldal alja)  
[439\\_447\\_Jaššová.pdf \(uni-eszterhazy.hu\)](#)



## Karakter tervek

**A fiú**, egy olyan személyt szimbolizál, aki tanító jellegű és minden kétejt nélkül okkal kerül valaki életébe. Az ő karaktere került megközelítőleg ugyanannyi munkába, mint a főhősé. Legfőképp azért mert egy valós személyről mintázott komplex karakter és nehézségnek éreztük meghatározni azt, hogy az ő szerepe a történetben milyen irányba haladjon. Leginkább azért ragaszkodunk hozzá, mert akármennyire is mesés hangvételi a cselekmény, mégis valós, sőt személyes történet áll mögötte, melyben a fiú személye egy kulcs szerepet töltött be, mert a társamat is egy fiú asszisztálta az elfogadás rögzítés útján. Ezért a fiú azokat a személyeket szimbolizálja, akik drasztikus változást tudnak hozni egy ember életébe. Lehet, hogy nagyon belemagyarázósnak hangzik, viszont ha nagyon belegondol az ember, biztos eszébe jut minimum egy személy, akivel akár csak egy alkalommal találkozott, de ahogy az a másik ember vélekedett dolgokról, változást idézett elő a másikban. Az én életemben ez a személy egy lelkész volt. Egész életemben vallás nélkül neveltek, mert a szüleim egyáltalán nem hittek benne. Így a szűk családi körben a vallás csak a humor kategóriába tartozott. Majd katolikus gimnáziumba kerültem és ugye ha már oda jár az ember akarva akaratlanul interakcióba kerül gyülekezeti emberekkel, és egyszer a vicc kedvéért a havi gyónásnál beültem egy beszélgetésre. Egy teljesen hétköznapi eszmecsere folytattunk a világról, az életemről, a családomról és hogy mit gondolok istenről. Onnantól fogva minden hónapban mentem gyónni, és egy évvel később teljesen magamtól eldöntöttem, hogy meg szeretnék bérnyákoszni.

Ahogy Viviennek a barátja és nekem az a lelkész, úgy Borinak ez a fiú az, aki akarva akaratlanul interakcióba kerül gyülekezeti emberekkel, és egyszer a vicc kedvéért a havi gyónásnál beültem egy beszélgetésre. Egy teljesen hétköznapi eszmecsere folytattunk a világról, az életemről, a családomról és hogy mit gondolok istenről. Onnantól fogva minden hónapban mentem gyónni, és egy évvel később teljesen magamtól eldöntöttem, hogy meg szeretnék bérnyákoszni.

ijesztő. Ő a példa, hogy csak meg kell nyitni az elmét, meg kell tanulni kezelni és így lehet vele együtt élni.

A filmben megjelenő spirituális karakterekhez az ihletet viszont nem lehetett személyes tapasztalatokból meríteni. Ezért komoly kutató munkát végeztem.

**A tündérek**ről szóló mondák és hiedelmek évszázadok óta jelen vannak az emberiség történelmében. Szinte minden népnél előkerül más más alakban és jelentéssel. Ezek a megfogalmazások legtöbb helyen ugyanúgy összecsengőek, akárcsak a hiedelmek. Indiában a tündérek az istenek védelmezői és végrehajtói. Egyes néphit szerint a vízitündérek egy őst anyja istennővel vannak kapcsolatban és az Indus völgyi szent tó az otthonuk. Egy másik szerint a tündérek ártalmatlanították a rishiket (megvilágosodott személyeket, látnokokat), akik természetfeletti szellemi erőre tettek szert, hogy megvédjék az isteneket. Mivel úgy hitték, hogy, aki ezen erők birtokában van az képes az istenekre hatni. Itt is mint Egyiptomban emberfeletti erőn a mágiát értik, mert úgy vélték, hogy a mágia az istenek felett áll. A birtokosa befolyásolni tudja őket, általuk az univerzumot is és benne élőinek sorsát.<sup>11</sup>

Egyiptomban a hagyományos hiedelem a hét Hathort említi, akik tündér szerű lények és ők döntenek a gyermekek sorsáról születésükkor. A görög mitológiában három sorsistennő képében jelennek meg ezek a lények, más néven Moirák. A mitológia szerint a Moirák abban döntenek, hogy a halál pillanata mikor és hogyan következik be. Lehet az öregség, betegség, baleset vagy gyilkosság, az ő akaratukat sem Hádész, még maga Zeusz sem befolyásolhatja.<sup>12</sup> Európában a népek vegyülésével a mágikus lényekről szóló mendemondák is keveredtek. Az angol irodalomban elterjedt tündérek a kelta hiedelmekből alakultak ki, melyeknek különböző fajtái vannak. Például a banshee (halálhírnök) , finn (csínytevő szellem), gnoll, gnóm, bányamanó.<sup>13</sup> A mi filmünkben a tündérek inkább egy fajta lelki vezetőt ábrázolnak, illetve azon események kivetülései, melyeket az ember képtelen logikus módon megmagyarázni. A főszereplő rendszeresen ignorálja az apróbb földöntúli jeleket, így kénytelen erőszakosan fellépni egy tündér segítségével.

Az utolsó, már rejtett szimbóluma a karakter az **a halál**, vagy más néven kaszás. Kifejezetten sztereotipikus módon szokták ábrázolni a halált. Egy ijesztő csuhás alak, vagy csontváz

---

<sup>11</sup> Farkas Attila Márton: Filozófia előtti filozófia - Szimbolikus gondolkodás az ókori Egyiptomban (Typotex Kiadó Budapest, 2003) (50.oldal)

[SKM\\_C250i21050611270 \(mtak.hu\)](https://www.mtak.hu/SKM_C250i21050611270)

<sup>12</sup> Tózsza István: Az alvilág földrajza (Polgári Szemle, 16. évf. 4–6. szám, 2020, 243–257., DOI: 10.24307/psz.2020.1017) (256.oldal)

[http://real.mtak.hu/121550/1/PSZ%202020.%204-6.szam\\_17.pdf](http://real.mtak.hu/121550/1/PSZ%202020.%204-6.szam_17.pdf)

<sup>13</sup> Paulon, Andrea (Zágrábi Egyetem, Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar; 2023) :Magyar és horvát tündérek a folklórban és szép irodalomban (2.oldal)



sejtelmesen besétál a kaszájával és elsötétül minden. Egy sunyi és dörzsölt alak, aki néha alkut ajánl, hogy a halandó lássa milyen nagyvonalú. Majd majd kijátsza és az éj sötétjében galádul ellopja az ember lelkét. Ez például így játszódik le a Halál Erekyei című mesében a Harry Potterben<sup>14</sup>. Ez a tévhit viszont már az ókori görögök kultúrájában jelen volt. Az emberek szemében Hádész az alvilág ura volt a “kaszás”. Nem épültek a tiszteletére szobrok vagy templomok és még a nevét sem merték kiejteni. Egy lapra került a Sátánnal és úgy is reprezentálják (lásd 1997 Disley film Herkules)<sup>15</sup>. Miért? Azért mert az emberek nem tudták, hogy van-e élet a halál után, ezért féltek tőle. Amíg ki tudták békíteni Zeust, hogy ne szórjon villámot, vagy Poszeidont, hogy mérgében ne támasszon vihart a tengeren addig a halált nem tudják elkerülni azzal hogy Hádésznek imádkoznak.

Viszont ez mind csak tévhit. Hiszen Hádész egyetlen feladatta, mint az alvilág ura, hogy halandót ne engedjen be és halottat ne engedjen ki az élők közé. Nem hoz bünt és halált az emberre, vagy lopja el a lelkét. Ezért nem egyenlő a Sátánnal. Az alvilág sem egyenlő a pokollal.<sup>16</sup> A halálnak saját megtestesítője van, akinek a neve Thanatosz. Az éjszaka istennőjének fia, akinek egyetlen feladata, hogy elmenjen a halandókhoz, mikor eljön az idejük, melyek a Moirák eldöntötték. Majd, hogy levágjon egy tincset a hajukból, amivel elragadja a lelkét és átadja Hermésznek, aki a holtat az alvilágba kíséri.<sup>17</sup> Viszont ő sem félelmetes, nem lopja a lelkeket, hanem olyan mint a testvére, az álom, szelíd és gyors. Ebben a történetben Thanatosz jelenléte inkább csak a spirituális világ reprezentálására szolgáló szimbólum. Viszont szerény véleményem szerint egy ide sorolható elemnek számít, mert lehet humor forrásként is tekinteni rá. A mi célunk az volt azzal, hogy bent tartottuk ezt a karaktert, hogy egy olyan randomnak érződő komikusnak ható jelenet nője ki magát, ami a nézőt egy pillanatra kizökkenti.

## Animáció, Hátterek

Technikai szempontból az eredeti választásunk a vegyes technika volt, melyben nagyon fontos szerepet töltött be a 3D. Mivel eredeti terveink szerint a film háttereit 3D-ben építettem, textúráztam, fényeltem és végül utómunka keretein belül kontúroztam. Majd a

---

<sup>14</sup> Warner Bros.: Harry Potter és a Halál erekyei 1,2 (2010, 2011)

<sup>15</sup> Disney: Hercules (1997)

<sup>16</sup> Tózsá István: Az alvilág földrajza (Polgári Szemle, 16. évf. 4–6. szám, 2020, 243–257., DOI: 10.24307/psz.2020.1017) (256.oldal)

[http://real.mtak.hu/121550/1/PSZ%202020.%204-6.szam\\_17.pdf](http://real.mtak.hu/121550/1/PSZ%202020.%204-6.szam_17.pdf)

<sup>17</sup>Gyenge Zoltán: Hüpnosz és Thanatosz avagy van-e emlékün a halálban? (13.oldal)  
[platonhoz\\_015\\_011-021.pdf\(u-szeged.hu\)](http://platonhoz_015_011-021.pdf(u-szeged.hu))



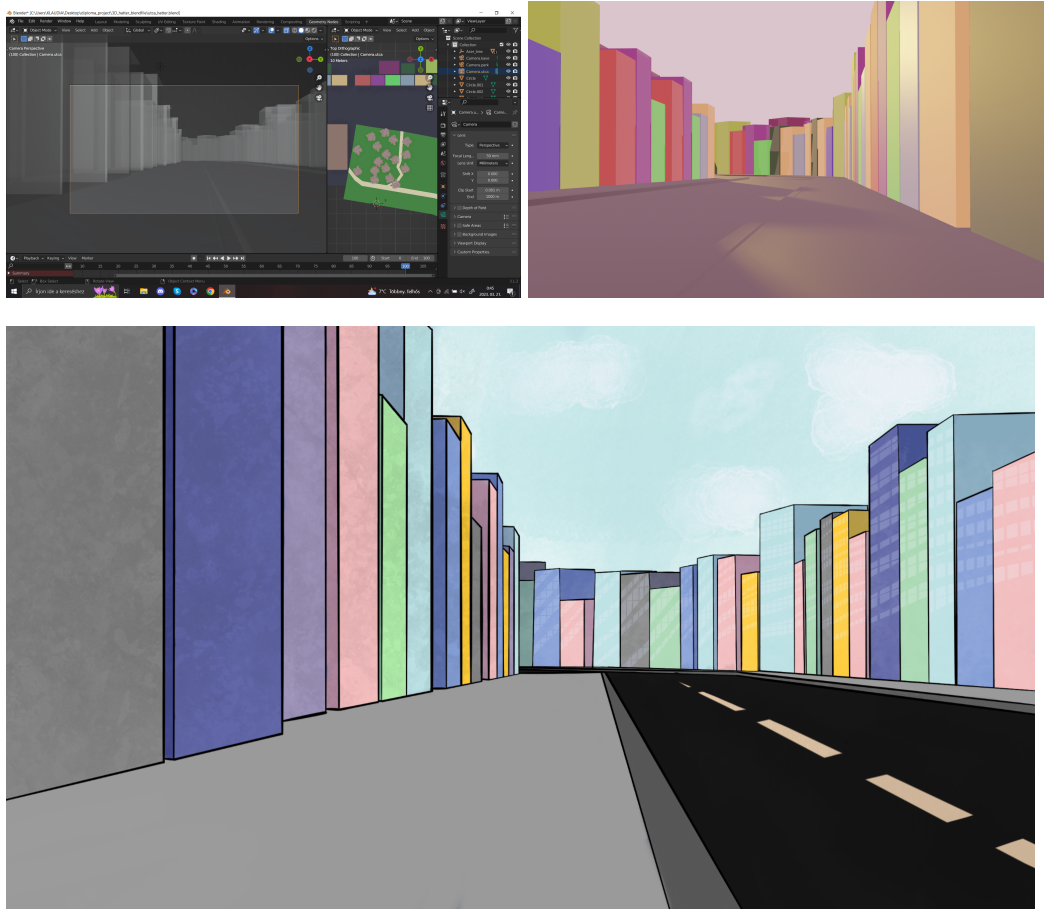
frame by frame-ben megrajzolt karakterek mozgásait a 3D-s álló képekhez igazítottam. Ehhez a munkafolyamathoz magabiztosan nyúltam a Blenderhez, melyben a három év alatt kellő rutint szereztem. Igaz még mindig van mit tanulnom, viszont az egyetemi éveim alatt megfelelő alap tudást sajátítottam el a szabadidőben és a tanórák keretein belül egyaránt.

Több szempont is van annak, hogy ezt a kombinációt választjuk. Az egyik ilyen szempont a stílus volt. Ahogy már a film szín világáról szóló részben is említettem, egy félig valós és félig fantázia világot szeretünk volna filmre vinni. Ezt az ellentétet a karakterek és a hátterek kapcsolatában is. Az általunk felépített világ valós vonatkozásait nagy részben a hátterek és a képzeletbeli részét pedig főképp a karakterek stílusa és mozgása képviseli. Ezt a kettőt pedig a hasonló színvilág tartotta volna össze. A második szempont az, hogy ez számunkra egy begyakorolt technika. Már több vizsgafilm keretein belül is volt alkalmunk kísérletezni ezekkel a technikákkal. Illetve az évek során szereztünk valamennyi rutint, hogy ebben a beosztásban dolgozzunk. Végül az is közre játszott, hogy jelentős időnyereségre lehet ezzel szert tenni. Mivel a hátterek 3D tervezése és átkontúrozása kellőképpen meggyorsítja a folyamatot és így alakult a mi esetünkben is. A második kollektív diploma konzultációra egy olyan animatikkal mentünk, amely tartalmazta az akkor még fixnek gondolt háttérrel.

Azt emelném ki a munka ezen szakaszában nehézségként, hogy hatalmas blender fájlokkal kellett dolgoznom. Ebben a filmben csak két drasztikusabb helyszín váltás van: a lakásból az utcára, majd az utcáról a parkba. Az utca, a kávézó és a park egy "térben" helyezkedik el, az az ugyan olyan színekre és fény beállításokra van szükségük, hogy úgy is érződjön, hogy ezek a különböző helyszínek egy térben vannak. Ez az egyik oka, hogy ezt a három helyszínt egy nagy összefogó fájlként kezelni. A másik az, hogy ez a film hossza is rövid és a is térben egy elég rövid utat jár be. Ez azt jelenti, hogy logikátlan az, hogy minden helyszín váltás egy nagyobb térbeli vagy esetleg időbeli ugrás legyen, mert az megtöri a film ívét. Így az adott három helyszín képeit úgy kellett renderelni, hogy az egyik képében megjelenjen a másik kettő egy egy részlete: a park háttérében látszódnak az épületek és a kávézónak a kirakata. Az is egy megoldás is felmerült, hogy minden helyszínt egy külön fájlban szerkesztem és a háttérébe csatolok egy képet a másik helyszínről vagy, hogy két helyszín képét. Viszont tartottam tőle, hogy a fény ereje és iránya eltérő lesz, ezért ezt nem tartottam opciónak. Minden esetre a nagyméretű Blender fájlok volt az egyik elem, ami nagymértékben hátráltatta a munka menetét.

Azonban az animatikk elkészültével, viszont kiderült, hogy a két technika túlságosan is eltért egymástól ennek a filmnek az esetében. Így kénytelenek voltunk átrajzolni a háttereket és innentől a 3D már csak a tervezés egyik fázisaként szerepelt a projekt egészében. Ebből

kifolyólag kénytelen voltam új programokat is kipróbálni.



Az egyik a Krita, amellyel legfőképp színezés terén már volt alkalmam megismerkedni. Viszont ebben a projektben végül a hététerek és a mozgások szerkesztésében is szükséges volt szerepet vállalnom, ami számomra új terület. Emellett olyan részletek megvalósítását is ebben a programban hajtottam végre, mint például a telefon képernyőjén az instagram inspirálta közösségi felület és annak a mozgását.

A másik program, amellyel bővítettem tudásomat, a Paint Tool Sai. Ebben a programban készültek bizonyos hátterek bonyolultabb elemei, melyeket kézzel egyesével megrajzolni. Ilyenek például a könyvek a könyvtár jelenet hátterein, az ablakok az utca jelenetnek bizonyos képeiben, illetve a lombok és a fű a park jeleneteiben. Ezekhez a képekhez olyan effekteket használtunk amelyekkel, elméletben csak a Paint Tool Sai programa rendelkezik. Megkönnyebbülés volt számomra, amikor rájöttem, hogy mindkét program felülete a Photoshop-hoz hasonlóan épül fel. Így volt lehetőségem kamatoztatni az egyetemen szerzett Photoshopos ismereteim.

A jelenetek színezésben és a hátterek sürgős átrajzolásában szereztünk segítséget Szabó Éva és Körmendi Márkó személyében, akik mindenben a rendelkezésünkre álltak és szinte a kezünk alá dolgoztak.

## Hang

A terv nem egy néma film volt, viszont a történet még sem tartalmaz túl sok párbeszédet csak egy két megszólalás és persze reakciók. A hangok kapcsán természetesen az volt az első lépés, hogy a színész szakról kérjünk fel valakit szinkronhangnak. Viszont az egyetemi színészek hangja túl felnőttesnek bizonyult a kutatás során. Így végül kerestünk amatőröket, ismerősöket és még én is a hangomat adtam egy két dolognak. Az összes hangpróba egyvelegéből alakultak ki a karakterek hangjai. Emiatt például az is előfordult, hogy a főszereplő hangját három ember adta. Majercsik Boglárka (amatőr szinkronszínész) adta a beszéd hangját, Tóth Evelin (amatőr színész) a nevetést és én pedig a reakció hangokat. A karakterek hangjait felgyorsítottam hogy megtaláljam mindegyikhez a megfelelő hangmagasságot, majd az eredeti tempóban lévő hanganyagokat egy pitch effekt segítségével a szájmozgásra illesztettem. Ez lehetővé tette számomra, hogy egy személyt több karakterhez is felhasználjak (például a kislány mellett a kasszásnak és az anyukának is Bogi adja a hangját) és több személyt is felhasználhatok egy karakterhez. Ugyan ezzel a technikával szerkesztettem a törpe és a tündérek hanganyagát is. Minden más hangeffektet ingyenesen felhasználható szereztem az internetről, mint például az atmoszféra hangokat, az autó hangjait, a suttogásokat és a rajzfilmes futás hangeffektet. Emellett eredetileg féle zene lett volna jelen a filmben. Az a zene amit a főszereplő hallgat és a filmzene. A zenét, ami Bori hallgat és végül a film betét dala is lett, Tóth Bence készítette, aki egy fiatal feltörekvő dj. Bence neve a stáblistában azért van feltüntetve úgy, hogy TB, mert ez volt az ő személyes kérése. Sajnálatos módon a film zene, amelyet két jóbarátom, Jorge Lucas Bizarro Conoman és Gonzalo Esteban Nicolás Hernández Belmar komponált, az animáció rövidsége miatt nem került bele a végleges verzióba.

## Vágás

A vágást egy hosszadalmas renderelési folyamat előzte meg. A Krita programban kivitelezett jelenetek alá illesztettem az összes készre átrajzolt háttérrel. Majd mindegyiket egyesével frame by frame a mozdulatokhoz illesztettem, például a séta jelenetek esetében. Ezt követően elkezdődött a videó formátumba való renderelés. A Krita a frame-et egyesével kirendereli, majd a fájlból kiszedett képeket automatikusan mozgóképpé konvertálja. Ez lehetővé tette,

hogy a jeleneteket úgy lehessen vágni mint egy sima filmet, megkönnyítve a vágási folyamatot.

A vágás is sokat alakított a film egészén. a kész produkció rövidebb lett a várt hosszánál. Mivel az első verziókban túl lassan váltakoztak a jelenetek, ezért a véglegeset feszesebben kellett vágni és a fade outokat is ki kellett hagyni. Emellett kikerült egy egész jelenet is. Az a jelenet, amikor Bori sétál a parkban és egy kislány elfut mellette, melyet egy hatalmas képzeletbeli dinoszaurusz. a dinoszaurusz átlép Borin, aki ámulva nézi végig az eseményeket. Ezért a jelenetért megszakadt a szívem, viszont kénytelen voltam kivenni. Mivel nagyon szembetűnően kilógott a többi közül. Így viszont, hogy kikerült belőle sokkal áttekinthetőbb lett a film és a jelenetek egy szinten vannak. Ebből kifolyólag a cselekmény a tervezett három perc tizenöt másodperces hossz helyett két perc ötvenhét másodpercre csökkent. Ezt nyújtotta ki három perc tizenöt másodpercre a főcím és a stáblista.

A stáblistának az eredeti design-ja egy jegyzetfüzet volt. Terveink szerint úgy haladtunk volna a stáblistával, ahogy egy iskolai jegyzetet lapoznánk és kisebb skiccek és rövid loop animációk díszítették volna az oldalakat.(KÉP) Azonban a film lerövidülésével ezt is el kellett vetnem, mivel indokolatlannak éreztem ilyen hosszan kifuttatni a stáblistát egy közel három perces filmben. A vágáshoz ennek a filmnek esetében is, mint minden projekteknel, az Adobe-nak a Premier Pro-ját használtam.

## Köszönetnyilvánítások

Ezúton is szeretnék köszönetet mondani első sorban társamnak Görög Viviennek a közös munkáért és konzulensemnek Kozma Péternek a biztatásért és a szakmai megerősítésért. Szeretném megköszönni nagymamának Barsi Lászlóné Kovács Évának, hogy segített nekünk a kutató munkába. Szeretném megköszönni a szinkronhangoknak: Majercsik Boglárkának, Asztalos Marcell Attilának, Tóth Evelinnek és Krajcz Dávidnak és még minden családtagnak és barátoknak, aki vállalkozó szellemű hangját adta még ha csak próba szinten is. Megköszönném a kisegítőinknek Szabó Évának és Körmendi Márkónak a színezésért, hiszen nélkülük ez a film nem jöhetett volna létre. Szeretném megköszönni a dj-nek Tóth Bencének a betét dalért és természetesen Jorge Lucas Bizarro Cconomannak és Gonzalo Esteban Nicolás Hernández Belmarnek a fáradalmas munkájukért a film zenével, attól függetlenül, hogy a végleges produkcióból kimaradt. Emellett szeretném megköszönni a tanároknak és osztálytársaknak a biztatást, a motiválást és az építő kritikát.

## Összefoglalás

Dolgozatom lezárásaként elmondhatom, hogy örömmel tölt el az, hogy a projektben kitűzött céljaimat elértem. Igaz a projekt egészében a 3D végül nem játszott, olyan szembetűnő szerepet. Viszont magabiztosan állíthatom, hogy én is és Vivien is rengeteget fejlődtünk, akár szakmai, emberi, időbeosztás, csapatmunka, kommunikáció vagy logisztikai szempontból. Mindkettőnkéről elmondható, hogy a film készítése közben áttörtük saját komfort zónánkat. Feszegettük határainkat és olyan munkaterületeket is kipróbáltunk, melyekre a három év alatt nem tudott sor kerülni. Vivien a forgatókönyvírás én pedig az időzítés területén próbáltam ki magam.

A film: <https://youtu.be/G6RgtnYB2nE>

## Irodalomjegyzék

- Disney., W.(rendező),(1997) *Hercules* (film)  
Disney stúdió (2020) *The Owl House* (film)  
Farkas, A, M., (2003) *Szimbolikus gondolkodás az ókori Egyiptomban*, Typotex Kiadó Budapest,  
Gyenge, Z. ( dátum. nélk.) *Hüpnosz és Thanosz avagy van-e emléküink a halálban?*  
Karin Jaššová Ústav technológie vzdelávania Pedagogická fakulta UKF, Nitra (442.oldal alja)  
Forrás: [439 447 Jaššová.pdf \(uni-eszterhazy.hu\)](#)  
M Tóth Éva, Kiss Melinda (2014) *Animációs mozgóképtörténet I.*, Typotex Kiadó Budapest  
Natasha Allegri (2013) *Bee and Puppocat* (film)  
Paulon, A.,(Zágrábi Egyetem, Bölcsész- és Társadalomtudományi Kar; 2023) *Magyar és horvát tündérek a folklórban és szép irodalomban*  
Tózsa, I. (2020) *Az alvilág Földrajza*  
Warner bros. (stúdió), (2010,2011) *Harry potter és a halál ereklyéi 1,2* (film)



## NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió<sup>1</sup> nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről

A hallgató neve: Toth Klaudia  
A Hallgató Neptun kódja: TISSFY  
A dolgozat címe: Facery Unlocked  
A megjelenés éve: 2023  
A konzulens tanszék neve: Media internet

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió<sup>2</sup> 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 mindenkori 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 08 nap

Toth Klaudia  
Hallgató aláírása

<sup>1</sup> A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

<sup>2</sup> A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

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 védelemre javaslok / nem javaslok\*.

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

Kelt: 2023 év 05 hó 01 nap



\_\_\_\_\_  
Belső konzulens