

Sapientia Erdélyi Magyar Tudományegyetem

Kolozsvári Kar

Filmművészet, Fotóművészet, Méda Szak

Drakula merénylete - egy analóg remake margójára

Hallgató: Rokaly Balázs, 3. Évfolyam

Tanár: Lakatos Róbert

Kolozsvár

2024

Bevezető

A filmet Orbán Orsolya rendezővel közösen készítettük, hogy egy kisjátékfilm keretein belül megismerjük az analóg filmes technikát, illetve a celluloid varázsát. A filmet közösen hívtuk elő és digitalizáltuk.

Szinopszis

Mary nyugtalan álmát Drakula szakítja meg. Kiemeli ágyából, és karon fogva vezeti el őt a kórház falai közül a halhatatlanság világába.

Az árván maradt Maryt már semmi nem tartja vissza, átadja magát a fogságba.

A város és Drakula birodalmának határa a sűrű, sötét erdő. Drakula menyasszonyainak szellemei kísértik az egymagában menekülni próbáló Maryt. Ijesztegetik, körbetáncolják, lefogják és futni hagyják. A kilátástalanság tetőfokán Mary az eddig nyoma veszett Drakula karjaiban találja magát. A sűrűből kiszabadulva Mary bizalommal követi a halhatatlan férfit mély barlangon, sziklás hegyeken keresztül.

A kastélyhoz érve Maryt a kíváncsiság és félelem kettőssége járja át. Drakula büszke mosollyal hívogatja őt a fal túloldalára. Ekkor Mary szemét hirtelen nagy fényű villámlás vakítja meg: a kastély kapujában állva, az ablakból lógva, a hídon csimpaszkodva sikítanak Drakula menyasszonyai. Segélyhívó arcok és figyelmeztető kiáltások akarják megakadályozni Maryt a belépéstől. E látomás miatt menekülni próbál, de ijedtsége nem engedi, elájul.

Drakula karjaiban viszi be a kábult lányt kastélyának kapuján.

A Drakula merénylete című fejezet a félelem és bizalom együtteséről szól. A fogság fogalmának kettősségét boncolgatja a felszínen, játékos módon teret hagyva a kor elbeszélésmódjának és a némafilmes stílusnak.

Rendezői koncepció

Az árván maradt Mary az elmúlt nap nehézségeit, a káoszt próbálja kialszítani a kórház egyik szobájában, mikor Drakula lidércszerűen megjelenik ágya mellett. Gyengéd mozdulattal, csodával határos módon letörli a lány homlokán ékeskedő sebet, majd magához szorítja őt, és vezeti, vonszolja kastélyának irányába, a halhatatlanság világába. Sűrű erdőn, mély barlangon, hegyeken-völgyeken túl ér véget útjuk.

Drakula félelmetes hatalmassága, mely kiterjed a természetre és rá, Maryben a rejtőző kíváncsiságot fokozza, s előforduló gyengédsége bizalmat ad számára, mely a történet végére látomások és megérzések hatására hamis mivolta miatt összeomlik.

Drakula menyasszonyai kísértetiesen fel-fel bukkannak az erdőben, a magára hagyott Maryt körülvéve, ijesztegetve őt. A kétségbeesést és tehetetlenséget a visszatérő férfi, Drakula ölelése

szakítja meg. Az otthon valóságosságát, apja elvesztésének keserűségét felülírja a pillanatban érzett biztonságérzet a férfi iránt. Ezért, bár az ismeretlen és a rettegés visszafogná őt, mégis vele tart.

A kastélyhoz érve a látomásban visszatérő menyasszonyok figyelmeztető sikolyai vezetnek rá Maryt, hogy meglássa Drakula igazi arcát. Mindvégig jelezni próbáltak, a naiv kíváncsiságba veszett lánynak. Az ijedtségtől Mary tehetetlenné válik, Drakula karjaiba ájul, aki ölben viszi a bejárat felé a lányt.

A Drakula merénylete című fejezet a kettősségekre és a kettős érzések vonzataira épül a szereplők egymáshoz való viszonyulásának szintjén (és Mary - ebből következően - az őt körülvevő természethez és jelenségekhez való viszonyulása szintjén), és a tér- meg helyszínhasználat esetében is.

Maryt az ismeretlen iránti félelem és a magában nem tudatosított vonzalom vezérli a vezetni hagyásban. Drakula gyengédsége manipulálja a lányt, bizalmat és biztonságot nyújt számára, hogy elérje, önmagától kövesse őt a halhatatlanságba - a fogság vonzalmával.

A szereplők közötti kapcsolat, kimondatlanságokkal teli, nem egyenes és tiszta, hanem feszült, majdhogynem misztikus. Ezt a homályt külső hatások tépik át, Mary látomásaként, jövőképként, Drakula menyasszonyainak alakjában. A Maryt rettegésben tartó menyasszonyok valójában tükröt mutatnak számára a sorsáról, mely akkor zúdul rá, ha Drakula kezét fogva tovább megy az úton. Lehetnek ezek különálló, eszmei elveket képviselő szereplők, de ugyanakkor erősen személyes látomások alakjai is. Nem ők határozzák meg Mary érzelmeit, csak felerősítik vagy megelőlegezik azokat.

A Drakula birodalmához vezető út megállói szimbolikus jellegűek. Az erdő, barlang a zárt tér szimbólumaiként játszanak szerepet. Az első tér a sűrű sötét erdő, a másik létállapotba való átjutás tere: a valóságból, Mary összeomlott életéből a halál örökkévalóságába vezető út. Másképpen a beavatás helyszíne, ahol a "hős" első probatételén esik át. E történet esetében Drakula játékán keresztül vezet át Maryt a félelemből bizalomba, egyedül hagyja, majd újra visszatér hozzá megmentőként. Az antihős pozitív megjelenésű lesz, elcsorbult hős alakban játszik a fejezetben.

A következő tér a menedéket, intimitást szimbolizáló zárt barlang, melyben Mary bizalmat nyer Drakula iránt, amiért "megmentette őt" a menyasszonyok látomása elől, a sötétség kilátástalanságából. A barlang képhez kapcsolódó újjászületés gondolatiság teret kap mind a szereplők kapcsolatában, mind a történet szintjén. A helyszín a következő állomás az új élet elérésének útján.

Az út további szakaszában a magasság és mélység kettőssége kap szerepet. Sziklák között járnak, szakadékból kell feljutniuk, hogy elérjék a célt. A magasság szentsége találkozik Drakula céljának sötétségével, eggyé is válik vele, a boldogság-halál kapcsolódásának szintjén.

Mindenen túl, a távolban elhelyezkedő, különálló kastély, a eddigi élet végállomása és a halhatatlanság vagy a halál örökkévalóságának konkrét kezdete.

A fejezetben a szereplők és kapcsolatuk kettőssége a helyszínek szimbolikus megjelenítésével mosódik össze, kialakítva a hanyatlás élvezetének egy létállapotát szubjektív perspektíván keresztül, mágikus, varázslatos és horrorisztikus elemeket használva.

Vizuális koncepció

A *Drakula merénylet* című rövidfilm vizuálisan a főszereplő belső világának a képi megfogalmazását kívánkozik létrehozni. A főszereplőnk kényelmetlenségét, feszült pillanatait, és egyéb pillanatnyi érzelmét mutatja be, az ő szemével látjuk a világot a filmen belül. Ezeket a hatásokat a megfelelő látószögek használatával, a kompozíciókkal, tájakkal, díszlettel, illetve világítással mutatjuk be.

A film már elejétől fogva egy feszült helyzetből indul, amit az erős árnyékokkal, kontrasztokkal és a díszlet fura hatásával fejezünk ki. Alkalmazzuk az fény-árnyék kontrasztokat, amelyek drámai hatást keltenek. Az éles világítás és a mély árnyékok fokozzák a feszültséget és kiemelik a történet érzelmi intenzitását. A következő jelenetekben is a film tartja ezt a feszült stílust azzal különbséggel, hogy innen már külsőben vagyunk és olyan helyszínek következnek, amelyek önmagukban rémisztő hatást keltenek, kihasználva az erdő sötét sűrűjét, a barlang sötétségét, a völgy hatalmasságát, illetve a kastély rémisztő viharát. A film éjszaka játszódik, ezért a világítás éjszakát imitál, ezáltal még jobban kifejezi az expresszionista stílus sajátosságait és még rémisztőbbé teszi a képeket.

A filmnek a sajátossága a tágképeken a szereplők mindig balról jobbra haladnak, ezáltal azt kifejezve, hogy még út áll előttük és nem értek a történetük végére. A film végén már centrális a kép, ami egy történet lezárását szimbolizál, ott is mennek a szereplők, de már nem balról jobbra haladnak, hanem középre, így zárul le a történet.

A film 4:3-as (1440x1080) felbontást használ, ami egy kellően némafilmes felbontás, és ez a felbontás illik legjobban az ilyen stílusú filmekhez. Ezzel a felbontással sokkal szűkebbre tudunk adott tereket komponálni, ami az erdőben, csak hasznunkra válhat, hiszen a szűkítésnek köszönhetően sokkal rémisztőbbnek és sűrűbbnek hat az erdő a képeken.

Világítás tekintetében az összes külső képünkön a természetes fény az alapfényünk és az van kezelve, azt derítjük és sötétítsük el, ahhoz, hogy minél kontrasztosabb képeket tudjunk készíteni.

A film vizuális világa egyedi és hatásos módon tükrözi a karakterek belső világát és a történet érzelmi mélységét. A torzított díszletek, erős fény-árnyék kontrasztok, szokatlan

kameraállások, stilizált jelmezek és szimbolikus motívumok mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a nézők mélyebb érzelmi és pszichológiai élményben részesüljenek.

A film elsősorban a képi utómunkára fekteti a hangsúly és azt tanulmányozza, hogy acelluloidot hogyan is lehet digitálisan szerkeszteni, milyen digitális trükkök férnek bele egy celluloid filmbe, milyen nehézségekkel jár a celluloid film digitális utómunkázása.

A film megtekinthető ezen a linken: <https://youtu.be/cpmdhMazGwI>