

Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem  
Rippl-Rónai Művészeti Intézet  
Mozgóképkultúra és médiaismeret BA

Szakdolgozat

**Készítette:**  
Báthory Rudolf Gábor

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem  
Kaposvári Campus  
Rippl-Rónai Művészeti Intézet  
Mozgóképkultúra és médiaismeret  
Alapképzési Szak

**A Bagdadi Láda Rejtélye**  
**(műleírás)**

**Belső konzulens:** Dr. Kiss Gábor Zoltán PhD.  
**Készítette:** Báthory Rudolf Gábor  
**Neptun kód:** IWOPDY  
Nappali tagozat

Kaposvár  
2024

# Tartalom

Bevezetés.....	2
1. Előkészítési fázis.....	3
1.1 Ötlet és a fő kiinduló pont.....	3
1.2 Alkotói koncepció.....	3
1.3 Látványvilág.....	5
Technika.....	5
Kezdeti hátterek.....	7
1.4 Forgatókönyv.....	8
1.5 Szinkron.....	10
1.6 Sztoriboard és Animatik.....	12
2. A Gyártás.....	15
2.1 A gyártási folyamat.....	15
2.2 Animáció.....	15
2.3 Háttér.....	20
3. Utómunka.....	21
3.1. Vágás.....	21
3.2 Hang és zörejek.....	24
Összefoglalás.....	25
Irodalomjegyzék.....	28
Táblázatok és ábrák jegyzéke.....	29

## Bevezetés

A dolgozat bevezetését elsőként azzal indítanám, hogy mint minden műleírást ezt is a mű szinte végeláthatatlan hosszú alkotói folyamata előzte meg. A munkálatok bár a vártnál több akadályt gördítettek az útamra az ezeken való túljutás erősítette a film elkészítésének vágyát. Ez pedig mint motiváció csapódott később le. Ezáltal szinte egy öngerjesztő folyamattá alakult. Miután pedig ezen akadályokat sikeresen megugrottam a következőkben elem tárt problémák halmaza már egyre kisebb erőfeszítést igényeltek. Ezen akadályok mindig érdekes és újabbnál újabb tapasztalatokkal segítette a folyamatokat.

Bár ezen írás lényege éppen önmagában keresendő mégsem értelmezhető a tárgyalt alkotás hiányában. Ugyanis maga a műleírás alap esetben az adott mű nélkül értelmét veszítené, így pedig csupán, mint egy másodlagos alkotás vagy egy értelmezési segédlet képes helytállni. Természetesen érdekességeket az alkotás folyamatának dokumentálásából fel lehet deríteni és ez könnyebb elmélyülést adhat később a film megtekintése alatt. Illetve a mű elkészítése közben felmerült problémákra vagy felfedezések leírására szintén lehetőséget ad a film megtekintése után is, ezzel bepillantást engedve az adott téma színteréi mögé így pedig továbbra is érdekes maradhat. Viszont, ha nem tekintette volna meg az olvasó a tárgyalt film művet akkor mint pusztán egy alkotói kérésként szeretném, hogy tegye még majd pedig ezután folytassa a dolgozat tanulmányozását. Hiszen több olyan pont is szerepel az írásműben, ami kevésbé lehet majd élvezetes a filmnézés alatt, ha ezekről hamarabb értesül.

A műleírásomat az alkotói folyamat alapján bontottam fel. Így kezdve az ötleteléstől át a gyártási fázisokon egészen az utómunkálatok véglegesítéséig. A fejezetekben említem a tárgyalt film alkotási módszerét, technikai megvalósítását ezzel összhangba hozom a témához köthető szakszavakat és értelmezem a filmes műfajokat. Gyakran hozom párhuzamba az animációt az élőszereplős játékfilmekkel, utóbbi egészen sokszor szerepel, mint viszonyítási alap. Alkalmanként említek olyan, többnyire csak általam használt kifejezéseket, módszereket melyek nem feltétlenül fedik minden esetben a szakma által konvencionálisan elfogadott megfelelőit. Ez esetben amennyiben van, igyekszem elmagyarázni a hivatalos megfelelőit is.

Bár rengeteg olyan eltérés van munkamódszerek között, melyek szinte minden produkció, akár kisebb reklám, akár nagyobb mozifilm esetében eltérő lehet. Itt majd főként saját módszerekből indulok a szakmai megközelítés felé ezáltal egy kissé fordított szituációt eredményezve, de következetesen maradva a dolgozat felépítéséhez.

# 1. Előkészítési fázis

## 1.1 Ötlet és a fő kiinduló pont

A film alap ötlete a főszereplő Hercule Poirot<sup>1</sup> karakterrel egy saját víziójú történet elmesélése volt animációs formában. Tekintve, hogy maga a címszereplő már egy létező figura, akit Agatha Christie brit író nő alkotott meg ezért a cél egy olyan novellának a mozgóképes adaptációja volt melyben Hercule Poirot a főhős. Ehhez elsőként egy olyan mű keresése volt a teendő, ami egy kisfilm formátumába konvertálható, így figyelembe véve a történet hosszát és komplexitását. Mivel egészen sok film és sorozat készült Agatha Christie regényeiből, ezért egy olyan novella megfilmesítése volt a cél, ami esetleg kevésbé populáris, és még nem dolgozták fel mozgóképes formában ezelőtt.

A projekt kezdeti fázisa, egészen a gyártás megkezdéséig a Csoma Sándor által oktatott mozgóképes gyakorlatok 4. tantárgy keretében készült, azzal a feladatutasítással, hogy egy olyan film elkészítése a cél, ami tartalmaz suspense elemeket. Tehát olyan alkotórészek beemelését, amelyben a néző többléttudással rendelkezik egyes szereplőkkel szemben olyan szituációkban, melyek veszély helyzetbe hozhatják a karaktert ezzel növelve a feszültséget. Ezt a technikát leggyakrabban krimi, illetve bűnügyi filmekben alkalmazzák, így egy Poirot detektív történetben tökéletesen felhasználható. Bár Agatha Christie a műveiben hasonló elemekkel kevésbé játszik, az ő történeteiben többnyire a nyomozóval együtt tudjuk meg az információt, esetlegesen még több tudással rendelkezik a detektív, mint az olvasó, ezért azt a történetvezetési struktúrát mellyel az alap mű rendelkezett fel kellett bontani<sup>2</sup>.

## 1.2 Alkotói koncepció

Az rendezői koncepció legfontosabb összetevője a filmhez megálmodott hangulati világ megteremtése volt. Ehhez fő inspiráció forrásként az 1992 és -95 között futó *Batman Animációs sorozat*<sup>3</sup> bizonyult, melyben az animációt az élős szereplős filmekhez hasonló vágás stílusában és plánozásában<sup>4</sup> valósították meg. További ihletforrásként Sir Kenneth Charles Branagh<sup>5</sup> Oscar díjas filmrendező által fémjelzett előző években debütált Christie adaptációi szolgáltak. Ezek mára egy filmsorozattá nőttek ki magukat a három vegyes kritikái

---

<sup>1</sup> Hercule Poirot: Agatha Christie brit író nő által alkotott karakter

<sup>2</sup> Erről többet a 1.4 Foratókönyv fejezetből tudhatnak meg.

<sup>3</sup> Bob Kane és Bill Finger: *Batman: The Animated series* (1992 – 1995)

<sup>4</sup> A plánozás magára a képkivágotra és képméretre vonatkozik mely egy adott tárgyat, objektumot vagy szereplőt mutat be a történet elmesélésének figyelembevételével.

<sup>5</sup> Sir Kenneth Charles Branagh brit filmrendező

fogadtatású filmmel karöltve. Melyek a *Gyilkosság az Orient Expresszen*<sup>6</sup>, a *Halál a Niluson*<sup>7</sup> és a *Szeánsz Velencében*<sup>8</sup> című alkotásokat foglalják magukban. Inspirációs forrásként említhető még *Lichter Péter - A titokzatos stylesi eset*<sup>9</sup> című kísérleti filmje is mely lévén, hogy főképp a narrátor hangjára támaszkodni, ami ez esetben is egy uralkodó motívumként szolgál. A fő hangulati elemek között szerepel a film színezése, a karakterek formavilága és vonalvezetése, ezzel együtt maga az animációs stílus, a karakterek mozgásával történő játék, milyen módon valósul meg ez a mozgás, a film képkocka számainak egy adott mozgássorozat alatt történő változtatgatása. Továbbá a szereplőket megszólaltató színművészek hangjának ide illő és a lehetőségekhez mérten a lehető legtökéletesebb kiválasztása<sup>10</sup>. A film hangulatán túl történeti megközelítésben fontos volt, hogy egy olyan téma kerüljön feldolgozásra mely akár univerzálisnak is mondható, így esett a választás a *Bagdadi Láda Rejtélye*<sup>11</sup> című novellára, mely *Az Álmodók Háza*<sup>12</sup> című kötetben található meg. Ez egy viszonzatlan szerelem tragikus végkifejletét járja körbe. Bár az eredeti történet a forgatókönyvírás folyamata során olyan formán változott, míg a végére csak a karakterek és az alap konfliktus maradt fellelhető az eredeti műből. Így a cselekmény helyszíne is változott, ugyanis az eredeti műből bár nem derül ki pontosan hol is játszódik, valószínűsíthetően London. Viszont az kiderül, hogy a címszereplő láda Bagdad városából származik és ez olyan fix pont, amiben megegyezik a két alkotás. A zenei elképzelés a minél orientalistább, a keleti helyszínhez közelebb álló hangszerek felhasználásából és stílusából állt össze, tehát olyan húros, pengetős és vonós hangok összeolvadásából, amit ezen a területen használhatnak. Ugyan digitális eszközökkel keltek életre így ezzel a mai technikákra is reflektálva, de közben törekedve arra, hogy a helyszínt, illetve képi világot ez által maga a film hangulatát autentikusabbá tegye és ez által erősítve a történetet. Az animációs forma szintén a fentebb már említett sajátosan vízionált karakter egyes jellemzőinek minél élesebb kidomborítása miatt vált indokolttá mint például a mindent tudó, okoskodó Poirot karaktere akinek a fejében egy kicsinyített nyomozóiroda munkálkodik, közben megmutatva személyének kicsit ügyetlen énére törekedve ezt viszonylag humoros verzióban történő tálalására, vagy Hastings nyomozó esetében a kissé cinikus, folyton dohányzó figura aki első számú segítője a főszereplőnek, kicsit mint egy Arthur Conan Doyle által megírt Holmes szereplő pár jellembeli tulajdonságtól eltekintve.

---

<sup>6</sup> Kenneth Branagh: *Murder on the Orient Express* (2017)

<sup>7</sup> Kenneth Branagh: *Death on the Nile* (2022)

<sup>8</sup> Kenneth Branagh: *A Haunting in Venice* (2023)

<sup>9</sup> Lichter Péter: *A titokzatos styles-i eset* (2022)

<sup>10</sup> Ezen pontokról a későbbiekben részletesebben is szó lesz az adott téma alá vonatkozó tartalmi blokkban.

<sup>11</sup> Agatha Christie: *The Mystery of the Baghdad Chest* (1944)

<sup>12</sup> Agatha Christie: *While the Light Lasts* (1997)

### 1.3 Látványvilág

A látványvilág fejlesztése elsőként egy próba animáció úgynevezett teaser előzetes elkészítésével kezdődött. Ami egy olyan pár perces videó montázst takar, ami a kész film elkészítése előtt jön létre. Alkalmanként már a filmhez készített vagy forgatott anyagból, de előfordul az is, hogy csak magához az előzeteshez készítenek felvételeket. Ez leggyakrabban valamilyen promóciós, hirdetési céllal történik. Esetleg egy olyan bemutató anyag létrehozása indokolja, ami a későbbiekben segít a produkcióhoz befektetőket találni. Ebben az esetben egy olyan stílusgyakorlatként született meg a forgatókönyv megírása előtt, ami megfelelő lehet az órán történő prezentáláshoz és a forgatókönyv írási fázisaiban a történetet tovább



1. ábra teaser előzetes (*A Bagdadi Láda Rejtélye*)

később alakítva a karakter megjelenését vagy akár segédletként felhasználható a tökéletes szinkronszínész megtalálásában. Továbbá a háttérrel történő egységesség is fontos tényezőként szerepelt. Ehhez a kis videós előképhez a fentebb említett Kenneth Branagh féle Agatha Christie adaptációk magyar változatának előzeteséből lett felhasználva pár mondat, Csankó Zoltán Jászai és Kaszás Attila díjas színművész szereplésével. A későbbiekben is az ő orgánuma tűnt a lehető legjobb választásnak a karakter életre keltésében hang tekintetében és bár már szerepelt ugyanezen karakter hangjaként mégis egy attól eltérő figurát volt képes létrehozni<sup>13</sup>.

fejleszteni. Továbbá támpontot adhat a film látványvilágának későbbi alakításában.

Itt az érdeklődés főként a szinkronszínész és a tervezett karakter összhangjának eredményére koncentrált. Mennyire működőképes a hang, illetve a figura megjelenése, esetleg mennyiben üt el tőle így

#### Technika

Fontos volt, hogy valamilyen digitális technikával legyen megalkotva a film, ami támogatja a frame by frame<sup>14</sup> animációt. Ez azt jelenti, hogy a filmet képkockánkénti rajzok meg. Ekkor még hasonló stílusban volt a figura és a mögötte kitöltött tér formavilága, mindkét elem vektorgrafikus módon lett rajzolva. Ez azt jelenti, hogy a rajzokat olyan geometriai primitívek írják le, melyeket pontok, görbék, egyenesek alkotnak és mivel nincs rögzített mérete, ezért nagyjából a végtelenségig nagyítható rajzokat eredményez, szemben a rasztergrafikával, ahol

<sup>13</sup> Erről többet a szinkron című fejezetben találhatnak.

<sup>14</sup> animációs technika

pixelekből áll össze egy adott kép, ami pedig képpontok halmazából állít össze egy rajzot. Ez azért volt fontos ebben a projektben, mert több olyan snitt is található a filmben, ahol zoom, vagyis egy adott pontra történő koncentráció vagy kiemelés céljából történő nagyítás történik és ezen technika használata mellett fenntarthatóvá vált az előre eltervezett színvonal elérése egy-egy képre nézve. Snitt alatt többnyire fázisképek megszakítás nélküli sorozatát értjük, ami két vágás között helyezkedik el. Ebben a gyakorlatban még nem tisztázódott a technikai háttér sem, ez alatt értve az animáció elkészítésére szolgáló szoftvert. Ugyanis ez nagyban meghatározza az animációs stílus kialakítását, bár a számítógépes eszközök könnyen lehetővé képesek tenni, hogy hasonló eredményt érjünk el más-más programok használatával is. Mégis minden szoftvernek vannak különböző funkciói, amik előnyösebbek a kívánt cél elérése érdekében. Ezért ez egy fokig igen korlátozó tényező ebben a témában. Ennél a projektnél a választott programnak tartalmaznia kellett olyan eszközt, ami könnyebb kezelhetőséget ad több dialógot, vagyis beszédes snittet tartalmazó jelent megoldásához. De a vektorgrafikus ábrázolásmód is egy ilyen fontos tényező, illetve a bitképek tehát pixeles és a vektoros tartalom keverhetősége is. Dialógot vagyis beszédet tartalmazó snitteket jól kezelje, tehát képes legyen a szájszinkron automatikus felismerésére és a szájállásokhoz igazítására. A szájállás minden egyes kimondott hangra megrajzolt szájforma. Ezért a választás a Toon Boom kanadai cég, Harmony nevű programjára esett. Ez az egyik legismertebb ipari szabványokkal rendelkező eszköz a piacon. Bár Magyarországon egyelőre kevésbé ismert.

### **Karakterek formakultúrája**

A filmben szereplő karakterek formakultúrája a ma divatosabb animációs filmekben is fellelhető nagyobb fej méretet társítja egy apróbb testtel többnyire krumpli formára hasonlító orral. Ez magyar viszonylatban leginkább Dargay Attila<sup>15</sup> filmjeiben érhető tetten. Külföldi példaként pedig Seth Macfarlane<sup>16</sup> animációs rendező stílusa volt rám nagyobb hatással.



2. ábra figuraterv (A Bagdadi Láda Rejtélye)

Poirot kinézete egyrészt a fentebb említett filmek címszereplőjének egy rajzfilmesített, karikatúrába ágyazott változataként jelent meg először, a kész filmben pedig ennek az animálhatóbb tehát formailag stilizáltabb megjelenésére alakult át.

<sup>15</sup> Dargay Attila magyar animációsfilm-rendező (1927 - 2009)

<sup>16</sup> Seth Macfarlane amerikai filmrendező (1973 -)



Arthur Hastings szintén egy Christie adaptációban már létezett személyről kapta formáját ez pedig az *Agatha Christies: Poirot*<sup>17</sup> című sorozat volt, őt eredetileg Hugh Fraser<sup>18</sup> arcképe ihlette.

Curtiss figurájának megalkotásakor egy nyersebb természetű, ugyanakkor az akkori korba illő arisztokratikus jegyekben gazdag rajzfilmhős képe vált irányadóvá. Ilyen jegyek a ruha variáció, a folyton füstölgő pipa és az ezüst keretes szemüveg, illetve a negatív kisugárzást elősegítő lekerekített bajusz vastag szemöldök és a fésült frizura.

Jack Rich formavilágát ezzel szemben elsődlegesen a “szépfű” sztereotípa inspirálta. Öltözete a kifinomult, barátságosabb fehér és bézs színek egyvelegéből lett összeállítva. Ehhez illőn a hajviselet és a lezser borostás arc is az előítéletek erősítésére szolgálnak.

Margarett Clayton figurájánál a tehetetlen, kicsit butácskább nő archetípusa volt az irányadó. Ezért a pompás kívánatos vörös haj, vastag ajkak és mindig csinos viselet elengedhetetlennek bizonyult. Ezért kerültek rá az ékszerek, illetve a lila blúz, világos zöld szoknya. Majd pedig miután bekövetkezik a tragédia, sötétebb tónusú ruhák, barátságtalanabb színek, és a kevésbé díszítettség lesz irányadó a megjelenésében.

Edward Claytonnak, aki a ládába bebújó férfi és a nő férjeként szerepel, egy általánosabb benyomást, egy kevésbé feltűnő megjelenést kellett éreztetnie ugyanis, bár ő a történet katalizátora mégsem ő a film főszereplője.

A többi személy, mint a pincér vagy a hastáncos hölgy figura, és később a kivégzés helyszínén jelen lévő emberek külső jegyeit a cselekményül szolgáló közel keleti ország leggyakoribb viselete ihlette és mivel nem válnak különösen kiemelt fontosságúvá ezért mérsékelten általánosabb színeket, formákat kaptak melyek az adott helyszínek forma és színvilágába a leginkább illeszthetők.

### **Kezdeti hátterek**

A háttér a kezdeti keresővonalakat vázaltszerűen alkalmazó, vektorgrafikus képből fejlődött



3. ábra háttér tervek (*A Bagdadi Láda* Reitélve)

tovább ennek egy tónusos, raszteres változatává. Ezzel kicsit leválva az előtértől. Fontossá vált ugyanis, hogy bár elkülönüljön a mozgó szereplőktől, ennek ellenére képes legyen egy egységes harmóniát kelteni a

<sup>17</sup> Clive Extone, Brian Eastman: *Agatha Christie's: Poirot* (1989 - 2013)

<sup>18</sup> Hugh Fraser amerikai színész (1945 -)

nézőben. Illetve mindeközben ne váljon túlzottan hangsúlyossá sem.

Ezért az a döntés született, hogy a minél kevesebb szín használata válna előnyösebbé, a térmélység érzékeltetését pedig pusztán a tónusokkal kellene megoldani. A háttérben ettől eltekintve több olyan tárgy is megjelenik, ami azért kapott színeket, hogy hangsúlyosabb kiemelésre kerüljön. Ilyen a címszereplő láda, vagy akár a mérgező növény amit Curtiss a saját birtokán, az üvegházban termeszt, melynek lila színe nem jelenik meg sehol máshol a filmben. A háttér további színezése a helyszínek alapján és annak hangulata szerint lett felbontva, így a cellában ülő Jack börtönfalai sötétzöld, vagy Margaret nappalijának fala a rózsaszínes árnyalatot kapta. A háttér képi világának fejlődésére nagy hatással volt a Hasbro játékgártó cég *Cluedo Junior – The case of missing chocolate cake*<sup>19</sup> című társasjáték pályafelületének sötétvörös színvilága. Vonalkultúrában pedig Nepp József<sup>20</sup> és Ternovszky Béla<sup>21</sup> a *Mézga Család* című magyar animációs sorozatnak a stílusa inspirálta az alkotói folyamatot.

#### 1.4 Forgatókönyv

Mint a legtöbb filmnek így ez esetben is szükség volt egy olyan cselekményeket és párbeszédet leíró könyvre, ami tartalmazza mind azt, amit a későbbiekben megszeretnénk valósítani film formájában. Ebben az esetben is egy egészen részletes kis könyvre volt szükség. Bár a későbbi munkafolyamatok és a vágás során az ekkor kőbe vésettnek tűnt tervek még rengeteget változtak. Animációs filmek esetében az írás és az ezt követő fázis az animatikus vágása szinte egy pontra tehető, ugyanis csak azok az elemek kerülnek később legyártásra, ami működik, így felesleges jeleneteket és snittek írása helyett elkészítenek egy vázlatos animációt, ami a kezdeti vonalrajzokból áll össze, a már felvett, de esetenként demó szinkronhanggal és zörejekkel társítva<sup>22</sup>. A munkafolyamat ezen fázisánál a projektbe csatlakozott órai munka keretében Buzásy Dorka szaktársam, aki a forgatókönyvírásban segített, továbbá a film animatikus változatának vágását vállalta el. Majd későbbiekben pedig mint dramaturg és konzultáció szinten tanácsokkal segítette a film létrejöttét.

A forgatókönyvírói fázis az első vázlatrajzok és a végleges szinopszis megírása után szinte azonnal elkezdődött. Ugyanis rengeteg különböző változaton és fejlesztési folyamaton kellett átesnie ahhoz, hogy elérje a nagyjából véglegesnek mondható változatát. A forgatókönyv a

---

<sup>19</sup> Cluedo Junior Hasbro által gyártott társasjáték

<sup>20</sup> Nepp József magyar animációsfilm-rendező (1934 - 2017)

<sup>21</sup> Ternovszky Béla magyar animációsfilm-rendező (1948 -)

<sup>22</sup> Az animatikus és a színész választásról, illetve demó hangról a későbbiekben, az erre vonatkozó fejezet alatt szó lesz.

fentebb már említett Agatha Christie - A Bagdadi Láda Rejtélye című novella alapján született. Első körben minél kevesebb eltéréssel híven az eredeti mű cselekményéhez, bár ez később több logikai probléma és a filmes médium működési mechanizmusa miatt hamar eltért. A következőkben ezen eltérésekről és okairól lesz szó, elsőként azokról melyek megmaradtak.

Ilyen pont a szereplők egymás közti viszonya, illetve a gyilkos személyének kiléte. A főszerepben álló Bagdadi láda, amiben a gyilkosság megtörténik, és az indíték, ami a gyilkost vezérli eme tettének elkövetésében. De ilyen hasonló pont a mérgezés is, és annak időpontja, ami a parti előtti találkozóra datálható, ezek Edward és Curtiss között történtek mindkét műben. Eltérésként említhető viszont, az a pont amikor Poirot megkapja a hírt, bár mindkét alkotásban egy újságcikkből értesül, ennek körülményei eltérnek. A filmben egy kávézóban kapja kézhez Poirot annak a hírét, hogy egy barátját, bizonyos Jack Rich őrnagyot pár nap múlva ki fognak végezni, addig a papír alapú műben nincs szó kivégzésről, sem pedig Poirot és Jack jó kapcsolatáról, ami ezáltal indokot adna arra, hogy nyomozni kezdjen a detektív ez ügyben. Helyette az eredeti műben egy összejövétel alatt Marguerita Clayton kéri fel őt a bűntény kivizsgálására. Erre a változtatásra azért volt szükség, hogy Poirot részére személyesebbé, ezáltal a nézők számára átélhetőbbé és a filmes elmesélési mód által érzékenyebbé tegye a történeteket. Itt megjegyzendő azon apró eltérés is, hogy a könyvben szereplő Marguerita és a filmben átkeresztelt Margaret Clayton egyazon karakter. Ennek különösebb oka pusztán egy apró félreértésen alapszik. Következő lényegesebb pont a partin részt vevő személyek száma. Ugyanis az eredeti műben több olyan szereplő is előfordul, akik a filmes változathoz a túl komplikáltság és a könnyebb értelmezhetőség miatt kikerültek. Ilyen az inas és a partin résztvevő Spence házaspár. Ők az eredeti mű alapján csupán a nyomozás bonyolítására szolgáltak volna. Illetve a novellában az inas találja meg a ládában az összerogyott Edward Clayton holttestét.

Cselekmény szempontjából a már felsoroltakon túl, hogy a parti előtt pár órával és nem pedig a parti alatt mászik be Edward a ládába. Ez a könyvben olyan formán jelenik meg, hogy miután Curtissel találkoztak a bárban és egy lassú lefolyású kábító mérgezés hatása alá került, Jack Rich rezidenciájára érkezik, azzal az ál indokkal, hogy tiszteletét tegye amiért az aznap esti partin nem tud részt venni, viszont Jack nem tartózkodik ez idő tájt otthon, így bemászik a címszereplő láda belsejébe, amin egy lyukat váj, hogy megleshesse a szerelmeskedő feleségét a barátja Rich hadnagy karjaiban. Ezzel megbizonyosodva arról, amit Curtiss rossz szándékú gondolattal ültetett el a fejében.

A holttest felfedezésének körülményei szintén egy eltérő pont, itt a már említett inas fedezi el a halottat. Viszont ebben az esetben nem a hálósobában, hanem a táncteremben található ez a bagdadi alkalmatosság. Illetve a gyilkosság épp a tánc alatt történik nem pedig a póker alatt és a halál idején mindannyian a táncteremben, vagyis a tetthelyen tartózkodnak. Így téve komplexebbé a történetek felgöngyölítését. A filmben ezzel szemben Jack Rich hálósobájában történik a gyilkosság, ahol miután Edward eszméletét veszve a méregtől megpróbál felállni, visszazuhan a ládába, majd ekkor megérkezik Curtiss és felnyitva a ládát leszúrja a benne rejlő férfit.

Következő nagyobb eltérés a kihallgatások menete, amit Poirot végső próbálkozásként tesz a barátjáért, a kivégzés előtti napon. Ehhez hasonló történés nincs a könyvben, ott csupán visszaemlékezésekből tudjuk meg, hogy mit mondtak a kihallgatott felek. Ehhez hasonlóan a vége szekvencia is csak a filmben történik meg<sup>23</sup>. A könyvben Hastings és Poirot beszélgetésével zárul a történet.

## 1.5 Szinkron

A film következő állomásaként a karaktereket megszólaltató színészek kiválasztása volt a feladat. Animációs diákfilmeknél, illetve az én eddigi munkáimból kiindulva viszonylag ritka az, hogy ennyi szereplőre lenne szükség, ahol ráadásul minden szereplőt színészek alakítanak. Ennél a pontnál pár karakternek úgy, mint Poirot, Curtiss vagy Hastings esetében bár a színész személyét illetően nem, de a hang szempontjából már voltak pontos elképzelések. Jack Rich, illetve Margaret Clayton karakterénél pedig pont fordítva, még nem volt pontos elképzelés, helyette csak körvonalazva egy nagyjából elképzelt figura, így náluk a hangból alakulhatott ki a filmbeli szereplő. Ez enyhén talán a film teljes egészére igaz.<sup>24</sup> Itt elsőként ismertetem, hogy miért az adott színész kapta meg az adott szerepet. Majd pár szóban a felvétel körülményeit is. Mivel ennél a filmnél, egyesével lettek rögzítve a hangok így ennek a technikai része is érdekes lehet.

Poirot hangjára és az őt megszólaltató színészre vonatkozóan már voltak pontos elképzelések. Bár ekkor még kifejezetten kételkedtem ennek megvalósulásában ezért több színészt is kerestem. Egyik ilyen művész Nyári Oszkár a Kaposvári Csiky Gergely színház művésze volt illetve a már fentebb említett adaptációk magyar változatában közreműködő. Mint a főszereplő hangját adó színész, név szerint Csankó Zoltán bizonyult a másik és

---

<sup>23</sup> A szekvencia a film legnagyobb egysége mely jelenetek együtteséből áll össze, ezen film esetében három ilyen pontról van szó. Eleje mely a főcímmel zárul, közepe melyben a nyomozás nagyobb része zajlik illetve a vége mely lezárja a történetet.

<sup>24</sup> Erről illetve az animációs megvalósításról majd az adott fejezetben lesz több szó.

esetemben preferált lehetőségnek. Szerencsére a művész Úr nagy szeretettel és érdeklődéssel fogadta a megkeresésemet. Így végérvényesen kijelenthető, hogy ő vált a lehető legjobb döntésnek. Már csak abból a megállapításból is, hogy rengeteg Agatha Christie hangoskönyvet mondott fel az évek során, így pedig tökéletesen jól ismeri a karaktert. Ez pedig mint első komplexebb filmes próbálkozásom teljesen jól segítette a munka folyamatokat. Ettől eltekintve Poirot szerepe egy idősebb férfi, kissé a korból következően rekedtebb hangját követelte meg ami a végeredményből kitűnően is talán a legjobban passzol a karakterhez. Poirot megalkotásakor cél volt, egy olyan figura megalkotása, aki hiteles személyt viszont az átlagos nyomozó karakterektől eltérően ne egy túl komoly, sokkal inkább egy alkalmanként humoros figura legyen. Ezért a hangj játékokkal, mint a minimális beszédhiba és a hanglejtés játszik ezt a filmben különböző animációs gesztusokkal próbáltam nyomtatékosítani. Az ő esetében a szinkron felvétele egy Budapest stúdióban történt, illetve a stúdión keresztül kerestem fel a színészt így egyszerűsítve kettőnek az összeegyeztethetőségét.

Jack Rich figurájánál szintén a karakter dizájnra vonatkozó már említett személyiség jegyek ide is beilleszthetők lennének, pár kisebb ponttól eltekintve, ami csak a hangra vonatkozik. Az őt megszólaltató művész Dévai Balázs lett, aki szintén gyakran szinkronizál is, így nem volt probléma az a technikai hátrány, miszerint csupán hangban kell előadnia a karaktert. Az ő kiválasztásának esetében elsődleges szempont volt a barátságosabb, ártatlannak tűnőbb kissé bárgyú hangszín. Illetve nála először a való életben is egy valamelyest saját magára hasonlító kinézetet kapott. Dévai Balázs szintén mint a többi színművész akiket felkértem segítőkészen állt a projekthez, illetve lévén, hogy szinkronszínészként is tevékenykedik, az otthoni stúdiójából tudta felvenni a hangot. Ebben az esetben talán egy kevésbé profi megoldással, távolról történt az instruálás ugyanis nem volt lehetőségem az órai vizsgák miatt sajnos elutazni Tatabányára.

Curtiss személyének fontos jellemzője a nyersesség, amit Poirot-val szemben később tanúsít ezért lényeges volt, hogy kicsit modortalanabb legyen a beszédstílusa, némi akcentussal. Illetve a karakterének egyik jellemzője, hogy folyamatosan pipázik, ami hatására rekedtté vált egy idő után a hangja, ezt pedig szintén jól kiemeli játékaival. Az ő szerepét Kelemen Zoltán Szombathelyi színművész vállalta el. A felvételek elkészítésében ő sokkal nagyobb részt vállalt, mint az indokolt lett volna, ugyanis az ő segítségével a Szombathelyi Weöres Színház hangstúdiójában volt lehetőségünk rögzíteni Simon Ottó hangmérnök közreműködésével.

Margarett Clayton esetében hasonlóan, mint Jack Rich-nél egyrészt a színész személyének kinézet béli hasonlósága miatt, másrészt az ártatlan, szinte semmiről nemtudó, így a

gyilkosság okait sem sejtő, a szerelemi háromszögbe került nő nyájas, kedves hangszíne volt az irányadó. Az ő megszólaltatásában Sepsi Melinda színésznő segítette a munkát.

Hastings a második nyomozó a filmben Poirot mellett, ő is Curtisshez hasonlóan dohányosabb mély rekedtebb hangja miatt lett kiválasztva a szerepre. Nála cél volt, hogy egy olyan segítő karaktert játsszon, aki szemben a novellával, nincs különösebb érdeklődése ebben a nyomozati ügyben, inkább csak hamar túl szeretne rajta lenni, hogy jöjjön a következő eset, amin ugyanígy túllendülhet. A forgatókönyvben még külön szerepelt Hastings és egy másik személy a doktor, de a szinkron felvételénél tudatosult, hogy a két karakter esetleg egybe olvasztható lenne, ezáltal szintén a történetet egyszerűsítve. Az ő szerepét Kósa Béla művész úr vállalta el. Vele, illetve Sepsi Melindával Kaposváron, az egyetem stúdiójában vettük fel a hangokat.

Következőben még fontosnak tartok kitérni a demó szinkronra, ami az animációs folyamatokat segíti. Ebben az esetben is készült ilyen, amit barátokkal, illetve saját magam rögzítettem. Ennek a felvételnek bár csak én hívom demó szinkronnal, illetve feltételezem hasonlóan utalnak rá a szakmában is, az a lényege, hogy amíg nem készül el a véglegesen felvett anyag a színészekkel, addig legyen egy olyan szöveges felvétel, amit be lehet illeszteni az animatikba mint kezdetleges szinkron. Mivel közel egy időben történik az írás és a vágási folyamat ezért különösen fontos.

## **1.6 Sztoriboard és Animatik**

Mint az előbbieken szó esett róla az animatik és a forgatókönyv közel egy időben készül, a folyamatok közt mégis eltelik kis idő, ami olyan formában látszik meg, hogy mikor már nagyjából véget ér az írói fázis, akkor vesszük fel a szinkronhangok fontosabb részét, beleértve a demó hangokkal. Illetve itt kezdődik el a vágási folyamat is. Ez a vágás bár csak kezdetleges, mégis az egyik legfontosabb része a folyamatnak. Ilyenkor még nincsenek végleges snittek sem, és a szinkron egy része is hiányos, csupán helyenként van kész.

Az animatik tulajdonképpen a sztoriboard vagyis a képes forgatókönyv alapján, és annak egyes rajzait felhasználva készült vázlatos animáció. Ebből állapítják meg, hogy egyes jelenetek megfelelően működnek-e, mennyire van egyben a film, ritmikailag és történetileg mennyire követhető. A sztoriboard jobban kifejtve pedig egy olyan képregényhez hasonló technikai útmutató, ami vizuálisan jeleníti meg a forgatókönyv jeleneteit. Pontosít minden kamera mozgást és arckifejezést is. Ennek a filmnek az esetében ez többnyire kimaradt, inkább csak a fontosabb, részletesebb tervezést igénylő jelenetek vizualizálására készült. Ez főképp az időtakarékoság miatt alakult így. Továbbá mivel ezen szakaszában az animatik

vágását leszámítva egyedül dolgoztam, ezért úgy gondoltam a sztoriboard gyártása ilyen formán nem tud annyit segíteni. Természetesen ez nagyobb produciók esetében szükségszerű elkészíteni, a film többi alkotójával történő egyeztetés miatt.

Így amint elkészült pár olyan jelenet vázlatos verziója mely bonyolultabb mozgásokat is tartalmazott kezdetét vette az animatíkba történő implementálása és ennek pontosabb kidolgozása. Ez a verzió az eredetitől még egészen távol állt, és csak hosszas fejlesztési folyamatok során jött létre. Illetve az animációs spontaneitás segítségével<sup>25</sup>. Ennek főbb okai szintén a dramaturgia és az egyszerűbb követhetőség miatt alakult így. Ezen pár eltérésről lesz szó az alábbiakban. Technikailag a munkafolyamat ebben az esetben úgy alakult, hogy az adott vázlatosan megrajzolt képkockákat egyesével történő lementése után egy videó vágó programban Buzásy Dorka egymás mögé illesztette, ezzel kiadva egy jelenetet. Ehhez később hangokat tett, hogy a snitteket ritmikailag könnyebben lehessen követni. Ez a munkafolyamat az egyik legérdekesebb része az animációs filmkészítésnek, hiszen az élő szereplős társával szemben, itt nem egyértelmű, hogy mihez milyen hangokat társítunk. Illetve ennél a folyamatnál lehet a leginkább érezni, hogy pár adott kép egymás utáni lejátszása hangokkal társítva mennyiben más érzéseket kelt, mint csupán a képek, vagy a hangok, tegyük fel egy hangjáték esetében.

Egyik ilyen lényeges pont a film elején történő póker parti, ez lényegileg bár megegyező volt mindkét változatban, tehát a végleges és az animatík vázlatos animációban is, mégis apróbb elemek, mint a kezdő beállítás vagy a Jack és Margaret közötti össze pillantások változtak. Ilyen kisebb eltérés még Edward jelenete, amikor bemászik a ládába. A vázlatos animációban nem volt még, hogy távcsővel követné az eseményeket, illetve a ládába történő zuhanásának mozdulatai sem.

Következő pont, ami változott, az a film közepén található jelenet, amikor Poirot meglátogatja Curtiss-t a saját házájánál. Ekkor még nem voltak tervben arra utaló motívumok, hogy a detektív bármilyen veszélyben is lenne a gyilkos társaságában, ez a hátulról történő lekövetés is szintén később a végleges verzió különböző vágatainál alakult ki. Erre azért volt szükség, hogy minél jobban érzékeltetve legyen a két szereplő közötti viszonyrendszer és a Curtiss karakterét minél negatívabbnak történő ábrázolását segítse. Ez az első változatban csupán egy beszélgetés szintjén volt jelen, ami az üvegházban zajlott a két szereplő között.

Harmadik lényeges eltérés a vége szekvencia, amelyben Poirot levezeti a bűntény egyes pontjait és visszafejti Curtissre a gyilkosságot. Ebben az esetben egyszerűen végig vette a

---

<sup>25</sup> A későbbiekben erről még szó lesz az adott fejezet alatt.

nyomozó az adott bizonyítékokat és elmondta az ebből adódó következtetéseit. A végleges verzióra ez átformálódott egy spontán jött ötlet által, hogy a Poirot fejében élő apró agy fejtse vissza az eseményeket, mintha egy kis nyomozóiroda működne odabent. Erre a megvalósításra azért is volt szükség, hogy legyenek olyan elemek melyek léte után indokolt az animációs forma. Ebben az esetben ez egy hiba is lehetne, mégis a végeredményt tekintve jót tett a filmnek ez a változtatás. Ugyanakkor a konzultációs alkalmakon az animációs forma tudatosabb használatára több kritika is érkezett. Ezért is tűnt jó ötletnek ez a megoldás. Majd mikor elkészült ez a snitt, vált tudatosabbá, hogy ez teljesen jól bemutatja a karaktert, egy szinte újabb réteget adva személyiségéhez. Közben pedig az Agatha Christie könyvekben gyakran említett apró szürke kis agysejtnek is megfeleltethető.<sup>26</sup>

Ebben a szekvencia folyamán következő kiemelendő pont az a rész amikor Poirot leszalad a lépcsőn és véletlenül megbotlik, ezután kínosan sok ideig látjuk szenvedve lezuhanni a lépcsőn, ami apró humoros megjelenése miatt együttérzés helyett vidámságot vagy ahhoz közel álló érzelmeket fejt ki. Ez a jelenet a vázlatos formában pont fordítva nézett ki, ugyanis ott nem lefelé, sokkal inkább az emelet irányába szaladt Poirot, és ezt követhettük végig.

További lényeges pont a kivégzés menete és műfaja. Mivel a vázlatos verzióban Jack Rich villamosszék általi kivégzésre lett ítélve, a végleges formában ez kötél általi halálra változott. Ennek hitelesség béli kérdés miatt kellett megtörténnie, ugyanis csak az Amerikai Egyesült Államokban történtek villamos székekkel kivégzések így ez egyértelmű változtatásra kényszerült. Kötél általi halálnak pedig a világ szinte minden pontján fellelhetőek emlékei, így ez megkérdőjelezhetlenné vált. Itt egyébként inspiráció forrássá vált Bennett Miller által rendezett Capote<sup>27</sup> című film kivégzés jelenete, ahol szintén, mint Jack Rich esetében egy kivégzésre várnak. Ebből néhány beállítás hasonló példaként szolgált. Ez a film Truman Capote író életének azon szakaszáról szól amikor megírta a Hidegvérrel című regényét, mely két valós személy kivégzés előtti időszakát mutatja be és az általuk elkövetett gyilkosság okait járja körbe.

---

<sup>26</sup> Poirot gyakran említi az Agatha Christie könyvekben a szürke kis agysejtjeit melyek segítenek neki megfejteni az ügyet amin épp dolgozik.

<sup>27</sup> Bennett Miller: Capote (2005)



## 2. A Gyártás

### 2.1 A gyártási folyamat

Animációs filmek esetében, szemben az élőszereplős társáéval a gyártási folyamatok, mint már szó esett róla többnyire egybe csúsznak. További ilyen pont, ami ezt a közel párhuzamos munkamódszert igényli az az, hogy a teljes filmes produktumot kőkockánként tehát frameenként hozzuk létre. A frame angol megnevezés egy darab képkockára utal, a későbbiekben többször így fogok rá hivatkozni. A képkockánkénti alkotási folyamatban ez esetben gyakran az élőszereplős, valódi filmfelvételekben álltak referenciaként<sup>28</sup>. Tehát a párhuzamos alkotási folyamatot az indokolja ez esetben szintén hasonló gondolati meneten, mint az eddigiekben, hogy amikor már elkészül a vázlatos animáció akkor kezdetét vehesse a tényleges film vágási folyamat. Ennek a filmnek az esetében, amint megszületett egy késznek tekinthető snitt, azonnal a vágóasztalon a vázlatos verziójának egy behelyettesítéseként került felhasználásra, így szép lassan átkonvertálódva a végleges filmmé.

Bár az animáció történeti fejlődése során létezett az animáció olyan formában, mint lepörgethető kiskönyv vagy egyéb eszközök, vásári mutatványok, mint a zoetrope. Amely játékok esetében elsőként figyeltek fel arra a tényre, hogy ha adott képek sokaságából álló rajzot megfelelő mozdulat béli különbséggel rajzolnak meg, majd ezt egy adott sebességben lepörgetik egymás után, akkor az a mozgás illúzióját képes kelteni, amely a szem tehetetlenségét kihasználva jön létre. Maga az animálni szó is ezt jelenti, *“éltre kelteni, lelket lehelni belé.”* (M.Tóth, 2004).

A következő pár fejezetben az animációs film gyártási folyamatát és az általánosságban vett technikákat összehasonlítva az én filmem alkotási módszerével, szeretném bemutatni, ez alatt értve, az animációs mozdulat gyakorlatokat, a nyers (rough) animációtól kezdve, amit szoktak layout-ként is említeni, a clean-up tehát tisztított, vonalakat tekintve egy sokkal kidolgozottabb animációs fázison át az utómunka állomásáig, amelybe a vágás és az „utóforgatás”<sup>29</sup> is beletartozik.

### 2.2 Animáció

Mint már említettem a film első szakaszának alkotói fázisai a Mozgóképes gyakorlat 4. című kurzus keretében készült, ettől a gyártási ponttól viszont vált diploma projektté. Erre a váltásra azért volt szükség, mert a film további menetét szerettem volna a lehető

---

<sup>28</sup> Erről majd az animáció fejezetben olvashatnak részletesebben.

<sup>29</sup> Utóforgatás: az eredetileg tervezett felvétel készítésén kívül eső forgatás. Animációban nem forgatott anyagról van szó így csupán ezen dolgozatban hivatkozok rá így, jelentése itt is hasonló.

legtökéletesebb és legnagyobb odafigyeléssel szinte csak erre a projektre összpontosítva megalkotni. Sajnos az eredeti kurzus idejére már nem fért bele, így szükségszerűen azon túl kellett létrehozni, ehhez diploma konzulensnek pedig dr. Kiss Gábor Zoltán-t kértem fel, mint az animáció műfajában jártas szakoktatót és egyetemi docenst további segítségért.

A gyártási folyamatoknak ezen szakasza az egyik legszebb része az animációfilm készítésnek, hiszen itt lehelünk életet azokba a karakterekbe, figurákba, szereplőkbe melyeket az eddigi hosszas munkálatok során megálmodtunk. Ez a rész szinte, mint egy varázslat képes hatni és mindig egy újszerű érzést ad, hiszen mindig más és más szituációkba helyezhetjük a karaktereinket, amikben az ő fejükkel gondolkodva, és ezen szereplők észjárását kihasználva kell tudnunk a cselekménybe ágyazva megállni a helyünket, ezzel egyrészt létrehozva a saját személyiségüket, másrészt pedig számunkra ezzel egy a végtelenbe nyúló játékosság lehetőségét képes adni. Hiszen itt cselekedetek és tulajdonságok végtelen opciói közül választhatunk, tekintettel az animációs műfaj sokszínű stilizálhatóságára.

Ez az alkotói folyamat egyben talán a legnehezebb is, mégpedig azért, mert nem elég a karaktereknek egyedül a dizájn szempontjából eltérnie egymástól, illetve még csak a szinkronhang eltérések sem mindig elegendőek, minden karaktert különböző mozgásstílussal is fel kell ruháznunk. Ezzel szinte egy teljesen élő személyiséget létrehozva. Ez a mozgás stílus függhet attól, hogy milyen idős a karakter, mennyire biceg séta közben. Vagy netán túlsúlyos a figura és ez miatt valamennyivel lomhább a járása. De lehetnek hasonló jegyek sokkal kevésbé nyilvánvalóak is melyek csak a személyiségükből adódnak. Erre az apróbb személyiségjegyre példa lehet a filmből azok a részek amikor Poirot mélyen elgondolkozik és kicsit furcsán tartja a száját. Vagy amikor kicsit mintha gumiból lennének a csontjai és vállból indít egy mozgást, majd pedig a kéz többi része hasonlóan, mint egy ostor vagy egy gumibot felveszi ugyanazt a mozgás irányt. Az animációs filmek esetében ezeket a pontokat a minél élvezhetőbb és élethűbb végeredmény elérése érdekében fel kell nagyítanunk. Szemben az élőszereplős filmekkel, ahol ezek a stilizált mozgások éppen a teátrális hatás következtében válnának mesterkélte. Ez a munkafolyamat, ha egy azon személy dolgozik minden karakteren akkor talán lehetetlen vállalásnak is tűnhet, hiszen hogyan lennének képesek több személyiségben gondolkodni. De ez ilyen módon hasonlatos az íráshoz, ahol pont így, hús-vér hiteles személyiségeket kell megalkotnunk. Teljes történettel, hobbikkal, szokásokkal. Ebben az esetben úgy dolgoztam, hogy elsőként az egyik majd kis szünetet követően a másik karakteren, időnként pedig csupán egy szereplővel dolgoztam az adott szekvenciában végig, hiába létezett vele egy térben a másik is. Majd mikor az adott szereplő, tegyük fel, hogy Curtiss figurájának nyers animációjával végeztem, következett Poirot. Azért, hogy az egy

térben lévő figurák reflektálni képesek legyenek egymás reakcióira, csupán a rough tehát nyers animációt készítettem el, ezután pedig, ha elkészült mindkét szereplő, következett a színezés és ezeknek egyéb kidolgozásai.<sup>30</sup>

Az inspirációs források sora ettől a ponttól tovább növekedett, és egy kisebb irányváltáson is átesett. Az első pontokban felsorolt animációs sorozat a *The Batman Animated Series* itt különösen is előtérbe került. Ez még később a vágás című bekezdés alatt is szóba jön majd. Itt főként az animációs mozgásban hoznám szóba, ugyanis ahogy ez a sorozat esetében is, úgy nálam is a karakterek mozgásában nem történik különösebb transzformáció vagy a figuráknak egyéb extrémebb megnyúlása - széthúzása, ami a kezdeti Max Fleischer<sup>31</sup> féle animációkban volt különösen tetten érhető. Első sorban itt az eredeti elképzelés Krief Zsuzsanna, Bera Nándor, illetve Turai Balázs alkotta a *Candide kalandjai*<sup>32</sup> című animációs sorozat volt mely bár szintén erősen stilizál megmarad egy adott rendszernél, később ez az elképzelés szintén átalakult és végül a kezdeti "Disney" animációs filmek életszerűbb karakter mozgása vált irányadóvá. Majd pedig ehhez kapcsolódva lépett be inspirációként már animációs megközelítésben is, a *Batman animációs sorozat* statikusabb világa. Másik fontos pont, a kamerával történő mérsékelt játék, ugyanis szerettem volna minél több olyan mozdulatot elhelyezni, amiben a karakterek kicsit kinyúlnak a képből, szinte mintha egy sztereoszkóp háromdimenziós filmet néznénk. Ennek egy formája már az első szekvenciában látható is, ahol Edward átmászik a kerítésen és véletlenül tovább zuhan, majd pedig földet ér.

Animáció létrehozásakor több olyan sarkalatos alkotói szempont is van amire elsőre nem gondolna a beavatatlan néző, egyik ilyen a színészi játék lekövetése és annak imitálása a figurán. Erről egy részben már szó volt. Illetve a másik a kamera kezelés, ugyanis ebben az esetben az is az animálási folyamathoz kapcsolható. Így pedig az animátornak egyszerre kell színészi gondolkodással és operatőri hozzáállással is rendelkeznie a rendezői kvalitásokon túl. Ebben az esetben a színészi játék lekövetése egy hatalmas előrelépést jelentett, bár ez sajnos csak többedik konzultáció után került elő, mint esetleges probléma. Ugyanis az első kollektív konzultációra bár még csak egy kezdeti verzió készült el, mégis látszott, hogy valamiért élettelenek a szereplők. Itt a probléma főként abban rejlett, hogy a színész által megformált karakter játéka sokkal intenzívebb volt, mint az általa megformált szereplő filmbeli éne. Ennek javítása pedig egy mérföldekkkel jobb eredmény elérését tette lehetővé. Ezt

---

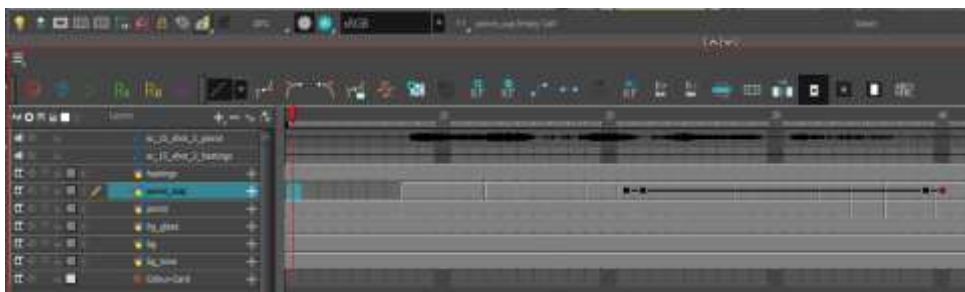
<sup>30</sup> Az alkotási folyamatról egyes karakterek esetében így a most leírtakról is részletesebben lejjebb olvashatnak majd.

<sup>31</sup> Max Fleischer animációs alkotó (1883 – 1972)

<sup>32</sup> magyar animációs sorozat melyet Krief Zsuzsanna, Bera Nándor, Turai Balázs rendezett, *Candide kalandjai* (2018)

elnagyoltabb gesztusok animálásával, több kézmozdulat és arc mimika segítségével hamar sikerült orvosolni. Másik probléma animációs szempontból pedig a kamera kezelés volt, bár ez inkább csak bennem, mint alkotóban keltett kisebb dilemmát. Mivel a rajzfilmben a műfajból kiindulva lehetetlen terek létrehozása is megoldható lenne ugyanis rajzokról van szó, mégsem alkottam olyan helyszíneket melyek fényképezőgéppel vagy egyéb módon megoldhatatlanok lennének. Bár ez főképp úgy hozhatott volna érdekes eredményt, ha használok valamilyen háromdimenziós kameramozgást is ami a térben történő valódi elmozdulást tenné lehetővé, viszont ez a karakter dizájn szempontjából nem lett volna előnyös. A háromdimenziós kameramozgás az, amikor *“a kamera vízszintes irányban helyet változtat, elmozdul a térben oldalra, előre, vagy bármilyen irányban”* (Szabó, 2018). Úgy gondolom ebben a projektben, mint a háttérrel való kamera játék bár segített előre lépni, de nem tudtam teljes mértékben megvalósítani még az elképzeléseimet a téralkotással kapcsolatban.

Következőkben maga az animáció technikai oldalát szeretném kicsit részletesebben leírni. Az animáció képkockákból épül fel, és ez alkot egy mozgás folyamatot, amit aztán renderelés során mozgóképes anyaggá konvertálnak. Ezeket a mozgó anyagokat pedig a vágás során egymás mögé helyezik melyből egyszer csak összeáll a film. Persze több animációs technika is létezik, itt a legegyszerűbbet, illetve amivel én is dolgoztam szeretném kifejtetni.



Ez pedig a frame by frame animáció. A frame az egy darab képkockát jelöl egy adott

4. ábra animációs szoftver idővonal

rétegre nézve. A rétegek pedig az animációs szoftverben az alatt és fölött elhelyezett képeket jelöli. Ez egy timelinehoz hasonló csíkot jelent, ami magyarrá fordítva idővonalat jelent. Ebben az idővonalban egymás után megrajzolt képkockák ugyanilyen formában történő lejátszásával kapjuk meg az adott mozgóképet. A rétegek pedig ezen csíkok alatti újabb réteg képcsíkot tartalmaz. Mivel nincs minden képkocka minden eleme külön - külön újra rajzolva a háttérrel és az összes szereplővel együtt, ezért a háttér réteg kerül leghátra mely több framet tölt ki majd fölötte a képek során pedig a szereplők találhatóak. Majd a munkafolyamat végén ezen képcsíkok, tehát rétegek össze illesztésével, vagyis kompozitálásával kapjuk meg az

együttes képet, amit a munkafolyamat végén a renderelés alkalmával történő kiexportálással együtt állít össze a számítógép és ezáltal kapjuk meg a mozgóképes anyagot.

Ezen film esetében a szájszinkron vagyis maga a száj elem, az ajkak is egy külön rétegre kerültek. Mely egy automatikus szinkronizációs eszközzel a hangoz igazította a száj állásokat, természetesen ez nem mindig sikerül kellő minőségben elsőre, ezért többször utólag is kellett még javítani rajta. Majd egy ez alatti rétegre a figura többi része. Azokban a snittekben melyekben a szereplő keze kinyúl a képről vagy amelyikben több elem is helyet kap szintén több réteget kap. Az pedig, hogy hol helyezkedik el, melyik rétegen egy elem, attól függ, hogy térben hol látható, tehát ha előrébb akkor egy fentebbi réteget kap, ha pedig hátul akkor lentebbre soroltak közül egyet.

Léteznek a frame by frame animáción belül is további technikák, mint a rotoszkópos technika, amiben a valódi videó felvételeken megjelenő személyeket átrajzolják át, ezzel elérve, hogy az adott mozgás anatómiailag tökéletes képet adjon. Illetve létezik az a megoldás is, amikor elsőként csak vázlat szerűen rajzolják meg a nyers animációt, ami egy nagyjából lekövethető mozgás sort alkot. Majd mikor ez elkészült ezeket a jól működő, ritmusban is passzoló képeket rajzolják át a már végleges vonalakkal. Ez ennek a filmnek az esetében is így történt, így egy két ponton előfordulnak hiányosságok az anatómiai pontosságban. Ezzel a rotoszkóp technikától egy sokkal stilizáltabb képet kaptunk, ami a figurák kinézete miatt is sokkal előnyösebb. A megvalósítás további menete, hogy miután elkészült az átrajzolt részletes kontúrokkal rendelkező figura, következett a színezés, mely a vektor grafikus technológiának köszönhetően, egy kattintással kitöltötte az adott felületet. Így a kéz, vagy a haj esetleg ruha részeit. Majd pedig ez után következtek az árnyalatok, amik a ruha domború, vagy árnyékosabb részeit hívatott jelölni. Ezzel egy kevésbé plasztikus és csekély mértékben műanyag hatású felületet eredményezve. Más esetben, ha ezek az apróbb részletek nincsenek egy elidegenítőbb érzetet keltett volna. Erre ezen túl a stílusépítés miatt is szükség volt, mert ez az a pont, ami változik minden frame-n így egy sistergőbb, élőbb kissé talán izgalmasabb felületet kaptam.



5. ábra Vázlatos animáció (A Bagdadi Láda Rejtélye)

A háttér egy vázlatos formája szintén még a nyers animáció elkészítésekor kerül a térbe azért, hogy térben is tudjuk mozgatni figuráinkat így koordinálva őket. Ne nyúljon bele a falba, vagy épp ne sétáljon keresztül az asztalon.

Majd pedig a kezdetleges háttérnek a végleges kivitelezése a már teljesen elkészült előtéri szereplők után folytatható.

Illetve ami további fontos és egyben érdekes információ lehet ennél a témánál, az az animációban történő spontaneitás. Ugyanis több megtervezetlen snitt is került a filmbe, ez úgy értendő, hogy sem az írás sem pedig az animatík rajzolásánál nem merült fel ezen jelenetek fontossága, csak miután elkészült az előtte helyet foglaló mozgóképsor ötlött fel az a gondolat, hogy vicces lenne majd pedig legfeljebb, ha nem működik akkor a végleges verzióba mégsem kerül be. Bár ez egy eléggé időigényes próbálkozásnak bizonyulhatott volna a későbbiekben kiderült, megtérül ezen erőfeszítés. Ezek a spontán ötletek egyfajta burleszk ízt kölcsönöztek később a filmnek. A burleszk az egyik legrégebbi filmes műfaj, mely főként spontán helyzetkomikumokra, vagyis gagekre<sup>33</sup> épít. Főhőse általában egy alsóbb rétegből származó kispolgár, aki szemben áll a világ erőivel. Ezen film esetében ez egy kifordított megoldásnak tekinthető, ugyanis ez esetben épp a detektív kerül hasonló szituációkba, aki pont, hogy a világ rendjét jelképezi. Illetve a filmben hasonló módon kerültek szintén improvizatív ötletként, különböző szürrealista elemek is. Ilyen a Poirot agyában élő kis agy, ami, mint egy nyomozóirodában lenne, úgy munkálkodik. De így jött létre az a snitt is, amikor leesik a lépcsőn. Ezek a jellemfejlődés során alakultak a filmkészítése során. Így visszacsatolva az írói fázisnál említett pontokra.

### **2.3 Háttér**

A háttér a hangulatteremtés egyik legfontosabb eszköze az animációs filmekben, bár ez talán az élősereplős “rendes” filmekről is elmondható. Viszont míg az utóbbi esetében erre külön szakmák állnak rendelkezésül, mint például a látványtervező, addig ez esetben a rajzolt verzióban vagy illusztrátorok vagy szintén animátorok készítik ezeket a tereket. Illetve a rendes filmek esetében a háttér kezelése többnyire el is tér az animációs verziótól. Ugyanis míg az animációban kevésbé aktív szereplő a háttér és a kamera által történik ennek a megkomponálása hanem egy adott rajzolt kép válik kiegészítőjévé az adott snittnek. Illetve az animációs filmben egy újabb problémát vet fel, hogy bár stílusban megegyezőnek kell lennie, közben némi ellentmondást felvetően el is kell, hogy térjen tőle. Vigyázva arra, hogy ne olvadjon egybe a két elem, mint háttér és előtte mozgó figura.

Elsőként a raszter grafikát emelném ki, ami azért vált kiemelten fontossá, mert szerettem volna egy az első tervekhez hasonló vázlatos hangulatot elérni, amiben nyugodtan

---

<sup>33</sup> gag: amerikai film és színházi világból származó angol szó, vicces helyzetkomikumot takar.

használhatok tónusokat is más színek bevonása nélkül és csak ezzel a megoldással vált elérhetővé. A toll eszköz fekete színét használva és az opacity vagyis átlátszóság állításával és több réteg egymásra rajzolásával hasonlóan mintha grafit ceruzával satíroznánk, egy sötétebb felületet kaptam. Az egyszínű háttérrel egyfajta mesekönyvi illusztráció, másrésztől egy színpadi hangulatot szerettem volna megalkotni. Továbbá a régebbi stílusú kicsit fáradtabb színvilággal bíró animációk fogtak meg inspirációként a háttérre vonatkozóan. Illetve mivel egy homok borította világban játszódik a film, ezért ez a homok szín és annak pasztelles árnyalatai jellemzőek.<sup>34</sup>

Ezen túl szükséges volt létrehozni olyan elemeket a háttérben melyek valamilyen módon mozgásban vannak, ugyanis a minimálisan vibráló háttérbeli formák nélkül egy igencsak statikus élettelen térré vált volna. Ezen elemek mozgatása csupán pár frame-en keresztül valósul meg, ami így egy ismétlődő hatást kelt, viszont mivel nem ez a fő elem, amit a képen szemlélnünk kell így ez nem válik öncélúvá sem pedig túl hangsúlyossá, hogy magára hívja a néző figyelmét.

### 3. Utómunka

#### 3.1. Vágás

A vágás bár már az első snittek elkészülte előtt megkezdődött, ebben a fejezetben már a végleges film vágásáról lesz többnyire szó. Ennél a munkafázisnál a már elkészült snittek egymás mögé helyezésével kaptam meg az első jeleneteket, amik szerencsére összhangban voltak egymással és többnyire működtek, mint ritmusban, mint dramaturgiában, mégis rengeteg javítani való volt még hátra. Az elsőként elkészült snittek esetében egyébként még rengeteg probléma merülhet fel, mint például a film abszolút töve, vagyis az animációs technika, ez olyan formában, hogy míg egy snitlen működik az adott képkocka szám, addig ez egy teljes film esetében elidegenítően hat. Továbbá fontos volt, hogy az átlagos animációs kisfilmekkel szemben itt, mint említett módon inkább a játékfilmes megközelítés kerüljön előtérbe, vagyis olyan szempontok, mint amit Walter Murch is az egyik legfontosabb szabálynak tekint, vagyis a hatos szabálya<sup>35</sup>.

Ebben a fejezetben főként ezen hibák javításáról és a hang utómunkálatokról fogok írni. A már fentebb írt stilizálási megoldásokról, karakterek mozgásának felnagyításáról az élethűség

---

<sup>34</sup> pasztellszín, színek egy halványabb árnyalat.

<sup>35</sup> Walter Murch filmvágó a ritmus a nézői figyelem követése, nézésirány és térbeli folytonosság kapcsolatáról szóló szabálya. Ebben kifejti ezen pontok egymáshoz rendelt viszonyát. (Walter Murch: Egyetlen szempillantás alatt, 2010)

jegyében. Elsőként az első vágatról, és annak hangi részéről írnék. Ezután a következő vágatok és a véglegesnek tekinthető hangi részről. Tehát a munkamódszernek megfelelő kronológiai sorrendben. Illetve a folytonosan visszatérő problémákról, mint például az első szekvencia azon része melyben Edward félig részegülten a méregtől megpróbál lyukat fúrni a ládára melybe végül beleszédül.

Az first cut<sup>36</sup>-nál vagyis első vágatnál a film kezdeti képkockáin még csak a póker parti felszínes ábrázolása volt jelen, amiben Jack elnyeri a kört és Curtiss nagy sóhajjal bedobja a kártyáit.

Ezután mikor kivágunk a külső helyszínre Edwardot látjuk a távolból, miként a hatalmas hodályhoz szalad. Felmászik, és beesik a korláton, inentől nagyjából a snittek hosszát leszámítva hasonló volt a végleges verzióhoz annyi eltéréssel, hogy Edwardnak ebben a verzióban még nem forgott a szeme a szédülés miatt. Illetve képileg a szoba világosabb volt, így nem látszottak árnyékok sem, ezzel kicsit egysíkú volt képileg. Ezen a legutolsó vágat esetében történt részletesebb változtatás.

Ezután a másik problémát az a jelenet okozta melyben Poirot megkapja az újságot a bárban, ennek csupán ritmus béli gondja voltak, illetve dramaturgiailag kevésbé volt nyomatékosítva a hír súlyossága.

Következő pont a jeleneteket elválasztó tábla, ami azt jelzi, mennyi idő van hátra a kivégzés végrehajtásáig. Ez a börtön jelenet után következett volna és stílusban is jobban eltért, akkor inkább a háttér kinézetéhez közelített, viszont ez a tábla kép egy igen jelentős pont hiszen ez egyfajta elválasztó pontként is szolgál az adott jelenetben, így mindenképp egy felhívóbb stílust kellett, hogy kövessen. Ezért inkább ezt is a karakterekhez hasonlóan vektor grafikus megoldással rajzoltam meg.

Ezt követő eltérés a Hastings-el való beszélgetése Poirot-nak amikor a helyszínt kutatják át. Kezdeti verziókban egy külső képpel zártunk, illetve nem volt még bent az a szemközeli sem amikor Poirot behajol a ládába. Illetve a háttérben lévő ágy sem kapott a színek által különösebb kiemelését. Ezeket pontosítások és egyszerűsítés miatt később javítani kellett, viszont ezután egyértelműen sokkal jobban működött ez a jelenet.

Következő pont Margaret kihallgatásánál történik, itt kikerült egy snitt melyben Margaret elsírja, hogy el szeretnék volna mondani Edwardnak, ezt az affért, ami a nő és Jack között zajlott. Illetve itt is inkább a snittek hosszát tekintve történt apróbb kurtítás. Később már csak a tónusok arányaiban történik fejlődés.

---

<sup>36</sup> first cut: a készülő filmek legelső vágata



Curtiss kihallgatása egy különlegesebb pont, mivel ez esett át talán a legnagyobb változáson a vágások során. Ez az "utóforgatás" jelenségén is többször átesett. Ugyanis ennél a jelenetnél a kezdeti elképzelés az volt, hogy Poirot észreveszi Curtiss-t az üvegházban miközben kertészkedik. Ezután az első kollektív diploma konzultáció alkalmával Dudás Balázs felvetette annak az ötletét, hogy Curtiss által valamilyen feszültség keltése lenne a legideálisabb Poirot veszély helyzetére vonatkozóan, ezzel izgalmasabbá téve az adott részt. Továbbá Curtiss a kezdeti vágatok esetében még csak demó szinkronnal volt hallható, így a későbbiekben amint elkészült Kelemen Zoltán színművész úrral a végleges szinkron ez további jellembeli változtatásokat is megkövetelt.

A film vége szekvenciája, illetve a csúcspont szintén az alkotói folyamat alatt alakult ki. Ekkor még nem létezett az az apró gag melyben Poirot feje hirtelen megnagyobbodik. Ellenben a lépcsős snitt már ebben is szerepelt szintén egy spontán ötlet alapján. Illetve a kivégzés is ilyen formában zajlott le, pár snitt kivételével. Melyek végül ki is kerültek ezzel rövidítve ezen a jeleneten és javítva pár felmerülő esetleges időbeliségi problémát. Ezen problémák alatt főként Poirot és a Jack-el történő snittek párhuzama miatt alakultak ki kisebb nagyobb elcsúszás, majd pedig a detektív megérkezése is egy hasonló problémát vetett fel, éppen az akasztás miatt. Ez a jelenet a valóságtól nyilvánvalóan nagyban elrugaszkodik, hiszen normál esetben itt miután lezuhan Jack kötéllel a nyakán nagy valószínűséggel a nyakcsigolyái egyből elroppannának és meghalna. Viszont a stilizációs eszközöknek köszönhetően anatómiaiainál sokkal nagyobb fejjel terveztem meg így pedig ezt a pár másodpercet míg a detektív betoppan az épületbe és realizálja történeteket van ideje arra, hogy odaszaladjon és végül megmentse barátját.

A kórházi jelenet a korábban már többször alkalmazott kissé színpadias hatás kedvéért lett úgy, hogy a kivégzés után kifakult fehér képre ráhúznak egy függönyt. Erre azért is volt szükség a következetességen túl, mert többszöri próbálkozásokra ez tűnt a leg visszafogottabb megoldásnak, mint egy vágási technika. A kezdeti verziókban a kifakult képre csupán vagy ráúszott a következő kép, vagy csupán kirajzolódott a kórházi újság. Később a végleges megoldás után került hozzá utóforgatás szintjén az éjjeliszekrényen fekvő újság melyet felvesz egy kéz, és utána kinyit. Erre főként a ritmusbeliség miatt volt szükség.

Az utolsó vágásban különösen sokat változó rész a film vége. Számomra különösen fontos a befejezés és a stáblista kapcsolata egyszóval a film abszolút lezárása. Ezért ezen még az utolsó konzultációk után is több változtatás történt, illetve történik.

### 3.2 Hang és zörejek

A hangi rész legalább olyan fontos hogyha nem fontosabb, mint az adott képi megjelenés. Ez az animáció esetében pedig különösen helyt álló kijelentés, hiszen ez esetben még ténylegesen csak a kép van kész, semmi féle helyszíni hang nem áll rendelkezésünkre. Ugyanakkor pont ez miatt sokkal több lehetőség rejlik a hangokkal való játékban is, tehát mivel animáció így szinte bármihez bármilyen hang társítható, bár valójában ez az élős szereplős filmek esetében is működhet, de azzal egy elrugaszkodott világot kapnánk, animáció esetében pedig ez sokkal egyértelműbb és természetesebb eszköz. A bárminek bármilyen hangja lehet kijelentésemet úgy értem, hogy míg egy villanykapcsolónak egyértelműen megszokott hangja van addig itt egy olyan hang is társítható ehhez ugyanehhez a cselekvéshez, ami valójában nem is tőle származik. Így például, amikor a filmben lekapcsolják a kis villanykapcsoló kart, addig ennek a megszokott zöreje, behelyettesíthető akár egy teljesen más hanggal is, mint például egy ág vagy fadarab eltörésének hangjával így pedig, ha egy időben fog történni kép és hang tehát szinkronba kerülnek, akkor elfogjuk fogadni azt a hangot bármiféle megkérdőjelezés nélkül úgy mintha az az eredeti cselekvés hangja lenne. Továbbá a hang tökéletes lehet egyes dolgok kiemelésére is, így nincs szükség csupán képi elemekre hagyatkozni, mint például a mélységélesség, ha fókuszálni szeretnénk a figyelmet egy adott pontra. Ez alkalmazható úgy is ha kisseretnénk emelni egy a tömegben elsétáló figurát, miközben látjuk a városban járkáló ember tömeget is melytől csupán képiles nem térne el és mindeközben halljuk a város zaját is, azzal mégis kitudjuk emelni ebből a közegből, ha például a lépéseivel kontrasztba illesztünk egy hangot ami esetleg ezen lépéseket szeretné hang alapján imitálni. Ezzel a néző tudat alatt is fókuszáltan arra az egy adott figurára fog figyelni. Ezen film esetében egy érdekes megfigyelésként szűrtem le, amely tudás birtokában később tovább építettem a filmet.

Pár szóban a film hasonló szempontok szerinti fejlődéséről írnék. Illetve a dolgozatban használt hang és zöreje közti különbségről. Mely főként abban tér el, hogy míg a hang tulajdonképpen minden olyan elemre utal, ami hallható addig a zöreje olyan hangok sokasága melyek a filmben a karakterek számára is hallható, vagyis diegetikus szereppel rendelkezik például lépés zöreje vagy vízcsobogás. A hangi rész hasonlóan ahogy épült a film, úgy importáltam be a vágószoftverbe, így párhuzamosan fejlesztve a produkciót. Bár ennek véglegesítése csak az utolsó vágat elkészítése után következhetett. Így míg készült a film addig a hangi rész zörejeikkel együtt csak a steril valójukban kerültek be, különösebb effektek nem kerültek rá, mint például visszhang vagy hangtorzulás.

A hangok többségéhez ideértve a zörejek forrásaként leginkább az Epidemic Sound nevű internetes hang adatbázist használtam. Ebben több egyazon stílusú hang is fellelhető. Külön

az ütemekre való keresésre is lehetőség van. Illetve a YouTube videómegosztó oldal saját hang adatbázisát is használtam egyes egyszerűbb zörejek keresésére.

Zenékhez elsőként én készítettem néhány egyszerűbb zongora, illetve gitár hangokat használó dallamot, amit később Kreidl Máté volt középiskolai osztálytársam és jó barátom fejlesztett tovább filmzenének, ő jelenleg több zenei alkotáson is munkálkodik, illetve gyakran dolgozik grafikai és illusztrációs projekteken így a műfaj ilyen formán sem volt tőle idegen.

Amint elkészült az utolsó zenei anyag és összeállt a film, alatta minden egyes kis zorejjel. Kezdetét vette a hangi utómunka. Itt igyekeztem minél inkább térbe helyezni a steril stúdióban felvett szinkronhangot, amit a hangminőség minimálisabb lerontásával értem el. Illetve különösen nagy feladat volt, hogy a zörejeket és a beszéd szinkront miképpen tudnám a lehető leghitelesebben egybemosni. Hasonlatos élmény eléréséhez, mint ha helyszínen vett hangról lenne szó.

Ezen munkálatok elvégzését követően pedig kezdetét vehette a renderelés. Ez immáron már a film végleges kiexportálását jelentette. Bár több hiba felmerült még ezen folyamatok során is, sokadik próbálkozásra és beállítás módosításra a legjobb minőségben végül sikeresen megtörtént.

## **Összefoglalás**

Az írásmű zárásaként pedig szeretném összesíteni a leírtak egy általánosabb kivonatát, illetve kicsit személyesebb hangvételben megfogalmazni saját alkotói tapasztalataimat. A filmről kapott visszajelzésekkel a tanári kommentekkel együtt. Illetve a színészekkel való együttműködés értékelésével.

Az alapötlet a film készítése alatt folyamatos energia töltettel kellett, hogy rendelkezzen a számomra, hiszen ebből táplálkoztam minden újabb és újabb elem beemelésénél a film elkészítésével töltött utóbbi másfél évemben. Ez idő alatt rengetegszer elvesztettem majd pedig újra megtaláltam a motivációm a projektben. Bár ez az alapötlet továbbfejlődött megtalálva a saját útját mégis gyakran visszatértem az origó ponthoz, hogy a következetesség minél inkább tetten érhető maradjon. Ezért főként struktúrákban próbáltam gondolkodni és így fejleszteni a stílus és történet szem előtt tartása mellett. Ez azt jelentette, hogy amint történt egy minimális stílus béli váltás, például az árnyalatok kiemelése, akkor azt az összes snittben próbáltam lekövetni és fejleszteni, ami egy ekkora film esetében különösen nagy kihívást jelentett. De ilyen változtatás a szájszinkron is, melyben minden hangban elhangzó

betűre külön szájállást kellett terveznem, és ez ahogy fejlődött a film úgy vált egyre kifinomulttá ezért újra és újra vissza kellett térnem az első jelenetekhez ahhoz, hogy egységes maradjon.

A forgatókönyvírási fázis volt talán a legnehezebb pont, melyben többszöri újraírások során jutottunk el a végleges verzióhoz, melyen természetesen még sokáig lehetett volna dolgozni, a kezdeti állapotból egy izgalmas és logikai buktatóktól mentes könyvet sikerült elkészíteni.

Színészekkel most volt lehetőségem először dolgozni, ami egy hatalmas élmény volt a számomra. Ebben úgy gondolom rengeteget fejlődtem, a színészek felkérésében és vezetésében egyaránt, illetve a stúdió helyiség leszervezésében. Bár ebben nagy segítségemre volt az Kaposvári Egyetem is.

Majd következett a sztoriboard és ebből az animatík tovább fejlesztése. Ez bár még távol állt a végleges vágatoktól egy jó irány volt a projekt fejlesztése szempontjából. Hiszen itt már láttuk miként fog kinézni és mennyire fog működni filmként az elképzelésünk.

Ezt követte a gyártási fázis. Ebben már, mint egy diploma mű kezeltem, bár a cél továbbra is inkább egy működő izgalmas film elkészítése volt. Az animációs technikát a szoftverek használatát a munkálatok során rengeteg lehetőségem volt eltanulni. Itt ugyan nem csak technikai részről, de a mozgások elméleti ismerete is fontos volt a rajzi ábrázolás mellett. Ehhez gyakran Richard Williams az animátorok bibliájaként is ismert könyvét a *The Animator's Survival Kit*<sup>37</sup> című kézikönyvét hívtam segítségül, kiemelten a séta ciklus tanulmányozására. Az animációs munkafázisnál izgalmas gyakorlatként szolgált a szájszinkron és a képkocka sűrűséggel való játék. Továbbá az animáció készítési folyamatának technikai részéről volt szó, melyben a vázlatos, vagyis rough animáció és az operatóri munka került a téma középpontjába.

Következőként a háttér megalkotása volt a feladat, itt elsőként szintén egy vázlatos forma volt kész, majd ezt követte az egységes színvilág egyes kiemelésre szolgáló elemmel melyek ebből a célból külön színekkel kerültek kiemelésre.

Ezt követte az utómunka fázis, kezdve a vágással. Érdekes megjegyezni ismét Walter Murch hatos szabályát mely a nézői figyelmet helyezi középpontba. Továbbá az animáció minél filmszerűbb, de közben stilizált megvalósítását.

Majd pedig következett a hang véglegesítése, a zörejek és a dialógusok minél jobban a térbe való helyezésével. Ezt különböző effektek és utómunka eszközökkel, mint a visszhang, illetve a mélyebb hangok tompításával egyes részeken pedig a steril minőségű beszédhang

---

<sup>37</sup> Richard William: *The Animator's Survival Kit* (2009)

lerontásával értem el. Majd pedig következett a film végleges kiexportálása vagyis a renderelés mellyel a már nézhető, egyben lejátszható filmet kaptam meg.

A filmben történő kézzelfogható és tanácsbeli közreműködésen túl rengeteget segített a kollektív diplomakonzultációkon részt vevő többi hallgató hozzászólása melyet ismeretlenül is alkalmanként a folyosókon leszólítva pozitív bátorításként hozzám szegeztek, melyben dicséretüket fejtették ki. Ugyanakkor rengeteget segített az ezeken az eseményeken hallható közvetlen nézői visszajelzések is. Mint például nevetés, vagy unalmas telefon nyomkodás melyből egyértelműen leszűrhetővé vált, ha valami nem volt érthető, unalmas volt vagy épp működött az adott jelenet.

A film megkezdése előtt nem gondoltam volna, hogy egy tizenhat perc körüli animációs film fog születni. Bár végig tudtam, hogy hatalmas lehetőség rejlik az alapanyagban. De elképzelhető, hogy nem mertem volna belekezdeni, ha tudom mekkora vállalás. Így viszont, mire az utolsó simításokat is elvégeztem a filmen, úgy gondolom jól tettem, hogy megpróbálkoztam vele. A végeredményt természetesen szubjektív és szakmai szempontok szerint is lehet értelmezni, nyilván van, aki számára élvezetesebb van, akinek kevésbé nyeri el tetszését.

Végző soron úgy gondolom ez a projekt egy tökéletes gyakorlat volt a tanulásra és a tőlem telhető legtöbb tettem meg a cél elérése érdekében, mely egy jó alapként szolgál, hogy a későbbiekben tovább tudjak építkezni a tanulmányaim során.

## Irodalomjegyzék

- Finch, C. (1988): *The art of Walt Disney*. New York: Crown Publisher, Inc.
- Dellaccio, T. (2018): *Eye on Art: Computer animation: Telling storie with digital art*. New York: Lucent Press, Greenhaven Publishing, LLC
- Thalmann, N. M., Thalmann, D. – Kunii, L. T. (szerk.) (1985): *Computer Animation: Theory and practice*. Tokyo: Springer – Verlag
- Hart, C. (1997): *How to Draw Animation: Learn the art of Animation from Character Design to Storyboards and Layouts*. New York: Watson-Guptill Publications, a division pf BPI Communications, Inc.,
- Williams, R. (2009): *The Animator's Survival Kit: A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators*. New York: Farrar, Straus and Giroux
- M. Tóth Éva (2004): *Animare necesse est...* Kaposvár: Kaposvári Egyetem Művészeti Kar
- Smith., M. S. (2007): *The Art of Flash Animation: creative cartooning*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Murch, W. (2001): *In The Blink of An Eye: A Perspective on Film Editing*. Beverly Hills: Silman-James Press
- Christie, A. (1997): *While the Light Lasts: and the other stories*. Dublin: HarperCollinsPublishers
- Parent, R. (2012): *Computer Animation: Algorithms and Techniques*. Ohio State: Morgan Kaufmann Publishers is an imprint of Elsevier
- Peter, P. (2017): *Sketching for Animation: Developing Ideas, Characters and Layouts in Your Sketchbook*. London: Bloomsbury Publishing
- Wells, P. (2019): *Animation: Genre and Authorship*. New York: WallFlower Press, Short Cuts
- Singer, B. (1992): *How to Draw Animation Storyboards: A Step by Step Guide*. California: Bill Barry Enterpsises
- Rao, H. (2022): *The animation workbook*. Florida: CRC Press
- Wright, J. A. (2005): *Animation Writing and Development: From Script Development to Pitch*. Massachusetts: Focal Press
- Robert, F. (1968): *Crisis at the Victory Burlesk: culture, politics and other diversions*. Toronto: Oxford University Press

- Kibbey, A. (1988): *Genders: Art, Literature, Film, History*. Texas: University of Texas Press
- Szabó G. (2018): *Filmeskönyv*. Budapest: Prime Rate Kft.
- Egri, L. (2004): *The Art of Dramatic Writing Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives*. New York: Simon and Schuster
- Kráncz, B., Lichter, P. (2019): *Kalandos filmtörténet: Szerzők, műfajok és irányzatok*. Budapest: Scolar kiadó
- Mckee, R. (1997): *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: ReganBooks

## **Táblázatok és ábrák jegyzéke**

6. ábra teaser előzetes (A Bagdadi Láda Rejtélye)
7. ábra figuraterv (A Bagdadi Láda Rejtélye)
8. ábra háttér tervek (A Bagdadi Láda Rejtélye)
9. ábra animációs szoftver idővonal (Toon Boom Harmony szoftver)
10. ábra Vázlatos animáció (A Bagdadi Láda Rejtélye)

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függelék: A MATE egységes szakdolgozat /  
diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.2. sz. melléklete: Nyilatkozat a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

NYILATKOZAT

a szakdolgozat<sup>1</sup> nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

A hallgató neve: BÁTHORY RUDOLF GÁBOR  
A Hallgató Neptun kódja: 1WOPDY  
A dolgozat címe: A BAGDADI LÁDA REJTÉLYE  
A megjelenés éve: 2024  
A konzulens intézetének neve: RIPPL RÓNAI MŰVÉSZETI INTÉZET  
A konzulens tanszékének a neve: MÉDIA TANSZÉK

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat<sup>2</sup> egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozáttal valótlant 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 tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

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

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitóri rendszerében.

Kelt: KAROLYVÁR 2024 év ÁPRILIS hó 18 nap

Báthory Rudolf Gábor  
Hallgató aláírása

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



MATE Szervezeti és Működési Szabályzat  
III. Hallgatói Követelményrendszer  
III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat  
6.13. sz. függelék: A MATE egységes szakdolgozat /  
diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója  
4.1. sz. melléklete: Konzulensi nyilatkozat

### NYILATKOZAT

BÁRDY RUDOLF GÁBOR (név) (hallgató Neptun azonosítója: 1W0PDY)  
konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a  
szakdolgozatot<sup>1</sup> áttekinttem, a hallgatót az  
irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól  
tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő  
védésre javaslom / nem javaslom<sup>2</sup>.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem<sup>3</sup>

Kelt: KAROSVÁR, 2024 év ÁPRILIS hó 18 nap

  
belső konzulens

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

<sup>2</sup> A megfelelő aláhúzendő.

<sup>3</sup> A megfelelő aláhúzendő.