

*Eszterházy Károly Főiskola
Tanárképzési és Tudástechnológiai Kar
Mozgóképkultúra és médiaismeret
III. év
Témavezető: Borbás László*

Szinopszis - Rezümé

Az Estimese című pályamű egy digitális technikával készülő fikciós, animációs, zenés videoklip. A *The Show Crew* zenekar Estimese című zeneszáma számára készül. Az animáció főszereplői a zenekar tagjainak rajzolt alakjai, illetve kinek-kinek a maga ikonszerű, kosztümös mása. Mindannyian különböző módon utaznak, de a végső jelenetben a négy szereplő összetalálkozik. A klip a zene szövegéhez igazodva a hazaút motívumát, a találkozás pedig ezt a jelképes hazát eleveníti meg.

Az uticél Budapest belvárosa, ami ennek a négy cimborának a találkozóhelye. A hip-hop, electro és rap elemeket ötvöző zene enyhén komor hangvételű. Kevéssé pörget föl, a ritmust inkább az élet gondjaiba való belefáradás, de bele nem törődés nyughatatlansága gördíti előre. Központi motívuma a mocsok, a várost éjszaka előzőnlő árnyalakok. A képi világ nem mellőzi a fantasztikumot. A négy szereplő különböző tájakról érkezik, így a helyszínekbe bekerülhet egy pillanatra a vidék, a külváros de akár a világűr is.

A szereplők emberi alakjukban indulnak el, de útközben néhány személy egy pillanatra felismeri őket. Ilyenkor egy villanás erejéig megmutatkozik a másik énjük. Minél közelebb kerülnek egymáshoz, annál inkább kibontakozik a kimaszkírozott alakjuk, mígnem elnyerik teljes formájukat, és megtalálják egymást a város sűrűjében.

Treatment - Kivitelezés

A rajzok képregényes formában kerülnek kivitelezésre. Digitálisan kontúrozott és festett, a neonoir és a fantasztikus képregények látványvilágából táplálkozik. A kamera képről képre, mintegy végigolvassa a történetet. Egyes képkockák között létrejön némi kapcsolódás: például az egyik képen lévő szereplő átlendül a következőre, de általánosan nem lesz folyamatos a mozgás. Az egyes jeleneteket, a közte levő kameramozgásokat effektek teszik izgalmasabbá.

A zenekar négy tagjának referenciatáblái alapján felépítem a szereplőket, jellemvonásokat társítok hozzájuk, illetve útvonalakat, amiken keresztül a történet haladni fog. A kivitelezés folyamata az animációs filmek készítésénél megszokott sorrendben zajlik. Az egyeztetett eseménysor storyboard formájában kerül először papírra, vázlatosan. Ezek jelölik a plánokat, szükséges kameramozgásokat, illetve a képen belüli mozdulatokat, a rétegek tulajdonságait. Ezek a jelenetek javarészt a budapesti éjszakában játszódnak, aminek színeit egy fotózás alkalmával szeretném megörökíteni, illetve ezek alapján digitális színpalettákat készíteni a későbbi munkához. Amikor ezek az előkészületek lefolynak, akkor megszülethetnek a storyboard alapján az egyes helyszínek, hátterek, környezetek, és a bennük 'mozgatott' szereplők, akiket digitális technikával (digitalizáló táblával, számítógépes grafikus programmal) fogok megrajzolni. Ezeknek a mozgatása később digitális animációs-, ill. 3D-s programmal, valamint kompozit programokkal vegyesen történik.

A munkához filmelőzeteseket, animációs stáblistákat, reklámfilmeket és zenés videoklipeket tanulmányozok, amelyekben elsősorban megfigyelem a grafikai ábrázolás technikát, a kamera- és téma mozgását, illetve a hozzá tartozó effektek, valamint a domináns ritmust. Továbbá tanulmányozom Scott McCloud : *A képregény felfedezése*, illetve *A képregény*

mestersége című könyveket, és ismerkedem a Sin City, és Marvel kiadványokkal.

Karaktertervek

BIGMEK



ZÉESSO



WATA



DJ FEGZ

