

Kozma Péter

KE-MK Elektronikus ábrázolás 2014.

Perfekt – 2D animáció

A Kaposvári Egyetem Elektronikus ábrázolás szakos, végzős Hallgatójaként az animáció szakirány elvégzését követően úgy döntöttem, a 2015-ös OMDK-ra egy animációs kisfilmmel készülök.

Munkám során szerettem volna a magyar munkás-hétköznapiok fanyar humorát, valamint az időnként teljesen kifacsart, önironikus mentalitását feldolgozni, megjeleníteni.

Rendkívül nagy hatással volt rám Kunio Kato The House of Small Cubes című animációja, hiszen évek óta foglalkoztat ez a végletekig leegyszerűsített, a valóságtól teljesen elrugaszkodó, ugyanakkor mégis minden tekintetben egyértelmű forma- és színvilág. Kato munkája mellett ugyancsak kifejezetten kedves animáció számomra a Paperman, amely ugyan magán hordozza a klasszikus Disney-elemeket, mégis komoly művészi értékkel bíró látvánnyal rendelkezik. Munkám során ezt a két, merően eltérő képi világot kíséreltem meg egy fedél alá hozni, és már a kezdeti tervezéskor is ezt tartottam szem előtt.

Kiemelendő továbbá, hogy a Paperman rajzfilm-valósága magával vonzza számomra a némafilmek sajátos stílusát, így ezen műfaj előtt is igyekeztem tisztelegni animációmmal.

Két, keletkezési idejében jelentősen eltérő animációt, valamint egy jóval korábbi filmes műfajt szerettem volna tehát egyesíteni, és az alkotási folyamat során a célom egyértelműen az volt, hogy teljesen modern technikákat alkalmazva, mindezt 21. századi környezetbe emeljem.

Munkám során mind a rajzoláshoz, mind pedig az animáláshoz az Anime Studio szoftvert használtam. A szoftver gyakorlatilag profi animációs stúdióként is felfogható, melyben a tervezési szakasztól elkezdve a kész renderig mindent el lehet végezni. Vágásra azonban sajnos nem alkalmas, így erre a célra más programot kellett használnom.

A rövidfilmem animációs technikája lényegében a modern, flash animációk közé sorolható be, hiszen itt is vektorgrafikus alapokat mozgattam meg különböző „csontok”, rigek segítségével.

A technika alapja annyi, hogy a vektorgrafikus szerkesztés csomópontjait hozzárendeljük egy virtuális csontvázhoz, amely hierarchikus rendszerének köszönhetően alkalmas emberi anatómia „utánzására”.

Ismervén a fent említett rajzolósi és animálási technikákat, a storyboard, valamint az első látványok megtervezésekor ügyeltem a technika sajátosságaira, várhatóan felmerülő problémáira.

Gyakran problémát okoz az ilyen animációknál, illetve kisfilmeknél, hogy a tervezéskor túlságosan a valóságra akar törekedni a művész. A csontozásos technika ugyanis nagyon vonzó lehet abból a szempontból, hogy valóban emberi csontvázat, illetve annak mozgását tudjuk imitálni vele, de sajnos mégsem alkalmas tökéletesen mindenre. Teljesen valósághű animációt, illetve a Paperman féle Disney-világot megjeleníteni ugyanis ezzel a technikával nem lehet. Nem is véletlen, hogy nagyon sok művész még mindig a rajzanimációt preferálja leginkább.

Persze a csontváz-technológia magában hordozza a tökéletességet is, azonban ez igazán a 3D animációkban tud kiteljesedni.

Az animáció időtartamát tekintve nem éri el a három perces hosszúságot. Úgy véltem, erre a témára bőven elegendő ennyi idő, ki tudom benne fejezni, amit szeretnék.

Mint említettem, némafilmes elemeket is szerettem volna belevinni a munkámba. Ezt természetesen egy jó zenével lehetett megalapozni. Így esett a választásom egy szabadon felhasználható és terjeszthető darabra, melyet Kevin MacLeod, ismert royalty-free zeneszerző alkotott. Mind tempójában, mind hangzásában tökéletes választásnak bizonyult.

A zenei alapot követően a heves gesztikulációra, az egyértelmű mozdulatokra, valamint a szavak és párbeszéd nélkül is érthető, végigvihető történetvezetésre kellett koncentrálnom.

Az elkészült snittek összefűzésekor ügyeltem arra, hogy mintegy videoklip-szerűen, a zene vezesse a képet, a kép pedig a zenét, ezzel is segítve a cselekmény befogadhatóságát, értelmezhetőségét.

Mint említettem, a humorra, az iróniára igyekeztem kiélezní a munkámat, így a vágásnál ezt a hatást is próbáltam erősíteni. Úgy akartam összevágni a nyersanyagot, illetve a hangokat, hogy az egész videó alatt érezze a néző, hogy valami szokatlant, és semmiképpen sem vérezen komoly dolgot lát.

A hangoknál a némafilmeknél megszokott megoldással ellentétben itt nemcsak a zenét halljuk viszont. A párbeszédet, illetve az emberi hangokat teljesen ki akartam szűrni az

animációból, de a környezet hangjait mindenképpen bele szerettem volna emelni a végleges hangzásba. Furcsa kettősséget ad tehát a

Szerencsére a zene tényleg jó választásnak bizonyult, mert nagyon korrektül kiegészítik egymást a grafikai anyaggal, és teljes mértékben megteremtik a némafilmek sajátos hangulatát.

A Perfekt tehát összességében kalapot emel két Oscar-díjas alkotás, a Paperman és a The House of Small Cubes előtt, valamint visszanyúl az időben egy már-már elfeledett filmtörténeti stílushoz, a némafilmhez, és ezzel hoz létre egy ízig-vérig modern animációs világot.

Kozma Péter