

KAPOSVÁRI EGYETEM
MŰVÉSZETI KAR
ELEKTRONIKUS ÁBRÁZOLÁS SZAK
KÉPANIMÁTOR SZAKIRÁNY
NAPPALI TAGOZAT, BA

HELTER VIVIEN
A HOBBI
ANIMÁCIÓS KISFILM

TÉMAVEZETŐ: habil GYENES ZSOLT
EGYETEMI DOCENS

KE MK
2014-2015

Az Országos Művészeti Diákkonferenciára benyújtott pályaművem a *Hobby* című, 1 perc 30 másodperc játékidejű animációs filmem, melynek témájaként a nagymamámmal készített negyedórás interjú szolgált.

A felvétel során a hobbival kapcsolatos kérdésekre adott válasz adta azt a hanganyagot, amelyet úgy vágtam meg, hogy bizonyos szavak ne szerepeljenek az így kapott monológban. Az újraserkesztett szövegben a konkrét szabadidős tevékenység neve nem hangzik el, ezáltal csak sejteni lehet, hogy miről is beszélhet az idős női hang. Az utalások és körülírások révén fokozatosan nyer értelmet a montázsolt textus. Az ehhez társuló képsor szintén nem nyújt egyértelmű támpontot a kezdeti értelmezéshez, mert nem közvetlen illusztrációja az elhangzó mondatoknak, hanem a montázstechnika köszön vissza a vizuális anyagon is. Csupán az egyes képi motívumok konkrétsága segíti az értelmezést, és az így fel-feltűnő képi részletek révén lehet kikövetkeztetni magát a tényleges témát.

A pályamunka elkészítésekor a kiindulásul szolgáló hanganyaghoz olyan képi megoldásokat rendeltem, amelyek az utalás szintjén kapcsolódnak a szöveg tartalmához. Szándékom a sejtetés és a fokozatos értelmezhetőség létrehozása volt. A kép és szöveg kapcsolatánál nem az illusztráció szándéka vezérelt, hanem egy analóg gondolkodás által létrejövő mélyebb szerkezeti-asszociatív reláció. A darabokból való építkezés és újraserkesztés aktusa, az egyes elemek összeilleszthetőségének és új egésszé szervezésének lehetősége mind a hang, mind pedig a képi anyag esetében izgalmas kihívást jelentett. A szöveg inspirálta vizuális megoldások kitalálása olyan, számomra érdekesítő kutatást jelentett, amely során a megfelelő technikai eljárások megtalálása és azok sikeres alkalmazása mellett lehetőségem volt egy szellemi kaland átélésére is. Reményeim szerint ezt a "kalandot" az animációs filmet néző személyek is átélik, amennyiben sikerül kitalálniuk nagymamám kedvenc hobbiját.

A hobbi című rövid filmem az OMDK első fordulóján volt látható.
Játék ideje 1.30 másodpercre tehető.

Nagymamámat interjúvoltam meg, miszerint kíváncsi voltam legnemesebb hobbijával kapcsolatosan kérdezni őt. Lényegében egy monológként futott mely eredetileg negyedórásra sikeredett. Személy szerint ez alapból le lett redukálva egy tisztább verzióra.

Hang fájlom absztrakt meg világítás kapott, mivel a hang anyagot meg vágtam sok helyen, majd össze montázsoltam egy kerek monológgá. Igaz a vége fele az én hangom is fel csillant egy kérdés erejéig.

Direkt módon választottam a hang anyag vágását, mivel a célom és ezzel az animáció célja is, az hogy nem mondja el igazándiból ennek a hobbinak a nevét, csak körül írja azt, sőt meg is változtatja a hang szerkezetét és az eredeti anyag következetességét. El hagyja a mivel célja az hogy mi magunk találjuk meg a megoldást erre a kérdésre.

Ad egy fajta ultimátumot amely elszórtan persze, de ha meg felelő figyelemmel kísérjük végig minden elemét össze állhat a kép a film végén. Nem nehezíti a néző figyelmét, de meg téveszti azt.

Hagyományos és egyszerű feldolgozásban hallhatjuk az eredetihez képest a vágott munkát.

A hang anyagot Sony Vegas 10. es széria és 12 es szériában, effektekkel meg tűzdelve készítettem el.

Társul hozzá a képi világ is mely ugyanúgy nem mindig mond igazat számunkra, vannak bizonyos elemek melyeket másképpen jelenít meg mint ahogyan elvártuk volna. Hozzátenném hogy azért ennek említése láttán ne legyen kételyünk azzal szemben hogy mit is látunk igazán a sorok közt.

Nem egy bonyolult technikával megoldott animációról beszélünk. Metamorfózist alkalmazok a munkám során, mert ki szerettem volna már próbálni ezt az animációs stílust. Vonal rajzzal dolgoztam és színes hátterekkel, folytatólagos esemény sorozatait az alkotásnak Digitalizáló táblával dolgoztam ki, kockánként. Tehát Számítógépes animációs kis film de hagyományos köntösbe öltöztetve.

Nem használtam ki mondott animációs programot hozzá.

Photoshopban rajzoltam meg és vagy Premier Proban vágtam össze a jeleneteket. (CS6 os verzió).

Ez a mű egy dokumentációként is meg állhatja a helyét, de meg van tűzdelve egy kis szürreális megfogalmazással.

Külön köszönetben nyilvánítanám Láng Magdolnát, nagy mamámat aki a hangját adta az animációmhoz.

Témavezetőmnek Gyenes Zsolt tanár úrnak, aki hasznos tanácsokkal látott el engemet.

Osztálytársamnak Haász Petrának aki szintén tanácsokkal látott el, csak a hang effektezésekkel kapcsolatosan.

Részletek az animációból:

