

Piritus

Dörfler Enikő

Pécsi Tudományegyetem, Művészeti Kar

Grafikusművész szak, Tervezőgrafika specializáció, 4. évfolyam

Témavezető: Szöllősi Géza, tanársegéd

A munkám egy 4 perc 48 másodperc időtartamú bábanimáció, melynek alapjául a lidérccsirke más néven piritus / piritusz népi hiedelem szolgál.

A munkafolyamat első lépése a téma és a technika kutatása volt. A hiedelem megismerésében nagy segítségemre volt Németh Gyula, P. Szathmáry István és Magyar Zoltán Bestiarium Hungaricum című könyve. Mindenképp szerettem volna valamilyen mélyebb üzenetet is közvetíteni, ezért is esett erre a történetre a választásom. A lidérccsirke mondája szerint az ember talál az udvarán egy fekete tojást, melyből egy különös csirke kel ki. Ez kezdetben nagyon kedves és szeretetteljes állatnak tűnik, segít a gazdájának, teljesíti a kívánságokat, pénzt is hoz neki, lényegében egy különleges ártalmatlan háziállatként él. Éjjel azonban megtámadja tulajdonosát míg az alszik, megcsípi, ezáltal megbetegíti. Nagyon fontos, hogy az ember időben felismerje a helyzetet, és kíméletlenül megszabaduljon a lénytől, különben a halálát hozhatja. Ez a folyamat természetesen nem egyszerű, hiszen a személy kezdetben csak a jó emlékeket veszi figyelembe, nem is feltétlenül érzékeli, hogy mi is történik a sötétségben míg ő nincs tudatánál, így különösen nehéz döntés a kapcsolat lezárása. Úgy gondolom, hogy ez a szituáció szép párhuzamban áll a mérgező emberi kapcsolatokkal, és azok lezárásának fontosságával. Ott sem mindig érzékeljük azonnal, hogy milyen nagy is a veszély, és sok esetben nehezen ismerjük be, hogy a lehető leghamarabb le kell zárni az adott kapcsolatot, különben jelentős problémákat okozhat nekünk, akár lelki, akár fizikai szempontból is.

A téma meghatározása után készítettem egy moodboardot amin felvázoltam, hogy milyen alap hangulatot szeretnék teremteni az animációban. Fontos szempont volt, hogy átadjam a népies hangulatot, ötvözve egy sötétebb hatással, és a saját stílusommal. Ehhez a népi építészetben és bútorkon megjelenő faragásokat vettem alapul, valamint a hímzésmotívumokat, és a házakban megjelenő jellegzetes díszeket, mint például a felfűzött paprika és fokhagyma, vagy a falakra akasztott tányérok. Ennek mentén terveztem meg először a karaktereket, majd a helyszíneket pontos méretekkel, és egymáshoz való viszonyokkal. Ezek után megrajoltam a pontos storyboardot a jelenetekkel, helyszínekkel, és vázlatos kompozíciókkal. Az elejétől fogva úgy terveztem, hogy a kisfilmet zene is kíséri, ehhez kiválasztottam a történetemhez legjobban illeszkedő népzene. A "Mikor mentem hazafelé" című dal mellett döntöttem, viszont nem szerettem volna meghagyni a népies előadásmódban, úgy képzeltem, hogy egy sokkal nyomasztóbb átdolgozásban jelenjen meg, ezzel is erősítve a kissé ijesztő, vészjósló hangulatot.

Két karaktert szerettem volna megjeleníteni, az egyik egy lány a másik pedig a lidérc. Az ember ruhájának mintáihoz is hímzéseket vettem alapul, de itt is inkább a saját elképzeléseimet akartam előtérbe helyezni, a motívumok inkább csak kiegészítésként szolgáltak. Fontos volt, hogy ne csak egy arckifejezés jelenjen meg az animációban, hanem az érzelmeket is jól át

tudjam adni. Ehhez a már ismert cserélhető arc technikát választottam, annyi módosítással, hogy a maszkokat papírból készítettem el, és mágnessel tettem lehetővé a váltásokat. A figurák és a teljes környezet szinte minden elemét kézzel készítettem el. Először a lány karakterét alkottam meg, drótból, papírból és textilekből, melyeket aztán akril festékekkel díszítettem. Mivel a történet szerint két napszakban zajlanak az események fontosnak tartottam, hogy ehhez illeszkedve két ruházat is készüljön. A ruha cserélhetősége is megoldás lett volna, de megnehezítette volna a felvételek bizonyos szakaszait, így inkább két külön babát csináltam, amik egyformák, csak a viseletükben térnek el. Ez lehetővé teszi, hogy mindkét esetben alkalmazhatóak legyenek az elkészült arcok. A pizsamás báb papucsai is levehető, így életszerűbben tudtam ábrázolni a lefekvés jelenetét. A lidérc megvalósításához szintén drótot és gyurmát használtam, valamint tollakat amikkel bevontam a testét. Az ő esetében nem a teljes arc, hanem csak a csőr lett cserélhető, így egy állandóan meredt tekintethez társul a mozgó száj, ami lehetővé teszi a csipogást, az evést, és a csípést is.

A figurák elkészülését a környezet kivitelezése követte. Alapvetően három helyszín jelenik meg az animációban, a ház külső tere, udvara, és két belső tér, egy konyha és egy hálószoba. Először úgy terveztem, hogy a két belső tér különállóan megépül a házon belül, azonban az túl nagy méreteket igényelt volna, nehézséget okozva ezzel a szállításban és a felvételek során is. Azt a megoldást találtam ki végül, hogy egy épületet készítek el, aminek a belső tere cserélhető lesz, így egyszerre csak egy tér kap helyet, de mindkettő megjelenésére van lehetőség, illetve a későbbiekben akár többel is bővíthet. A pontos tervezést az anyagbeszerzés majd a kivitelezés követte. Fontos szempont volt, hogy amennyire lehet könnyű legyen a szerkezet, valamint, hogy a talpazat alkalmas legyen a bábok túlvá rögzítésére. Az alapot, a falakat és a tetőt rétegelt falemezekből építettem fel, a talpazatra pedig egy 3 centiméter vastagságú hungarocell réteg került. Az oldalakra három nyílást vágtam, amikre nyitható ajtókat szereltem fel, hogy valóságosabb hatást keltsenek a használat során. A kert részt műfűvel vontam be, valamint textillal amire köveket festettem a bejáráshoz. A ház külső részét papírkivágással valósítottam meg, törekedve a népi faragások megjelenítésére. Az épület felső részére szintén akrillal festett hungarocell elemek kerültek, ezek egy bátyaszerű hatást kölcsönöznek erősítve a meseszerű hatást. A valósabb érzet keltéséhez vékony fonalakból álló mohát imitáló réteget rögzítettem a kültéri részekre. Az ablakok kerete és szerkezete szintén papírkivágással készült, azonban mivel maga a ház fa szerkezete nem lett azokon a részeken kivágva, az üvegeket papír alapú textúrákkal helyettesítettem. A külső tér elkészülte után a belső részek következtek. A belső falakat szintén papírból vágtam, melyeket aztán szintén egy akril réteggel vontam be, hogy idézze a festett falak hatását. A cserélhetőséget tépőzárral oldottam meg, így lehetőség van mindkét tér szerkezetének rögzítésére. A papírlapokból úgy vágtam ki az ajtónyílásokat,

hogy az adott térnek feleljenek meg, és az egymásból nyílás hatását keltsék. A bútorokat szintén és a díszítő elemek (mit például a könyvek, vagy a konyhai eszközök egy része) szintén papírból készítettem el, törekedve a népies hangulat átadására. Szerettem volna méginkább személyessé tenni az egészet, így a falakon megjelenő képek mind számomra kedves emberek alkotásainak kicsinyített másai. A helyszínek és a karakterek elkészülte után még megcsináltam a további szükséges kiegészítő elemeket, mint például a vasvilla és a tojás. A tojásnál szintén különbözőre volt szükségem, egy épre, amit megtalál a szereplő és egy töröttre, amiből már kikelt a csirke.

Mikor minden elem elkészült jöhetett a felvétel, mely különösen izgalmas volt számomra, hiszen nem volt korábbi tapasztalatom ilyen jellegű folyamatban. Nagyon hálás vagyok, hogy az egyetem és azon belül a tervezőgrafika szak lehetőséget biztosított egy saját kis stúdió kialakítására, ahol zavartalanul tudtam forgatni, valamint biztosította a fényezéshez szükséges eszközöket és magát a kamerát is. A felvételhez a Dragon Frame elnevezésű programot használtam, mely összeköti a laptopot a kamerával, lehetővé téve a képkockák aktuális nézetének megtekintését és az azok közti változások láthatóságát, jelentősen megkönnyítve ezzel a folyamatos mozgások megjelenítését. A teljes kisfilm megközelítőleg háromezer képkockából áll. A jelenetek rögzítésével párhuzamosan Rivasz Gergő segítségével elkészült a zenei alap, melyre Pančič Kevin operaénekes énekelt fel a szöveget. Kezdetben azt terveztem, hogy az animáció alatt végig a dal fog futni, de később láttam, hogy túlságosan elviszi egy videóklipes irányba, így csak a zenei alapot hagytam meg a jelenetekhez illeszkedő hangokkal kiegészítve, és maga az ének csak egy ponton a történet csúcspontjánál csendül fel. A nyers felvételek és a zene elkészülte után az egészet az Adobe Premiere Pro programban vágtam össze, majd az Adobe After Effectsben tettem rá a vizuális effekteket.

Az elkészült kisfilmhez szükségem volt egy főcímrre is, melyet szintén én készítettem el. A felirat alapjául a Column Simple fontot használtam, ezt dolgoztam át, hogy a roncsolt hatással és a csavarodó formával utaljon a mű világára. A film végén felúszó stáblistához a Ferryman és a Gill Sans MT Condensed betűtípusokat alkalmaztam.

Végül készítettem egy plakátot is melyen megjelenik a főcím, a logók és a filmre vonatkozó legfontosabb adatok is egy fotó alapon. Olyan képet szerettem volna rá ami nem konkrét kocka a felvételekből, de határozottan utal a cselekményre, és átadja a stílust és a hangulatot.

Nagyon hálás vagyok, hogy lehetőségem volt megvalósítani ezt a projektet, ezáltal megteremteni a saját világomat ötvözve és ezáltal tisztelve a népi kultúránk előtt. Valamint, hogy feldolgozhattam ezt a számomra nagyon meghatározó és fontos mély témát.

Az animáció az alábbi linken tekinthető meg:

<https://youtu.be/Sfb7IsTLC34>

