

Ct'hulhu hívása

Agócs Fanni

Pécsi Tudományegyetem, Művészeti Kar

Grafikusművész szak, Tervezőgrafika specializáció, 4. évfolyam

Témavezető: Szöllősi Géza, tanársegéd

Pályamunkám egy rövid (kreditek nélkül körülbelül 1 perces) bevezető videó, amely egy 2023. évi őszi egyetemi projektem részeként készült el. Ezen projekt során egy szabadon választott angol regénynek kellett fiktív filmkampányt indítani, egy személyben, ahol megtervezhettem, hogy a saját elképzeléseim szerint hogyan nézne ki a választott történet filmes/sorozatos adaptációja, ennek vizuális arculata angolul és magyarul. Ez magában foglal filmplakátokat, fő- és karakterplakátokat különböző formátumokban (roll-up, billboard, standard plakátméretek), közösségi média- és hirdetőfelületeket, és gerillamarketing látványtervet is. Mindezt megkoronázandó készült el az egész történet hangulatát megalapozó intró videó.

Munkám *H. P. Lovecraft: Ct'hulhu hívása* című 1928-as megjelenésű novelláskötete, és további, az író tollából később megjelenő írásai alapján készült, amelyek műfajilag sci-fi és horror sajátos egyvelegei. A kötet számos hihetetlen, fiktív történetről ad számot, amelyekre leginkább jellemzőek az ősidőket is megelőző borzalmas tengeri szörnyetegek és az ezeket övező misztikum, rettegés és téboly, valamint számos fenyegetést jelentő természetfeletti tárgy, tiltott és titkos dokumentumok, legendák szellemekről és hasonló transzcendens entitásokról. A novellák általában teljesen különböznek egymástól, epizodikusak, nem egymás folytatásai. Ezzel szemben mégis fellelhetőek visszatérő elemek, egymásra utalások és hasonló történetek a cselekmények között. Ha a lehető legtömörebben kellene átadnom ennek érzetét, akkor az a benyomásom, hogy a történetek úgy hathatnak az olvasóra, mintha egy hatalmas lázálom szerves részeit képeznék, amelyek önmagukban is olyannyira ködösek és homályosak, hogy egyetlen cselekményszálra is felfűzhetőek, allegóriaként hatnak, de külön-külön is értelmezhető képet adnak. Közös elem lehet a novellákban az, hogy egy adott történet aköré is tömörülhet, hogy egy-egy szereplőnek valamilyen rémálma, látomása van, amik bár az adott cselekményben nem konzekvensek, viszont a novellák összességét tekintve nagyjából megegyeznek. Ez általában az ősi, szörnyű tengeri istenségek újra felbukkanásától való rettegést és kárhozatot jelenti. Másik kohéziós jelenség a novellák között, hogy egy ponton az olvasó mindenképp elbizonytalanodik, hogy valósak-e a történetek még, vagy már a mesélő lázalmát, képzeletének játékát, hallucinációját látjuk-e. Ezt a ködösítést erősíti, hogy az egész kötet E/1 személyben íródott.

A projekt látványvilágának feltérképezéséhez felkutattam a korábban készült *Ct'hulhu*-adaptációkat is. A legtöbb feldolgozás hasonló atmoszférát hordoz: monokróm, a témához illő, általában hideg, zöldeskék színvilág, rejtelemre, misztikumra való törekvések látványban, de mégis minden egyértelmű és konkrét, kiszámítható, ismert sémát követ, a nézőnek nem kell megerőltetnie magát a látottak értelmezéséhez. Így szeretném kiemelni a *The Call of Cthulhu* (2005) című alkotást Andrew Leman rendezésében, amely teljesen más hangulatot képvisel.

Véleményem szerint ez az adaptáció adja vissza leginkább azt a megjelenést, amelyet Lovecraft szánhatott saját művének. A többi feldolgozástól eltérően ebben az esetben egy fekete-fehér, rövid némafilmmel találkozunk, 1920-as évekbeli filmes látványvilággal és megoldásmódokkal, habár mai filmről beszélünk. A jelenetek lényegre törőek és jól értelmezhetőek, viszont mégis hordozzák azt a természetfeletti titokzatosságot, veszélyt. Ez rengeteg inspirációt jelentett számomra.

Az intró videó jeleneteit és további elemeit 3D-ben, a Blender nevű szoftverrel készítettem el, a vágás Adobe Premiere Pro-ban, az utómunka Adobe After Effects-ben készült. A Blender előnye, hogy minden, a projekthez szükséges 3D munkafolyamat végbemehet benne, továbbá számos lehetőséget nyújt a speciális textúrák, művészi gesztusok eléréséhez is, a túlon túl tökéletes, „uncanny”, bizarr 3D látvány mellőzésével. Saját látványvilágomban arra törekedtem, hogy olyasvalami érzést keltsek a nézőben, ami rideg, hátborzongató, idegen, de nyugodt és statikus, akárcsak a hétköznapi környezetben az ártalmatlannak tűnő tárgyak körülötti hirtelen fellobbanó, gyorsan eszkalálódó örület, káprázat, akár egy álom. Így a saját rémálmaimból merítettem: amikor rosszat álmodom, minden sötét és zavaros, kavargó, sejtelmes, egyfajta negatív érzelmekavalkád, ami elborít, nincs kiút belőle. Így olyan textúrával kísérleteztem, amelyben minden fekete-fehér, a kettő közötti átmenetet néhol szórt, szemcsés színátmenet, vagy girbe-gurba vonalas, krikosz-krakoszos tónusozás adja. A textúra alapja teljesen procedurális, nincs benne raszteres elem, csak zajtextúrák lettek benne felhasználva, és különböző módokon torzítva. Az eljárás maga a „blueprint” nevet viseli, amely úgynevezett „node”-okkal, csomópontos kötőelemekkel és panelekkel való programozást jelent. Ez olyan kódolás, amely vizuálisan jóval könnyebben elvégezhető annál, mintha kódokat írnánk anélkül, hogy értenénk az ottani hierarchiát. A Blender-en belüli „blueprint”-es programozásnak köszönhetően egyből látjuk az eredményt. Az így létrejött látvány azt juttathatja az eszünkbe, hogy itt valamifajta régen elfeledett, ősidők óta titokban tartott világ tárul elénk valaki által, aki mindezt felfedezte, levázolta, és ezek megelevenednek a szemünk előtt. A jelenetekben megjelenő objektumok egy része saját modell, másik része mások által létrehozott, ingyenesen felhasználható, kisebb-nagyobb átalakításokon átesett modell.

Az intró kilenc jelenetből áll, a következőkben ezeket fogom ismertetni. Az első jeleneten egy korong alakú tárgy tárul elénk, amely körbe forog a szemünk előtt, és amint rávetül a fény, elénk tárul a címfelirat is, majd ugyanígy a forgással tűnik el minden, a fény is. Ez a korong történetesen a tejüveg „lengi” ablak *A toronyszoba ablaka* című novellából. Azért ezt a gondolatszálat választottam nyitójelenetnek, mert a novellában ezen az ablakon keresztül lépnek át a szörnyek, egyfajta dimenziókapuként szolgál, amelyben néha felbukkan valamiféle

nem evilági entitás, és ugyanígy el is tűnik, esetleg csak a mesélő képzeletének csapdája, hallucinációja, nem tudjuk biztosra. Eközben a korong mögött lobogást érzékelünk, amely szintén nem egyértelmű, hogy esetleg egy zászló, lepedő, vagy a víz hullámozása lenne-e. A nem konkrét, absztrahált objektumokkal és jelenségekkel szeretném a nézőkben a szabad asszociációt elindítani, a sejtelmesség, ködösség érzését felkelteni, amelyet akkor dekódolhatnak, ha megismerik a történetet. A második jelenetbe a korong formája után egy köralakba foglalt csillagformán át egy szobabelsőbe érkezünk. Ez egy konkrét tér, szintén *A toronyszoba ablaka* című novellából való. A történetben ez az a környezet, ahol a titkok összegyűlnek, és az ezekhez kapcsolódó rituálék történnek. A jelenetből kilépve épp egy ilyen titokzatosnak, zaklatott vonalakkal teli könyvre figyelhetünk fel. Ez a könyv az átkötő elem a további jelenetekhez. Ezzel azt szerettem volna kifejezni, hogy továbbá a fikción belüli fikciót láthatunk, olyan helyszíneket, amelyek a történeteken belül is legendaként keringenek. A harmadik jelenetben a fák közé érve egy űrlényszerű entitás körül forog körbe a kamera. Ez Ct'hulhu szentélye, az őt imádók gyülekező helye. Ezzel Legrasse felügyelő beszámolóira szerettem volna utalni a *Ct'hulhu hívása* című novellából, ahol a hívők elég nagy létszámban kerülnek extázisba a szeánszok során. A negyedik jelenetben négy torony jelenik meg egy domb mögött, az ódon kastély négy tornya *Az alkimista* című novellából. Ez a történet nem kötődik a tengeriszörny-szálhoz, viszont az ebben megjelenő téboly, hogy mi valóságos, és mi fantázia a fantázián belül, szintén összekötőelemként szolgál a többi novellával. Innen átsodródva érkezünk az ötödik jelenetbe, egy szirt tetején levő világítótoronyhoz. Ezzel az *Árnyék Innsmouth fölött* című novellát szerettem volna jelképesen ábrázolni. Ebben az írásban is megjelenik Ct'hulhu és a körülötte forgó elmezavar. Az előbbi, tengerközeli jelenet helyszínéről terelem át a figyelmet a hatodik jelenetre, az ősi, az óceán mélyére elsüllyedt, de újra felbukkant birodalomra, R'lyeh-re, ahol az ősi szörnyű istenségek alusszák évezredes álmukat. Ez a helyszín univerzális, a legtöbb novellában megjelenik, akár említésképp. Ezután, a hetedik jelenetben közelebről szemlélhetjük ezt az erődtítményt, a lépcsőkön felérve egy hatalmas, sötét kapun keresztül jutunk át a nyolcadik jelenetbe. Itt a sötétből végül Ct'hulhu alakja dereng elő a homályból, általam interpretálva. Ct'hulhu kinézetéhez alapul vettem a jelenleg létező, filmbeli és illusztrált ábrázolásokat, továbbá Lovecraft eredeti vázlatát a témában. A 3D modellt megelőzően készítettem rézkarcot és agyagbüszöt is Ct'hulhu-ról, vázlatképp. Legfontosabb attribútumai a fején megjelenő csápok, a polipszerű arcszerkezet, az antropomorf testalkat, és a szárnyak. Ezt kiegészítettem tarajokkal, két pár szemmel, és számomra tetszőleges elemekkel. Végül a címfelirat újbóli megjelenésével zárul a videó az üres térben. A feliratokban és kreditekben szereplő színészek listája fiktív, a feladat jellege miatt.

Mivel az összkép így is letagadhatatlanul 3D-s animációs érzetet ad, ezért olyan aláfestő zenét kerestem, amely jól tükrözi a sci-fit, viszont nyugodt, és van benne olyan gesztus is, amely egyfajta futurisztikus hatást kelt. Így a „vaporwave” elektronikus zenei mikroműfajban kutakodva a Secession Studios alatt futó nagyszerű Greg Dombrowski zenéjét használtam fel, melynek címe *Violet Burn*. Ez a zeneszám a *Vae Victis* albumon belül jelenik meg, amire egészében jellemző a „cyberpunk” érzés, ez a projekt témájával szinkronban működik.

Összegzésképp, az elkészült intró videó újszerű, felfrissült formában, de mégis valamennyire archaizálóan, az író korabeli munkásságához illően adja vissza azt a hangulatot, amelyet az olvasók átélhetnek. Ez a projekt nem csak technikai tapasztalatot adott számomra, hanem egy nagyszerű lehetőséget is arra, hogy egy másik médiumon keresztül reflektáljak H. P. Lovecraft örökségére.

A videót az alábbi linken lehet megtekinteni:

https://drive.google.com/file/d/1igJALvPz0lowi_T0RpiP26ALFEUGC3eG/view?usp=sharing