



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem
Kaposvári Campus

Képzés - Mozgóképkultúra és Média Szak

Fairy Unlocked
Animációs rövidfilm – műhelynapló

Belső konzulens: Dr. habil. Gyenes Zsolt DLA,
egyetemi docens

Készítette: Görög Vivien

H4JTUX

Nappali tagozat

Rippl-Rónai Művészeti Intézet

Kaposvár

2023

Bevezetés, témaválasztás.....	3
Célkitűzés.....	3
Személyes vonatkozás.....	4
Inspiráció.....	5
Produkción előkészítés, preprodukciós folyamatok	
Szinopszis.....	6
Storyboard.....	6
Animatik.....	7
Karakter tervek.....	7
Animáció	
Technika.....	9
2D és 3D találkozása.....	9
Alkalmazott programok.....	10
Animálás folyamata.....	11
Beszéd animáció.....	12
Rotoszkóp-technika alkalmazása.....	13
A film és a személyes történet párhuzama.....	13
A forgatókönyv fejlődése	
Motívumok a filmben.....	14
DVD borító kivitelezés.....	15
Összefoglalás.....	17
Köszönetnyilvánítás.....	17
Irodalomjegyzék.....	17
Függelék.....	19

Bevezetés, témaválasztás

Filmünk elkészítésének célja az volt, hogy még ha csak röviden is, de a felnőtt közönség bepillantást nyerhessen, milyen is egy gyerekeknek szánt animációs kisfilm, viszonylag komoly mondanivalóval, élvezhető, könnyed bundába csomagolva. A másodlagos célunknak pedig azt tűztük ki, hogy ha a közönségünk nem is érti mi történik éppen, élvezze azt, ami a képernyőn folyik, hiszen a mesék egyik célja, hogy kikapcsolja az embert.

Tóth Klaudiával közös diploma filmünk, egy tizennégy éves kislányról, Boriról szól, aki egy átlagosnak tűnő napon felfedezi a körülötte lévő spirituális világot, amit egészen eddig képtelenségnek, egyenesen abszurdnak tartott. Megismerkedik természetfeletti lényekkel, szellem állatokkal, a tündérével Fahéjjal, valamit még egy istennel, Thanatosszal is, aki a könyvtáros Marika néni mellett ebédel, arra várva, hogy elvihesse a túlvilágra. Minél több inger éri a lányt, annál könnyebb lesz számára mindezeknek a dolgoknak az elfogadása. Megismeri a másik világ árnyoldalát is, ami egy sötét alak képében mutatkozik meg számára. A történet a saját, eltúlzott, mesésített tapasztalataimon alapszik, viszont mindkettőnk spirituális háttére támaszul szolgált a forgatókönyv megírásához.

A spiritualitás az emberi tapasztalatokat meghaladó, spirituális dimenziókra összpontosít. Számos formája létezik, egyszerre kötődik minden valláshoz vagy pedig egyikhez sem. Egyéni tapasztalatokra, belső békére és az egyéni fejlődésre összpontosít, és lehetővé teszi az ember számára, hogy kapcsolatba lépjen belső önmagával és a világ dimenzióival. Különböző formái közé tartozik a jóga, a meditáció, a kontempláció, az ima, az önismeret és az önkifejezés. Az emberek gyakran keresik a spiritualitást, mikor valamilyen válságon mennek keresztül, vagy amikor az életüknek új célt keresnek.

Összességében a spiritualitás az emberi élet magasabb szintjének elérése, amely lehetővé teszi az ember számára, hogy mélyebb kapcsolatba kerüljön önmagával és a világgal, valamint segít neki megérteni a világ és az élet nagyobb összefüggéseit.

Célkitűzés

Az animáció egy igazán fiatal művészeti ágazat. A 19. század végén jelent meg. Népszerű műfaj, rengetegen kedvelték már megjelenésekor is, azonban a művészi elfogadásához viszonylag sokat kellett még várni. *„Célközönsége, szerepe, és tartalma alapján az animáció néhány sajátos szegmensre oszlik, amelyek között azonban nem húzható meg éles határvonal.”*¹ Ha manapság azt mondják animáció/mese, az embereknek azonnal valami

¹ (M.Tóth Éva & Kiss Melinda- Mozgóképtörténet 2014)

bugyuta, gyerekeknek való, semmitmondó animáció jut az eszébe. Pedig ezek mögött a kisfilmek mögött sokkal több tartalom és technika bújik meg, mint hinnék. Sztereotipikusan úgy vélekedünk, hogy mivel az animációk több esetben egy bizonyos kortól ajánlva vannak, az rögtön azt jelenti, hogy az a mese csak annak a korosztálynak szól, tehát biztosan bugyuta, egyszerű. Ám ezek a animációk rendszeresen felnőtteknek is szólnak. Állításomat igazolja az Ausztrál Bluey² című sorozat, amit 3-4 éves gyerekeknek szántak, ám a mondandója és az elmesélési módszere olyannyira megfogta még a szülőket is, hogy az egész világon több ezer felnőtt rajong a két kislány kalandjaiért. Számomra ez a sorozat igazán ösztönző volt, ugyanis egy hosszú nap után ugyan úgy el tudja lazítani az embert, mint bármely más fikciós kisfilm, viszont a részek mögötti tartalom és üzenet ugyanolyan könnyen átjön a fáradt egyén számára, mintha a szájába rágták volna. Mégis, az, ahogy a két kislány játszik egymással, üdítő a szemnek és a léleknek is. A játék mögött viszont gyakran komoly dolgokat tudhatunk meg, mint például, hogy Bluey szivárvány gyermek, vagy az anyukájuk nővére akármennyire is szeretne, nem lehet gyereke. A szivárvány gyermekek azok, akik valamilyen tragédia után születnek, mint például elvetélés vagy előző gyermek halálát követően.

Számomra mindig is az volt a fontos, hogy érdekes, szórakoztató, de mégis értelmes rajzfilmeket készítek. Sokak szeretnek elgondolkodtató filmet nézni, de személy szerint én azoknak a csapatát erősítem, akik egy hosszú, fárasztó nap után, ha hazaérnek, leülve a kanapéra nem elmélkedni akarnak, hanem pihenni és szórakozni egy film nézése közben. Ezáltal eddig nem szerepelt a céljaim között, hogy mély jelentéssel ruházzam fel őket. Annál inkább az, hogy a néző élvezze, amit lát. A jelentés mellékes volt. Azonban úgy gondoltam, a diploma munka lehetőséget nyújt majd arra, hogy új szintre emeljem a kifejezőképességem. Így elhatároztam magam és úgy döntöttem, hogy a saját történetemből fogok ihletet meríteni.

Személyes vonatkozás

A családom régóta követi a spirituális vonalat. Legrégebb óta édesanyám gyakorolja egyes formáit, ugyanis tinédzser kora óta foglalkoztatja ez a téma. Édesapám nem hisz ezekben a dolgokban, úgyhogy a házasságuk 23 éve alatt anyukám nem igazán foglalkozott ilyesmivel. Mivel édesapám megvetette az ilyesfajta “kitalációt” és abszurditást, anyukám egy darabig teljesen elfordult ettől a világtól. A fordulópont tizenegy éves koromban a válásuk alkalmával következett be. Ettől kezdve anyukám végre olyan dolgokat csinálhatott, amik érdeklik őt. Így

² (Disney, Bluey, 2018)

kezdett el egyre többet olvasni a témában, hasonló barátokat szerezni, majd pár éve komolyabban üzni is a dolgot. Jógázni jár, csakrákat tanulmányoz, valamint spirituálisan gyógyít.

Ahogy édesanyám egyre többet mesélt tapasztalatairól, a bátyám érdeklődési körébe is befurakodta magát. Bátyámat olyannyira magával ragadták a csakrák, azok működése, valamint a jóga, hogy jelenleg jóga oktatónak tanul.

Számomra mindez nem volt ilyen egyszerű. Édesanyám szerint egész kiskorom óta fogékony vagyok a spiritualításra, viszont én kifejezetten sokáig elutasítottam a dolgot. Megeshet hogy édesapám hatására váltam ilyen elutasítóvá, hiszen ha ő nem hisz benne, akkor én miért higgyek? Hiába vezettek be ebbe a világba, a tagadás mindvégig bennem volt. Egészen addig, míg be nem lépett az életembe a párom, és tudatosította bennem, hogy mindez bizony nem butaság, van benne valami megmagyarázhatatlan, amitől mind ez igaznak tűnik. Megtanította, hogy nem számít más véleménye, az a fontos, amit én gondolok, én pedig hittem neki. Azzal pedig hogy hittem neki, magamban, és a spirituális világban is hinni kezdtem.

Bori története is hasonló, számára is megjelenik egy világ, amit képtelen elfogadni, és egy fiú, aki segít neki ebben. Valószínűleg ha egész estés filmet készítettünk volna, a néző sokkal könnyebben megértené, valamint könnyebben be tudná fogadni azt a rengeteg információt, amit mi pár percbe próbáltunk besűríteni és leegyszerűsíteni.

Inspiráció

A történet kialakulását több sorozat és film is befolyásolta. Persze több másik ötletet is elvettem, mire megtaláltam a legegyszerűbben kivitelezhető. Azon felül, hogy a saját történetemről mintáztam az egészet, többször is ötletet merítettem más hasonló történetű és műfajú animációból. (Pirul a panda³, Juniper Lee⁴, Amerikai Sárkány⁵) Mei, Juniper és Jake szemében megváltozik a világ, amikor megtudják a családi titkot, mindnyájuknak egy kicsit fel kell nőniük és elfogadni azt, ami körülöttük zajlik. Mindhármuk számára ugyan az a feladat: el kell érniük azt a fajta szintet, szellemi érettséget, amivel képesek megbirkózni a kötelezettségeikkel. Ez volt az intenció a mi történetünkben is. Szerettem volna, ha Bori átmegy bizonyos dolgokon, amik elvezetik őt ahhoz, hogy el tudja fogadni a dolgokat a történet végére és talán fel is nőjön picit. Ahogy azt fentebb is említettem a személyes

³ (Disney,Turning red, 2022)

⁴ (Cartoon Network, Juniper Lee,2005)

⁵ (Disney, American Dragon: Jake Long, 2005)

vonatkoztatás végén, azért szerettem volna hosszabbra készíteni az animációt, hogy az üzenetet pontosan át tudjam adni, érzékeltessem fontosságát, ám ez nem telt ki az időnkéből. A történet szempontjából hangsúlyos a tündérek megjelenése is. Évek óta érdekelnek ezek a kis apró lények. Amikor Klaudia tanácsára jelentős szereplővé tettem Fahéjat, a célom az volt, hogy annak ellenére, hogy úgy ábrázoljuk őt, mint a Pán Péterből elhíresült kedves, aranyos, kötelességtudó tündért, Csingilinget, megmaradjon az a komisz személyisége, ami eredetileg szerepel a régi mondákban. Számos nép régi mondájában szerepelnek a tündérek. Van, ahol kifejezetten jónak, szinte angyalinak tartják ezeket a teremtményeket. Istenek segítői, világok utazói, a természet gondnokai. Néhol gonosz kis teremtmények, akik halálukig táncoltatják az utazókat, vagy kicserélik az ember gyerekeket sajátjaikra. Némelyik kultúrában viszont csak kisebb csínyekkel ugratják az embereket. Fahéjat is egy ilyen személyiségű csirkefogónak képzeltem el, aki elvégzi a rá kiszabott munkát, ám nem vállal felelősséget a körülötte esetlegesen eltűnő tárgyakért.

Produkción előkészítés, preprodukción folyamatok

Szinopszis

A történet Bori-ról szól, egy tizennégy éves, lázadó korszakát élő kislányról, aki el van merülve a saját kis világában és éli szürke hétköznapjait. Spirituális gyógyító édesanyja próbálja átadni tudását, viszont ő elvben távol áll tőle. Egy napon, könyvtárba menet egy tündér felnyitja a szemét, így képes lesz látni a spirituális világot. Az út során megtapasztalja ezen dimenzió előnyeit és hátrányait, melyek hol megrémítik, hol pedig elképesztik őt. A könyvtárban találkozik egy korabeli fiúval, Robinnal, aki segít Borinak eljutni az elfogadásig.

Storyboard

A forgatókönyv megírása után, először vázlatolva, végül digitálisan hoztam létre a storyboardot. „*a storyboard egy komplex forgatókönyv, melynek erőssége, hogy képekben, rajzokban is megmutatja a beállításokat (némiképpen rokona a képregénynek)*”⁶. Mindezek után felbontottuk a storyboardot jelenetekre és eképpen hoztuk létre az időzítéseket, amik segítségével könnyedén megrajzolhattam az adott beállításokat/mozdulatokat. A storyboard kivitelezése az apple saját rajz applikációjában, procreate-ben történt PNG formátumban, háttér nélkül, hogy könnyebb legyen később animatikként szerkeszteni. Sok időt töltöttünk plánok újragondolásával, ugyanis animálás közben nagyon sablonos szögek, szinte csak

⁶ (Gyenes Zsolt, Fény, Mozcás és Árnýék 2007) p. 13

ugyan azok kerültek bele, így hát egyes extra jelenetekkel igyekeztünk érdekesebb kamera beállításokat használni. Habár egyes extra képsorokhoz készítettünk új storyboardot, az időzítéskor másképp rendeződtek el azok a jelenetek, hiszen úgy jobban néztek ki, vagy Klaudiának éppen másképp jelent meg az adott momentum az elméjében. Ebből kifolyólag újak kerültek be, vagy pedig éppen ki. Ilyen például az a jelenet, amikor Bori sétál ki a kávézóból és majdnem rácsapódik az arcára az ajtó, viszont a tündér megmenti. A storyboardba jól nézett ki, viszont az animaticba kifejezetten előnytelenül festett. Megbeszélés után azt a jelenet kivágtuk.

A történet rajzolása közben, még az utolsó fázisokban is rengeteg új jelenet et tettünk be, vagy emeltünk ki. Egyes jeleneteket ki kellett vennünk, ugyanis vagy a meganimálása után, vagy pedig még előtte problémákba ütköztünk. Ilyen például a dinoszauruszos jelenet, amin az utolsó pillanatig rágódtunk, hogy bele tegyük-e vagy sem.

Animatik

„Időben megegyezik a végleges film hosszával, látványában – a választott technikától függően – lehet vázlatos vagy jobban kidolgozott.”⁷

A storyboard szétvágásával és annak időbeli elhelyezésével állítottuk össze a kezdetleges animatikat, (3D hátterekkel) ami persze nem felelt meg a klasszikus animatik követelményeinek, hiszen semmiféle mozgást nem tartalmazott egy-két referencia mozdulatot kivéve. A hossza pedig ahogy haladtunk előre az idővel, úgy változott, tehát míg készen nem lettünk a jelenetsorok végleges vágásával, nem tudtuk, hogy pontosan milyen hosszú lesz maga a film. Ahogy haladtam az animáció lineart-jaival, úgy váltották fel az animatik egyes jeleneteit, a már kész mozgásfázisok. Ez pedig nagyban megkönnyítette a munkálatok átláthatóságát, a későbbiekben pedig a vágási folyamatokat is.

Karakter tervek

A karakterek megtervezése, valamint stílusok kialakítása igen csak nagy feladatnak bizonyult. Főként abból az okból kifolyólag, mert a karaktereket magamról és a páromról ábrázoltam, valamint azért, mert kezdetben a stílus nagyon eltért a jelenlegitől. Az első változatban a karaktereknek gomb szeme volt, főként a webes képregények, valamint a Kozmosz Kölyök⁸ animációjának stílusára hasonlított, színeiben sötétebb is volt mint amit a filmnek szántunk. Eredeti terveink szerint a Kozmosz Kölyök stílusában terveztük rajzolni a

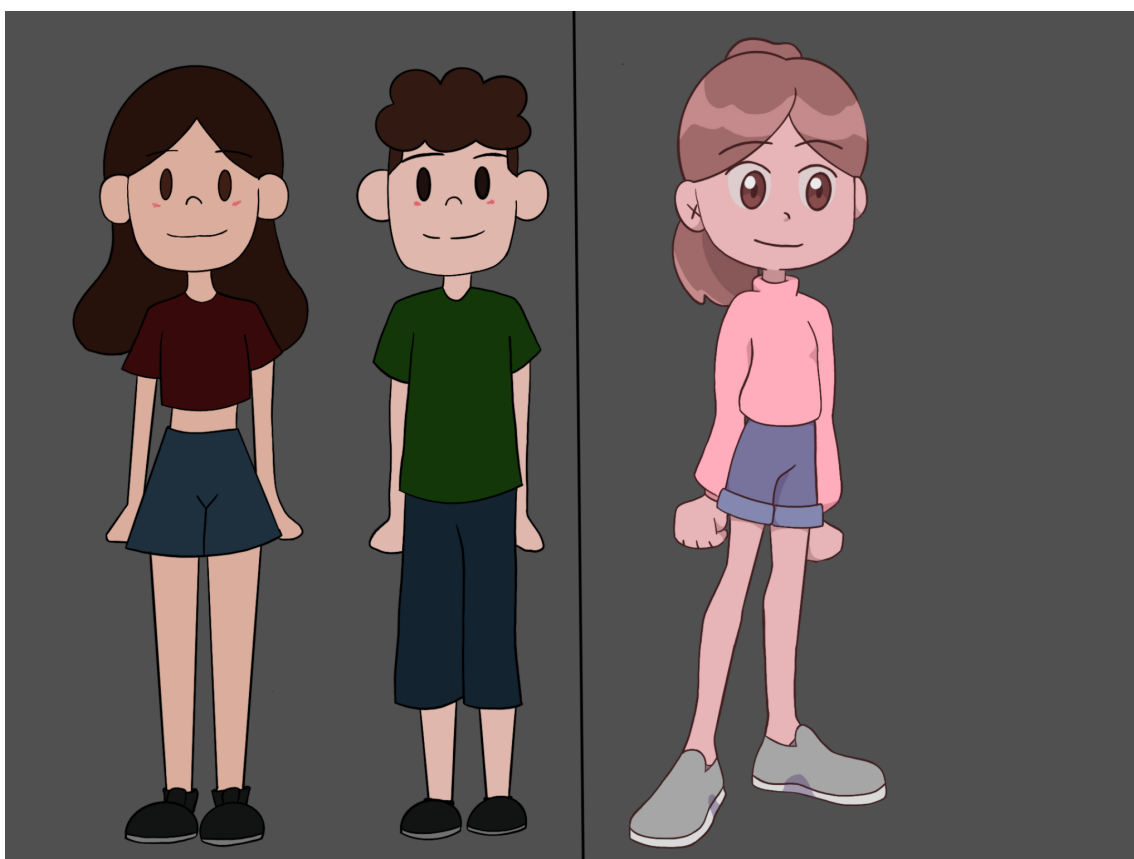
⁷ (M.Tóth Éva & Kiss Melinda- Mozgóképtörténet 2014)

⁸ (Netflix, Cosmic Kid, 2021)

filmet, ugyanis egyszerű, ceruza rajzhoz hasonló, nem szokványos megjelenésű sorozat. Ámbár ez nem olyan stílus volt, ami előre lendítette volna a történet látvány világát, hanem olyan ami inkább lehúzta volna azt. Ezzel ellentétben, az új tervek a Disney mostani animációs sorozatainak stílusára hasonlítanak, mint például A Bagolyház⁹, Rejtélyek Városkája¹⁰, valamint színeit illetően a Netflix által megvásárolt Bee and PuppyCat¹¹. Letisztultabbak, jól íveltek és a színek is kellemesebb tónusúak. A tündérek megjelenéséhez alapul használtam a Pán Péterben megjelenő Csingilinget¹², valamint a Flower Fairies¹³ című könyv illusztrációit.

Fahéj kinézetének alapjául nem más szolgált, mint maga a fűszer, valamint a fahéjvirág pirosas, rózsaszínes árnyalatai. A személyiségét pedig a fahéj csípős íze végett kapta. Menta esetében, a kinézetét ugyan a növénytől magától örökölte, ennek ellenére a személyisége annál lágyabb és nem olyan hűvös, mint a növény íze.

Fontosnak tartottam, hogy a karakterek és a háttér harmóniában legyen egymással, amit némiképp sikerült elérnünk, azonban nem olyan szinten, mint ahogyan azt reméltük. A háttér és a karakterek sajnos nem olvadnak annyira egymásba, mint ahogy eredetileg terveztük, ám így is remekül passzolnak egymáshoz.



⁹ (Disney, The Owl house, 2020)

¹⁰ (Disney, Gravity Falls, 2012)

¹¹ (Independent, Bee and PuppyCat, 2013)

¹² (Disney, Peter Pan, 1902)

¹³ Cicely Mary Barker (1895 – 1973)

- Bori és Robin első verziója, valamint Bori végleges verziója.

Animáció

Technika

A filmet a karakterek első vázlataitól eltekintve teljes mértékben digitálisan végeztük el. Mind a storyboard megrajzolása, annak feldarabolása és beidőzítése, majd pedig az így készült videó frame-ekre bontása, mind digitálisan történt. Frame by frame animációt alkalmaztunk, ahol egyenként megrajoltam minden képkockát, majd kiszíneztük, végül pedig árnyékkoltuk és fényeztük azt. 12 frame per secundum-ba dolgoztunk, ami magyarul annyit jelent, hogy másodpercenként 12 képkockát lát az ember. Ez viszont nem mindenhol jelentett jót, ugyanis egyes jelenetek időzítése nagyon is lassú lett, így hát némelyik jelenet roppant vontatottá vált. Ebből tanulva nem hagytam annyira ezeket az időintervallumokra, így viszont képes voltam némelyik jelenetet nagyon elsietni. Ez persze szintén nem tett jót az adott jeleneteknek, így hát kénytelenek voltunk elhúzni azokat. Összességében a jelenetek ritmusa nem volt teljesen megfelelő, így hát rengeteg gondunk adódott belőle. A program amiben az animálás folyamata zajlott sem könnyítette meg a dolgunkat, ugyanis ahhoz, hogy egy jelenetet nyújtsunk vagy éppen rövidítsünk, rengeteg apró lépést kell tennünk újra, meg újra.

2D és 3D találkozása

Kezdetekben úgy terveztük, hogy a film háttérre 3 Dimenziós lesz, valamint a karakterek mozgásának könnyedségét elő fogja segíteni, hogy egyes mozdulatokat 3D mozgásra alapozzuk. Idő hiányában a mozgások 3 Dimenziós megalimálásának lehetőségét - részben ugyan, de - elvetettük, valamint a háttérrekről is úgy határoztunk, hogy inkább átrajzoljuk őket, mindezzel egységesebb kinézetet létrehozva a világnak. A háttérrel kapcsolatban először úgy terveztünk hogy, úgy készítjük el, mint a másodéves év végi munkánkat. A 3 Dimenziós háttérre 2 Dimenziós maszkot tettünk, ezzel elérve a rajzfilmes hatást. Ám sajnálatos módon ez a megoldás nem tűnt számunkra megfelelőnek, ugyanis a karakterek kialakításához és rajzolási módjához képest, ez a technika igencsak kezdetlegesnek tűnt. Végül úgy döntöttünk megkockáztatjuk, hogy viszonylag egységes háttérreket hozzunk létre. Egyszerre hárman dolgoztunk a háttérre átrajzolásán, színezésén, valamint néhány esetben effektezésén, így kapva egy egységesebb kinézetet.

Mint ahogy az előzőekben említettem, a háttereken hárman dolgoztunk. Ez jelentett némi problémát ugyanis ahogy mondani szokták, ahány ember, annyi szokás. Ez esetünkben sem volt annyira másképp. Mind a hárman különböző stílussal rendelkezünk, tehát össze kellett egyeztetnünk a stílusokat. Néhol kilátszik ugyan, hogy eltérnek, mindenesetre a végeredmény igen csak egységes.

A karakterek elhelyezkedésével kapcsolatban is felmerültek kisebb- nagyobb problémák. Például mikor Bori az első jelenetben az ajtóban áll és az édesanyjával beszélget. Az ajtó túl nagyra sikeredett, így tehát át kellett méretezni, nehogy úgy hasson mintha egy óvoda állna a helyén. Azokban az esetekben viszont, mikor a karaktereket eltakarták bizonyos háttér részletek, kénytelenek voltunk szét darabolni a már kész, megrajzolt részeket, ugyanis véletlen egy layerre rajzoltunk mindent.

Mint ahogy azt korábban említettem, egyes mozgások 3 Dimenzióban való referenciális megoldását elvetettük, de nem az összeset. Volt ugyanis egy jelenet, ahol egy dinoszaurusz sétál el a főhősünk feje felett. Ebben a jelenetben, egy régebbi projektünk főszereplője Josie szalad el Bori mellett, őt pedig egy Barosaurus követi, mint szellem állat. Ebben a jelenetben 3 Dimenziós karaktert használtunk mint referenciát, ám nem volt annyira használható, ugyanis a dínó lábai mozgás közben kitörtek, valamint a figura a vásznon úgy hatott, mintha éppen jegen csúszna, ami persze számunkra nem volt előnyös. Tehát az alakjától és a méreteinek változásától eltekintve, minden tekintetben improvizálni kellett vele kapcsolatban. A színeit tekintve, először pirosként szerettem volna ábrázolni, ám gyorsan rájöttem, hogy pirosnak a Tyrannosaurus rexeket szokták ábrázolni, valamint túlságosan olyan lenne mintha Cliffordot¹⁴ akartam volna lemásolni, így hát maradtam inkább a jól bevált sztereotípikus zöld Barosaurusznál.

Alkalmazott programok

Az animációs munka során több programban is dolgoztunk. Habár mindketten szeretnénk volna ha mindezt meg tudjuk oldani egy, maximum két programban, sajnos számunkra ez nem volt opció. Klaudia Blenderben dolgozott, ott készítette el a helyszíneket, renderelte ki a háttereket, valamint mozgásra bírta a dinoszauruszt, amivel ahogy a fentiekben is említettem, meggyűlt a bajunk. Mindezalatt én az Apple saját rajz programjában oldalanként megrajzoltam a képes forgatókönyvet, amit Klaudia Adobe Premiere Pro-ban beidőzített számomra. Az animálás Kritában történt, ami egy ingyenes, kifejezetten animációra kitalált program. Szeretném azt mondani, hogy semmi bajom nem volt a Kritával és könnyen

¹⁴ Clifford nagyon nagy kalandja (2004)

megbarátkoztam a gondolattal, hogy ott kell megrajzolni minden képkockát, viszont sajnos nem ez nem így volt. Minden eddigi alkalommal, mikor animálásra került sor, az Apple egyik fizetős programját használtam, ami ebben az esetben nem volt számunkra opció, ugyanis az a program nem enged számunkra annyi layert, valamint olyan finom műveleteket elvégezni, ami számunkra jelenleg igencsak fontosnak számított. Megtanulni kezelni a Krita felületét meglehetősen könnyű volt, hiszen igazán egyszerű és kellemes a felhasználói felülete, bár vannak kényes részei. Rendszeresen futottam abba a hibába, hogy egyes layerek ott is látszódnak, ahol nem szabadna nekik. Ez az elején nagyon sok fejfájást okozott, egészen addig, míg rá nem jöttem, hogy kénytelen vagyok pár nagyon is felesleges lépést tenni annak érdekében, hogy ez ne történjen meg. Ami a Krita-ban való színezést illeti, szintén egy felesleges mozdulatnak tartottam, hogy nem lehet a körvonal layert alpha lockolni, hanem kénytelenek voltunk duplikálni a layert, hogy hatékonyan színezhessünk a vonal réteg alatt.

A hátterek átrajzolása két különböző programban történt, ugyanis csak én rendelkezem alma készülékkel. A hátterek fele Procreate-el, a másik fele pedig egy Paint Tool Sai nevű Japán programmal készült. Mind a két alkalmazással igazán egyszerű dolgozni. Procreate tekintetében ugyan kissé trükkösebb, hiszen ha nincs hozzászokva az ember, eléggé összezavaró lehet, mivel a felhasználó felülete alig mutat bármit is. Ettől eltekintve rengeteg hasznos effekt ecsetet le lehet hozzá tölteni ingyen, ami felgyorsítja számunkra a munka folyamatot. A repülő fénygömb, ami a tündért szimbolizálja szintén egy ilyen ecsettel készült el, ahogyan a háttereken a fű, valamint a könyvek is. Ha azonban mindezt a Paint Tool Sai szempontjából nézzük, a lehetőségek némileg korlátozottabbak. A felhasználói felület könnyű, érthető. Alacsony, majdnem nulla angol tudással is megérti az ember. Lineart-ot készíteni könnyű, kiszínezni még könnyebb. Viszont sajnos ilyen ecseteket nehezen lehet találni hozzá, így a Sai-ban elkészített hátterek egy részén kénytelenek voltunk átmenni Procreate-ben is.

A végső simításokat szintén Klaudia végezte el az Adobe Premiere Pro segítségével. Ott illesztette be a háttereket, valamint abban a programban vágta meg a végleges filmet is.

Animálás folyamata

Animálás előtt rengeteg inspirációt gyűjtöttem olyan mozdulatsorokról, amiben nem voltam biztos, hogy szépen, anatómiailag korrekten, valamint animáció ügyileg okosan meg tudnám oldani. Voltak esetek, például amikor a tündér vissza rántja Borit az autó elől, mikor videó alapján rajzoltam meg a dolgokat. Sajnos mind ez meglátszik a kislány végtagjainak arányán. Megkértem egy barátot, hogy játssza el nekem azt a mozdulatsort, amit mutatok neki, majd

levideóztam. Ezek után a videót lelassítottam, majd főbb képkockákra bontva, referenciaként lemásoltam. Hasonlóképp tettem mikor Bori lenéz a manóra. Lefotóztam a lábam ahogy éppen lenézek, majd Klaudiát is levideóztam egy magas helyről lenézve, hogy pontosan tudjam ábrázolni a szöget, ahogy a manót látni lehet olyan magasból. Talán első nézésre nem tudja az ember beazonosítani, hogy mit is néz, köszönhetően az érdekes szögnek, de másodjára, mikor megjelenik a lány szeme előtt a manó, a néző már rájön, hogy mit is látott.

Rengeteg pozíciót, futás, sétálás jelenetet viszont Pinterest-ről, vagy éppen egy SakugaBooru nevű oldalról gyűjtöttem össze és használtam alapanyagként, hogy minél szebb eredményt kapjunk. A SakugaBooru egy olyan oldal, ahol főként anime, de rengeteg más rajzfilm és 3D animációs film nyers változatát meg lehet találni. Leginkább a mozdulatok gengáit figyeltem meg az oldalon, hiszen az egy jóval nyersebb/könnyebben tanulmányozható változat, mint a kész verzió. Az oldalban még kifejezetten hasznosnak és praktikusnak tartom, hogy le lehet annyira lassítani egy adott videót, hogy meg lehessen figyelni minden egyes framet. Ezeknek tanulmányozásával rengeteget tanultam, mindez pedig igencsak sokat segített az animálás folyamatában.

Kifejezetten nagy gyengeségemnek érzem a sétálás és a futás animálását, ám ennek az oldalnak a tanulmányozása felettébb sokat segített számomra leküzdeni mindezt. Úgy érzem pont azok a jelenetek lettek az animációban a legerősebbek, amiktől a legjobban félttem.

Beszéd animáció

Igazán fontos kérdés volt a karakterek számára a beszéd. Az eredeti forgatókönyv ugyanis nem tartalmazott semmiféle verbális kommunikációt. Ebből adódóan pedig nem néztünk olyan alaposan utána a referenciáknak, mint más nonverbális jeleneteknél. Persze nem volt nagy gondunk vele, hiszen összesen két jelenet van, ahol meg kellett animálni a beszédhez a száj mozgását. Nagyban megkönnyítette a dolgomat, hogy egyes hangokat ugyanolyan tartásban ejt ki, így nem volt szükség olyan sok variáció készítésére. Nagyjából öt- hat fázis megrajzolása volt szükséges a száj megrajzolásához. A száj mozgását ideiglenes szinkron hangra igazítottam. Többszörös lassú lejátszás után, valamint referencia és tükörbe való bámulás után, összegeztem, hogy mire lesz szükség. Ezeket figyelve rajzoltam meg a száj mozgását. Az A, Á nyitott, E, É félig nyitott, az O, Ó, Ö, Ő, U, Ú, Ü, Ű teljesen kerek, valamint az R, T, Z, I, Í, P, S, D, F, G, H, J, K, L, C, B, N, NY, M, szinte teljesen zárt. Mivel Bori száját távolról látjuk csak, nem lehetett szépen megoldani azt a tipikus rajzfilmes szájtartást amit a V betű kiejtésekor láthatunk. Helyette mikor a V betűt kiejti a száján, azt M-ként láthatjuk.

Rotoszkóp-technika alkalmazása

„rotoszkóp-technika is – amelynek segítségével egy élő felvételen megjelenő valós személy mozgását egy animációs karakter mozdulataivá adaptálnak –”¹⁵

Mint ahogy már korábban is említettem, voltak olyan jelenetek, ahol valós ember mozgását használtuk fel. Ez a megoldás rengeteg időt és energiát spórolt meg számomra, ugyanis így képes voltam átlátni a mozdulatokat, ezáltal pedig nem végezte olyan sok idő és energia a kukában. A rotoszkóp-technika használatának hátránya viszont egyszerre jelentett előnyt és hátrányt számunkra. Egyes jelenetek olyan erősek lettek, hogy mellettük minden más eltörpül, jobb esetben átlagos marad. Egy másik jelenetbe viszont (amikor Borit majdnem elüti egy autó) a technika használata kellőképpen meglátszik, ugyanis a kislány alakja túlságosan hasonlít egy valódi ember test felépítéséhez. Futás szempontjából több mese jelenetet hasonlítottam össze valamint használtam referenciának. Ez néhány esetben azért nem bizonyult bölcs döntésnek, mert míg a referenciának használt jelenetben a karakter együtt mozgott a háttérrel, a miénkben csak átfutott azon. Tehát többször is bele futottam abba a hibába, hogy Borit jégkorcsolyázni tanítottam futás helyett.

A film és a személyes történet párhuzama

Borit szerettem volna egy olyan lánynak ábrázolni, mint amilyen én magam is voltam 14 évesen. Nem lát előre, nem érdeklődik semmi és csak a telefonját bújjja. Véleményem szerint, ha a saját életében előfordult volna bármi ilyesfajta változás, talán én is hasonlóképpen reagálnék mindenre ahogyan ő. Igyekeztem ezt az analógiát megfelelően átadni, érzékeltetni.

Voltak karakterek akiket teljes egészében, és voltak akiket csak részben mintáztam valós személyekről. Ilyen karakter például Robin is, akit mint minden más esetben, a párom ihletett. Számára nem csak a kinézetének egyes részleteit ajándékoztam, hanem a személyisége egészét. Robin kívülről egy laza, sztoikus jellemnek tűnhet, ám mélyen ő egy aggodalmaskodó ámbár éles eszű, spiritualitásra nyitott tinédzser. Valamint hasonló eset Bori édesanyja, akinek nem a kinézetét, hanem a személyiségét adományoztam, méghozzá két embertől. Az anyuka rámenőssége, akaratossága édesanyám barátnőjétől származik, az aggodalmaskodása pedig anyukámtól.

¹⁵ (M.Tóth Éva & Kiss Melinda- Mozgóképtörténet 2014) p.49

Menta (Robin tündére) személyiségét nem csak magának a növénynek a tulajdonságairól, hanem egy barátomról is mintáztam. Miután Menta és a személyisége egy részének gondolata megszületett, eszembe jutott ennek a barátomnak a kedvenc csokoládéja, ami nem más mint a mentolos csokoládé. Ebből adódóan úgy gondoltam, Menta bolondulni fog a csokoládéért. A tündér érzékenysége szintén ettől a barátomtól származik ugyanis mindkettejüket igazán könnyen meg lehet siratni. Azonban egyaránt igazán kötelességtudóak, sosem hagyják cserben az embert.

Fahéj lobbanékony személyiség darabkáját tőlem kapta ugyanis nagy gyengeségem, hogy könnyen felkapom a vizet. Gondoltam amellet, hogyha már a fűszer is és a karakter is csípős, akkor lehet lobbanékony is.

A forgatókönyv fejlődése

Motívumok a filmben

Eleinte rengeteg motívumot terveztem bele tenni a filmbe. Terveim között szerepelt több istenség megjelenítése, mint például Thor, Apollón, Hypnos, de szerettem volna a magyar mitológiából is megjeleníteni néhány istenséget vagy mitológiai lényt. Sajnos nem állnak rendelkezésemre olyan információ források, ahonnan ihletet meríthettem volna a magyar istenségek terén. Viszont az internet segítségével képes voltam számos lényt megismerni hazánk történeteiből, így esett a választásom Markolábra, aki egy hatalmas fekete égitesteket fogyasztó kutya. Őseink meggyőződése az volt, hogy nap és holdfogyatkozáskor Markoláb eszi meg az adott égitestet, és ilyenkor nem szabadott ránézni, mert különben a lény megátkoz. Ám ezeknek az isteneknek és lényeknek a filmben való megjelenése a film hosszához képest értelmetlennek hatott volna, ugyanis nem tettek volna hozzá a történethez semmit.

Megjelenik viszont Thanatos, aki mint kaszás áll a könyvtáros hölgy mellett és ebédel. Mindezzel arra akartam utalni, hogy mivel maga a halál is egy isten, Bori képes "előre látni" ha valakinek eljött az ideje. Marika néni a harmadéves félévi vizsga filmünk egyik demenciában szenvedő szereplője, aki a film végén elhunyt. Gondoltam azzal, hogy Thanatos pont mellette jelenik meg, remek visszautalás lesz a korábban elkészült animációra.

Úgy véltük, ha beleteszünk a korábbi munkáinkból különböző szereplőket, azzal színesíthetjük és feldobhatjuk a karakterek repertoárját. Ilyen például a fentebb említett Marika néni (Demencia), a dínó előtt elfutó kislány Josie és Bori táskáján a szörnyecske (How i befriended the monster in my room), valamint a matek házi alatt firkaként megjelenik a béka is az egyik 3D óráról.

A park jelenet közepén megjelenik egy fekete vörös szemű entitás, ami eredetéből kifolyólag egy kifejezetten negatív karaktert játszott volna, ám ahogy a későbbiekben belekerült a forgatókönyvbe is, nem ártani akar, a lánynak, hanem kidobni a szemetet. Rendszerint ezek a fekete entítások a rosszat és gonoszat jelképezik, minden esetben ártó szándékkal rendelkeznek. Eredetüket tekintve ezek a teremtmények rossz emberek lelkéből, vagy gonosz gondolatokból, félelemből születnek. Szeretnek ráakaszkodni az emberekre és az energiájukból valamint féleleimből táplálkozni. Eredetileg Borinak is ártani akart volna ez a lény, ám úgy éreztük, hogy a történet szempontjából ez is egy túl erős atrocitás lenne.

Szintén a park jelenetben szerepelnek szellem állatok, mint például a Barosaurus, vagy a jógázó zsiráf. A szellem állatok általában spirituális vezetők valamint védelmezők. Mindig velünk vannak, egyengetik az utunkat és tanítanak minket. Szerettem volna, ha ők is kapnának valamennyi figyelmet, ugyanis a spirituális világban nagy szerepet játszanak a védelmünkben. Megóvnak minket minden gonosz és ártó lénytől, valamint ha az ember megtanulja hogyan lássa ezt a dimenziót, hogyan legyen éber és használja a megszerzett tapasztalatokat, rengeteg dologra megtaníthatnak minket. Hogyan legyünk a legjobb önmagunk, hogyan emeljük a tudatunkat még magasabb szintekre, éljünk tudatosan, és még sok-sok más hasznos dolgot elsajátíthatunk tőlük. Ugyanis az angyalokon és isteneken kívül ők a legfontosabb spirituális lények.

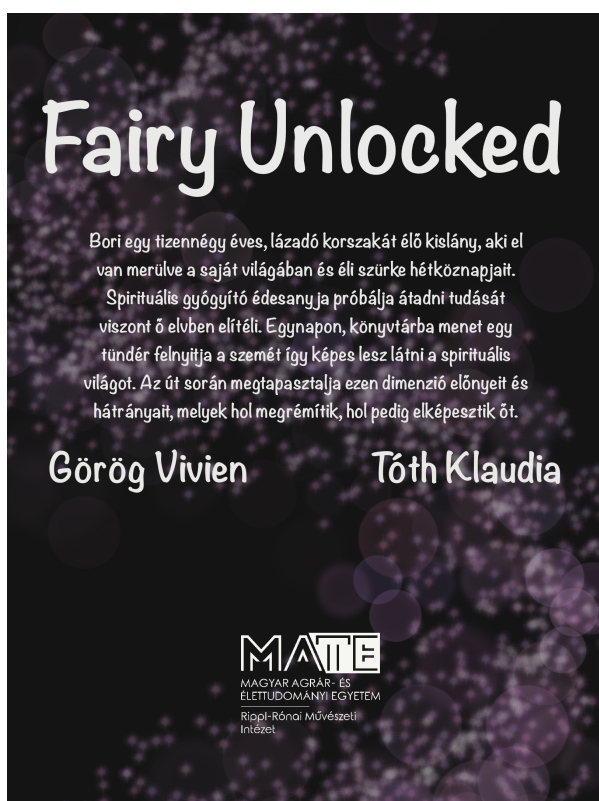
DVD borító kivitelezés

A megadott méretek (272mm széles, 182mm magas és 14 mm vastagság) alapján készült. Az arculatot először egy, a filmből kiragadott képkockával terveztük megvalósítani, ám úgy véltük inkább egyedi változattal állunk elő. Az alapjára kerülő minta, kép vagy szín a borító egyik fontos eleme, ami meghatározza az összképért felelős látvány nagy részét. A park jelenetben szereplő fekete háttér, valamint az egyik séta jelenet adta az ihletet a borító megtervezéséhez. Gondjaim akadtak a borító rajzolása közben, ugyanis nem tudtam megállapítani mégis mi lehet a fura benne. Talán még most is látszik, hogy a szemgolyói eleinte túl nagyra sikeredtek, ezért kissé félelmetes hatást keltettek. Mostanra viszont lényegesen kisebbre lettek rajzolva. A fekete háttér nagyon szépen kiemeli az imént említett jelenetben látható fénygömböt, ami az apró tündért jelképezi. A hátlapra került egy rövid leírás, mire lehet számítani az animációban továbbá az egyetem, művészeti intézetének a logója és a készítőik neve. A betűstílus kiválasztásakor szem előtt tartottuk, hogy a betűk szépek és olvashatóak legyenek, valamint hasonlítsanak kicsit a lány kézírására, viszont ne legyen csicsás. Így esett a választás a Noteworthy Bold betűstílusra. A borító hátulján az

elején is szereplő csillámok láthatóak, ugyanis nem tartottuk fontosnak, hogy a borító hátulján más szereplők tartózkodjanak, ugyanis a borító háttérének kialakítása, már önmagában elégnek bizonyult. Más elem túlságosan lekötötte volna a szemet.



-DVD borító-előlap



-DVD borító-hátlap

Összefoglalás

A munkanaplóban igyekeztem minél jobban kifejezni a számomra érdekesnek tartott technikai és szakmai problémákat. Úgy gondolom mind a ketten rengeteg tapasztalatot szereztünk a film elkészítése során. Nem csak szakmai, hanem csapatmunka szempontjából is. Remek gyakorlat volt mindkettőnk számára. Sokat tanultunk mind technikailag, mind munkaszervezési, időbeosztás szempontból. Örülök, hogy ennyire simán és gördülékenyen tudtunk együtt dolgozni, a legvégén felmerülő nehézségek ellenére is. Véleményem szerint elértük azt a célt, amit a közös munkánk elején kitűztünk magunknak Klaudiával, és a film megfelel az elvárásainknak.

Köszönetnyilvánítás

Elsősorban köszönöm a partneremnek Tóth Klaudiának, akivel még ha néha ellentétesek is voltak a nézeteink, öröm volt dolgozni. Gyenes Zsolt és Kozma Péter konzulenseinknek, akikhez bátran fordulhattunk ha esetleg bármilyen problémánk adódott, valamint nem egyszer rávezettek a hibákra. Köszönöm a szinkronszínészeknek (Asztalos Marcell Attila, Majercsik Boglárka, Tóth Klaudia, Tóth Evelin, Krajcz Dávid), barátainknak az animációban való segítségben (Szabó Éva, Körmendi Márkó), a zene elkészítésében segédkező barátainknak (T.B., Jorge Lucas Bizarro Coñoman, Gonzalo Esteban Nicolás Hernández Belmar), oktatóknak és dolgozóknak, valamint a Rippl-Rónai Művészeti Intézet további munkatársainak, akik hozzájárultak az animációs filmünk elkészüléséhez.

Irodalomjegyzék

M Tóth, É., & Kiss, M. (2014). Animációs mozgóképtörténet I. Budapest: Typotex.

Gyenes Zsolt (2007), Fény, Mozgás és Árnyék Kaposvár.

Judd Winick (rendező). (2005-2007). Juniper Lee [Sorozat]

Domee Shi (rendező). (2022). Turning red [Film]

Jeff Goode (rendező). (2005-2007). American Dragon: Jake Long [Sorozat]

Hamilton Luske (rendező). (1953) Peter Pan [Film]

Joe Brumm (rendező). (2018-). Bluey [Sorozat]

Dana Terrace (rendező). (2020-2023). The Owl House [Sorozat]

Alex Hirsch (rendező). (2012-2016). Gravity Falls [Sorozat]

Natasha Allegri (rendező). (2013-2016). Bee and PuppyCat [Sorozat]

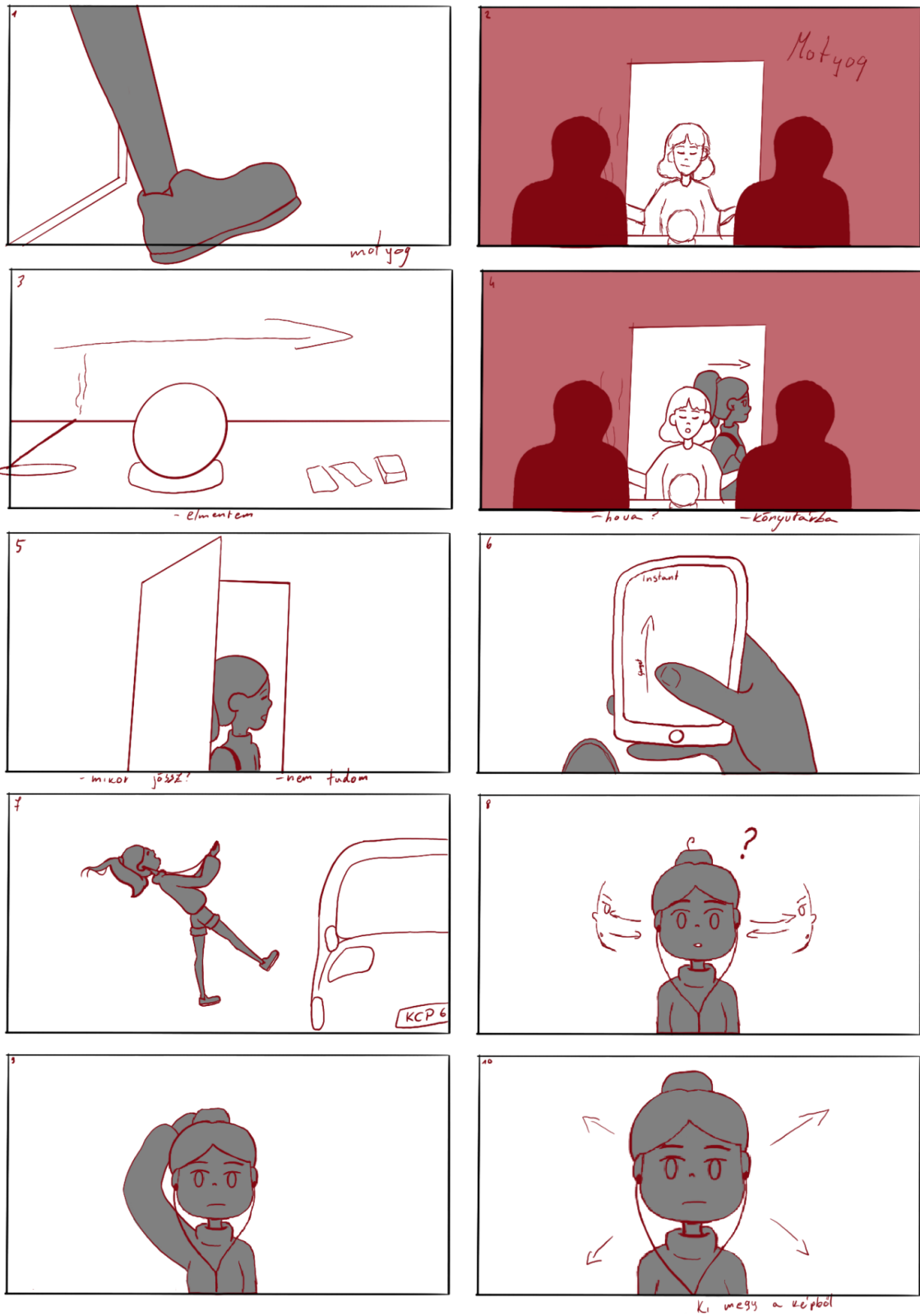
Robert Ramirez (rendező). (2004). Clifford's Really Big Movie [Film]

Craig McCracken (rendező). (2021-2022). Cosmic Kid [Sorozat]

Cicely Mary Barker (illusztrátor) (1934). A Flower Fairy Alphabet

SakugaBooru oldal. forrás: <https://www.sakugabooru.com/>

Függelék



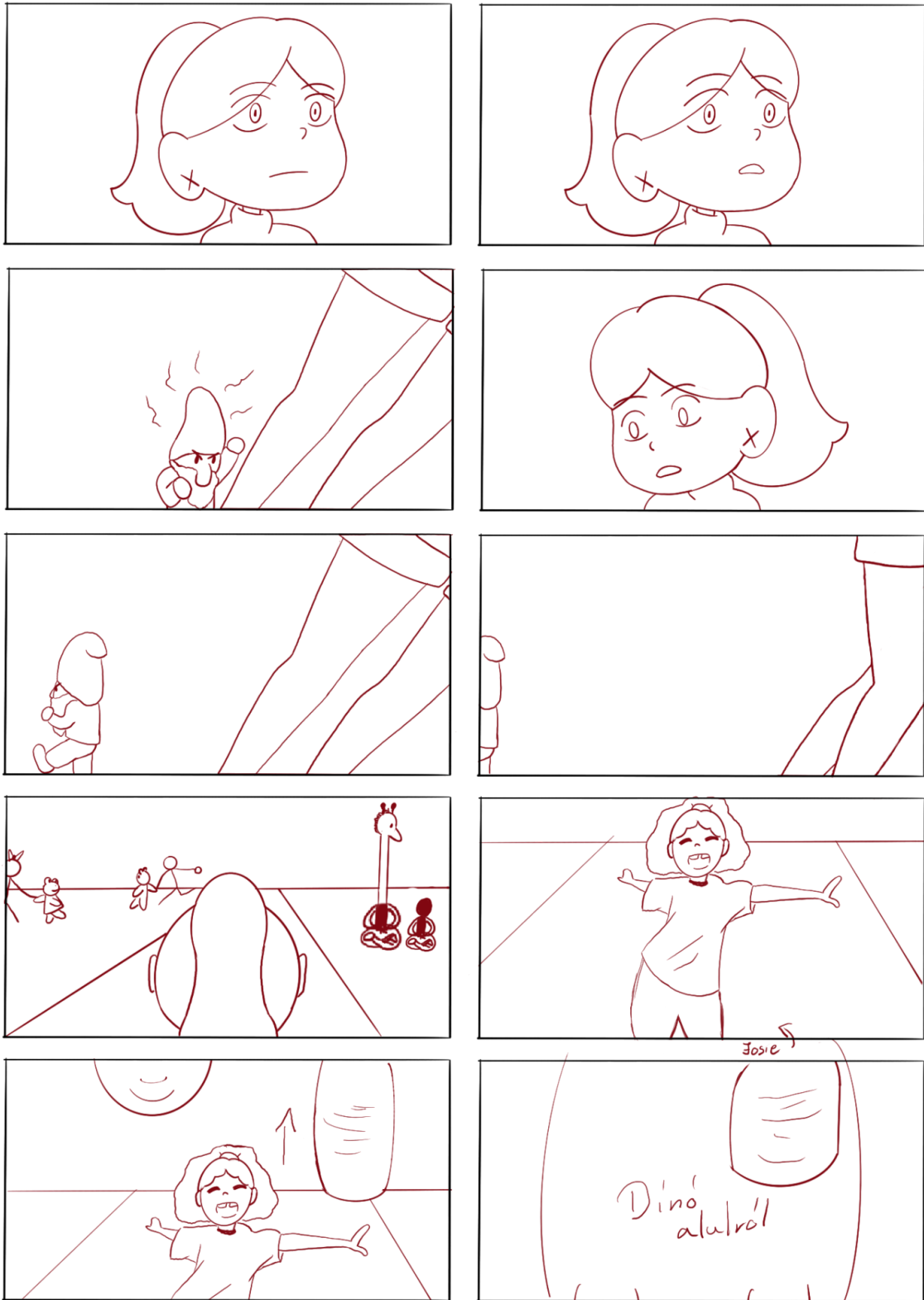
Storyboard 1. oldal



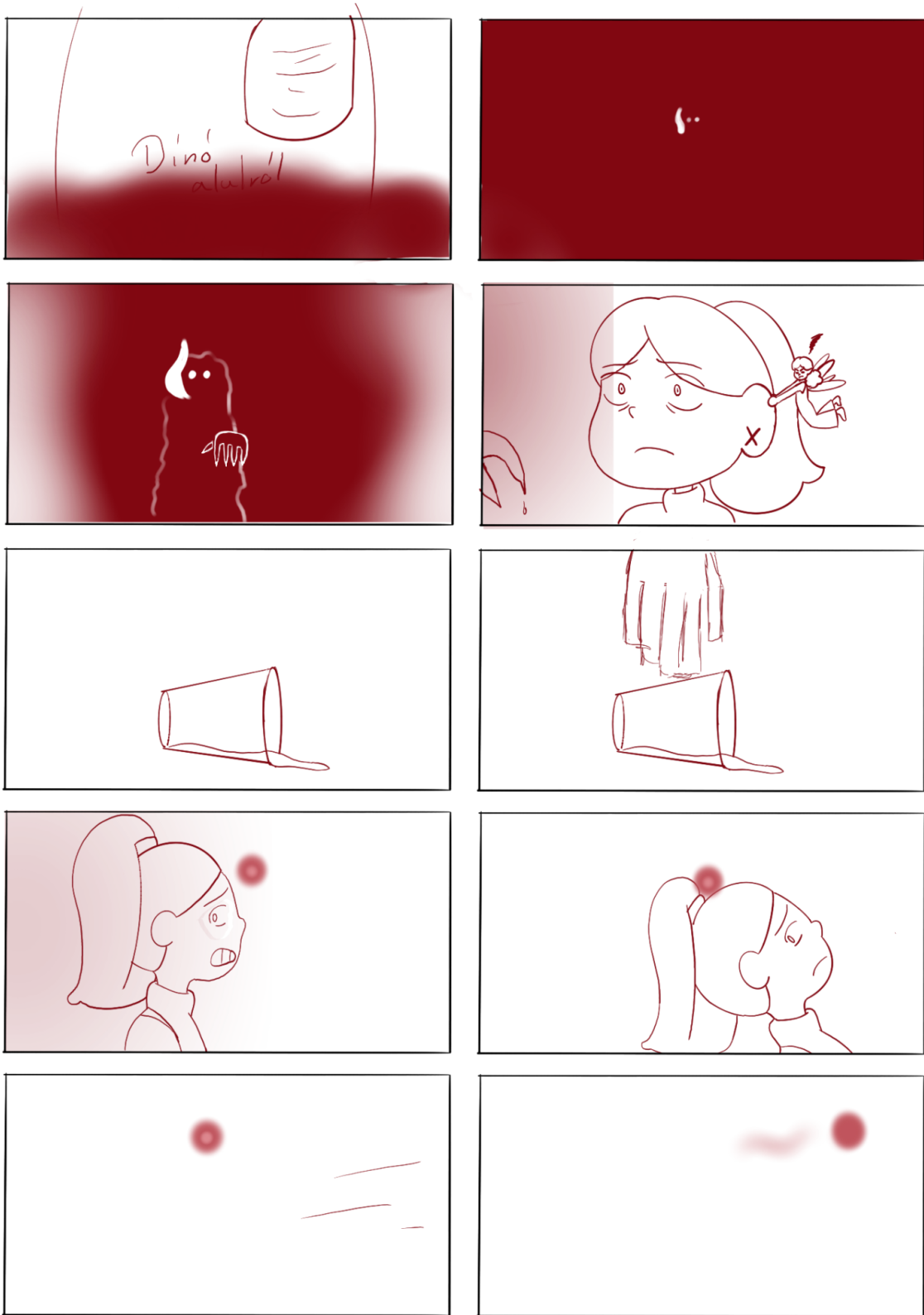
Storyboard 2. oldal



Storyboard 3. oldal



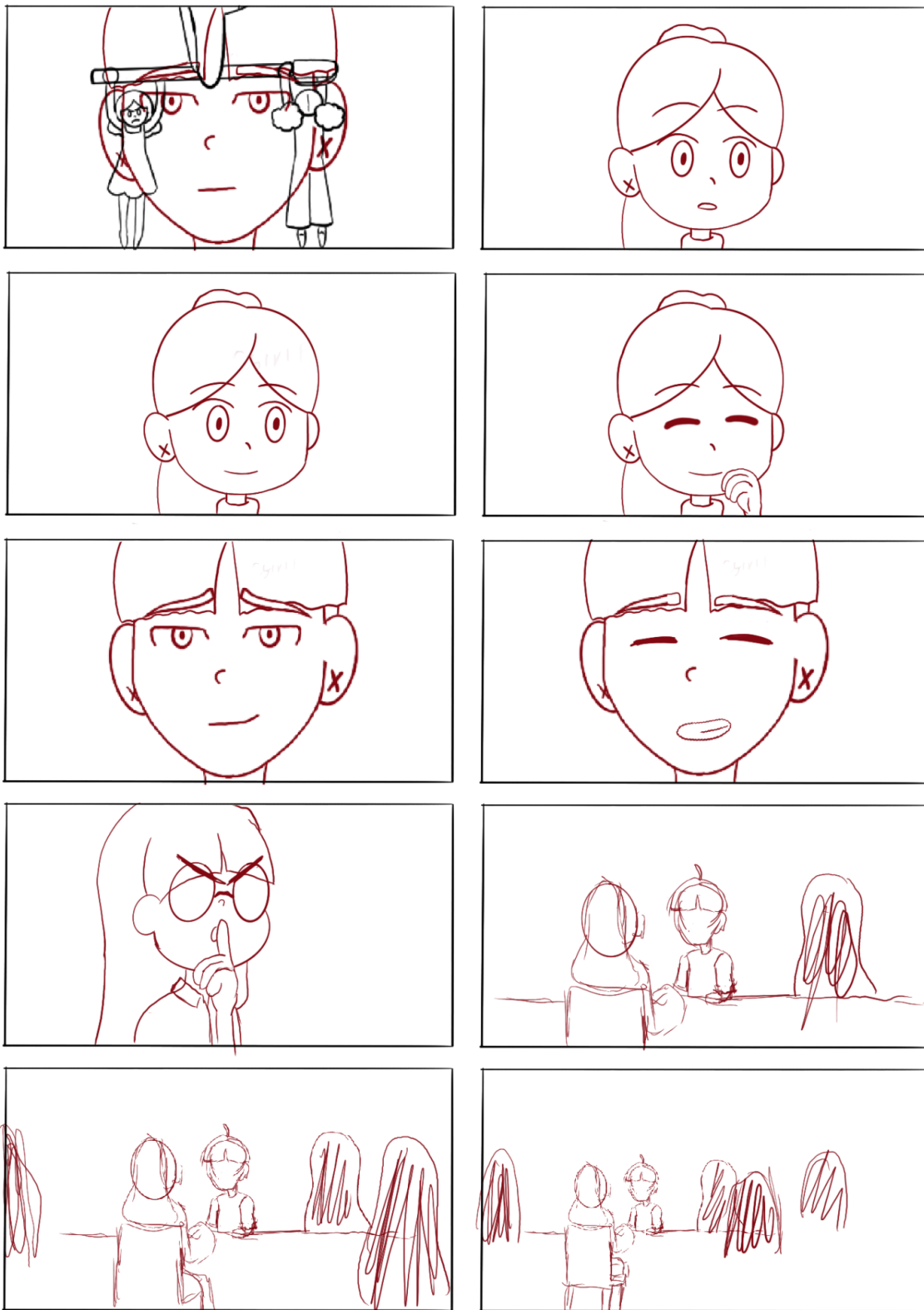
Storyboard 4. oldal



Storyboard 5. oldal



Storyboard 6. oldal



Storyboard 7. oldal