

Relation - műleírás

A történet

A sztori röviden

A Relation című kisfilmem egy fiatal felnőttéről, Sofia-ról szól, aki egy vonatúton elmereng, és visszaemlékezik gyerekkori legjobb barátjára. Az emlékek során láthatjuk ahogy lassan eltávolodnak egymástól, ami miatt barátságuk megszakad. Később ebből az emlékezésből kiszakad Sofia, visszatérve a jelenbe, ahol egy új esélyt kap ennek a régi barátságnak a megjavítására.

A sztori hosszan

A történet egy vonattal kezdődik, amin főszereplőnk Sofia ül egymagában. A fiatal felnőtt az ablakon tekint ki idegesen, miközben kezével vázlatfüzetét piszkálja. Gondolataiból rövidesen ki lesz szakítva egy bogár által, ami épp kezére száll. Az apró lény egy váltásként szolgál, ami által ami felidézi gyerekkori emlékeit. Pontosan öt emléken megy keresztül ezen a vonatúton.

Az első emlék egy ágas-bogas erdőben játszódik, ahol ő és legjobb barátja Ally futkároznak, és játszanak. Ekkor körülbelül öt vagy hat évesek. Kapcsolatuknak még van egy gyermeki egyszerűsége, ami szoros és felhőtlen. Ketten élvezik a természet szabadságát, együtt leborulnak a fűre és nevetgélnek. Eközben melléjük száll egy imádkozó sáska. Sofia ezt rögtön észreveszi, és gyengéden fel is veszi kezébe a rovar, hogy ketten közelebből is megcsodálhassák. A sáska egyfajta jelképként fog szolgálni későbbiekben, a barátságukat szimbolizálja.

Ekkor átlépünk a második emlékebe, ahol már általános iskola alsó tagozatába járnak. Kapcsolatuk továbbra is szoros, együtt el vannak a saját kis világukban. Sofia éppen kedvenc ízeltlábúját, az imádkozó sáskát rajzolja a füzetbe miközben mellette Ally egy bogarokról szóló könyvből néz fel, hogy megcsodálja barátja alkotását. Eközben egy külső tényező lép be az elmélyült „bogarászásukba”, egy osztálytársuk, aki Ally-t elhívja labdázni. A kislány könnyen meggyőzhető, rögtön hátrahagyja az eddigi játékot és elfogadja az invitációt. Főszereplőnk ennek kevésbé örül hisz jól el voltak eddig, de mikor barátja feléje fordul, hogy magával vigye nem ellenkezik, ha vonakodva is, de vele tart.

A harmadik emlék télen játszódik, mindketten tizenégy év körüliek a lányok. Az emlék a főhőssel nyílik, ahogy egyedül, de békésen álldogál. Éppen egy lehulló hópelyhet csodál meg, felnézve vázlatfüzetéből. Ezt a csendet Ally töri meg, aki hátulról lepi meg barátját, amivel egy picit meg is ijeszti. Főszereplőnk gyorsan lenyugszik látva, hogy a legjobb barátja szeretne vele lenni. Ez a béke viszont rövid életű, mivel elképzelése ellenére Ally nem egyedül érkezett, hanem barátaival. Sofia ettől látványosan ideges lesz, nem bírja ezeknek az új embereknek a közelségét és olyan lazán kezelni és élvezni, mint Ally. A helyzet csak romlani kezd, amikor a két „behatoló” belenéznek a vázlatfüzetébe, sőt el is veszik tőle azt, rajzát kinevetve. Ekkor Sofia mérges lesz, visszaszerzi füzetét. Legjobb barátja meg akarja nyugtatni, de ez csak felhergeli őt és kicsattan rá. Sofia szemében Ally volt az, aki idehozta őket, nem állt ki mellette, pedig ő sokkal régebbi, gyerekkori barátnő, azt várná, hogy az ő szemszögét sokkal inkább figyelembe veszi Ally. Ezek után el is

viharzik dühösen, otthagya a társaságot, miközben legjobb barátja kicsit megbántódva de elfordul mérgesen a másik irányba.

A negyedik emlék a középiskolában játszódik, ahol a folyosón futnak össze véletlenül. Sofi a épp telefonját bújja, ahogy festő köpenyében viszi vásznát, amikor Ally szembe jön vele foci mezében, mindketten sietve a maguk órájára. Mivel az összetalálkozás elég váratlan volt mindkettejük számára meg is szeppennek a helyzettől. Egy kínos hangulat ülepedik a rájuk egyikük se tudja, mit mondhatna a másiknak, hisz kapcsolatunk már nem valami szoros, nincsen igazán közös pontjuk. Mire Sofia összeszedi magát, hogy közelíthessen régi barátja felé a csengő megszólal, és Ally rögtön tovább is áll, otthagya egykori játszótársát. Ekkor csend telepedik a folyosóra, ahol Sofia Allison után mereng egy ideig. Ekkor jelenik meg újra sáska, mint szimbólum. Eddig az előtérben egy fatörzsön ücsörgött, viszont elrepül onnét, amikor Sofia realizálja, hogy a köztük lévő barátság elúszott.

Az utolsó emlék egyetemista éveik közben játszódik egy bulin. A parti nagyban pezseg, de a főhős egyedül, kívülállóként vesz részt ezen a számára kínos, szinte csak kötelező programként megélt eseményen.. Nem közelít meg senkit. A falnál álldogálva, a növények között unatkozik. Innen figyel meg az embereket anélkül, hogy megközelítene bárkit. Ekkor veszi észre a tömegben volt barátját, ahogy nagyban bulizik, haverkodik, lazul és láthatóan nagyon jól érzi magát, társalog. Sofi a zárkózott természete ellenére nem tétovázik, hezitálás nélkül, természete ellenére beleveti magát a tömegbe, hogy eljuthasson volt barátjához, hogy visszafordítsa kapcsolatukat. Nagy nehezen átverekedi magát az embereken, de mire közel ér Ally-hez hirtelen szem elől veszti. Ilyenkor az amúgy is ideges Sofia el kezd pánikba esni, és próbálja kiszúrní a tömegben volt barátját. Ahogy feszültsége fokozódik hirtelen kirázódik az emlékből, és visszatér a jelenbe, mivel a jegyellenőr éppen megkocogtatja a vállát.

Jelenbe visszatérve kicsit összezavarodott először, de gyorsan magához tér, realizálva hol is van. Jegyét fel is mutatja, majd egy nagy levegővel meg próbálja megnyugtatni önmagát. Végül a vonat megáll, és ő leszáll, valakinek mosollyal int. az állomás másik oldalán Ally-t láthatjuk, ahogy vissza int egy kevésbé barátságos, komor, zárkózott arccal. Volt legjobb barátja viszont nem egyedül jött ki elé, hanem egy körülbelül hat éves kisgyerekkel, lányával. Sofia lassan eléjük sétál, és egy ajándékot tűr elő zsebéből. Az ajándék nem az anyukának, hanem gyermekének szól. Leguggolva az óvodához régi önmagával találja szemben magát aki szégyenlős, csendes, A negyedik emlék a középiskolában és egy szarvasbogár plüss szorongat a kezében édesanyja lábához bújva. Ekkor főszereplőnk felajánla az ajándékot, ami egy kicsi szarvasbogaras kulcstartó. A gyermek hezitál, de elfogadja ezt egy bátoritan mosollyal. Sofia visszatekint Ally-ra, aki meghatódik a barátnőjére annyira jellemző ajándékán és a régi, ismert, zárkózott, de őszinte gesztusain. Megtörik a jég kettejük között. Ally elfogadja ezt a nyitást, hisz az ajándék lehet, hogy a gyermekének szólt, de a békülés szándéka feléje irányult. Itt a szarvasbogár ugyanazt az új szerepet tölti be, mint a sáska. Egy új, a régitől különböző kapcsolatot szimbolizál közöttük. Az utolsó képkocka egy ölelés a volt barátok között. Ez a befejezés egy pozitív, de nyitott végződésű. Egy új esélyt kaptak kapcsolatuk felépítésére, tőlük függ, hogy meg tudják-e javítani az elveszett barátságukat. A befejezés a néző számára is egy felütés ő is levonhatja belőle a maga következtetéseit.

Hogyan készült

Storyboard, animatik, hang

A történet körülbelüli meghatározása után, és karaktertervezés mellett a következő munka stádium a storyboard elkészítése volt. A storyboard felelős a plánozásért, a kameramozgásért és a helyszínek meghatározásáért. Bár ideális egy kész történettel kezdeni neki ennek a munkafolyamatnak, még eközben is változhatnak a részletek, hisz itt derül ki, hogy érthető lesz-e a sztori vizuálisan is. Nekem az első körben negyvenhat shot-ból állt, ami az animatik során többször is változott.

Az animatik a mozgó verziója a storyboardnak, ahol megrajzoltam a kulcsmozdulatait az animációnak, és a jeleneteket hosszúságát megszabtam. Emelett elkezdtem hangeffekteket, és aláfestő zörejeket tenni az animatik alá. A hangok egy része a végleges animációba is bekerült, de egy része csupán jelzésként volt benne egy ideig. Az animatik folyamatos újránézése után, nem egyszer változott kisebb-nagyobb helyeken, hogy a történet igazán érthető legyen. Több revízió után a végleges verzió megszületett, ami negyvennégy shotból áll. Ez után a hanghoz vissza nyúltam, ahol nem egy helyen a saját hangeffekteket vettem fel, és raktam bele animációmba.

Magát a rajzokat a storyboardhoz, és az animatikhoz is a Clip Studio Paint-ben rajzoltam meg, amiket kiexportáltam. Ezeket majd az Adobe Premier Pro programban raktam össze, vágtam meg, és hangoztam be.

Hátterek

A végleges storyboard elkészülése után a következő lépés a hátterek elkészítése volt. Inspirációnak vettem a Steven Universe (írta: Rebecca Sugar, 2013-2019) rajzfilmsorozat háttereit, illetve Katherine Tsai 2017 és 2019 közötti munkáit, aki dolgozott is a Steven Universe animációs sorozaton.

Mindkettőnek a háttereire igaz a geometrikus stilizálás, ami nekem kifejezetten tetszett. Emelett inspirációt vettem a színek és textúrák használatából. Ezen kívül a sorozathoz hasonlóan én is eltoltam a színek rétegéitől a lineart-ot, ami egy izgalmas vizuális hatást kölcsönöz a háttereknek. A vonat belső háttereinél két verziót csináltam annak függvényében, hogy a vonat haladásával az ablakon bejövő fény eltűnik, ha az ablak takarásba kerül, így készítettem egy fényes, és egy árnyékban lévő verziót belőlük. Ezen kívül a kellő plánoknál a háttér több, külön mozgatható rétegből áll, ami háttér, közép és előtérre bontható. Érdekességnek a parti jelenet egyik háttérénel bele rejtettem a tömegbe, diplomázó csoportársaim karaktereit is. A storyboardhoz és animatikhoz hasonlóan a háttereket a Clip Studio Paint szoftverben rajzoltam meg.

Animálás

Az animációs kisfilmem digitálisan készült, frame by frame animációval. Ez a folyamat a rough animációval kezdődik, ahol az animatik alapján elkészítjük a shotokat. Az animatik segít meghatározni egy-egy jelenet hány másodpercig tart, és mik a kulcsmozdulatok benne. Ezeket a mozgásokat itt kibővítem, és meghatározom az in-between mozgásokat is.

A következő lépés a clean up, avagy a lineart megrajzolása. Itt minden képkockát le kell tisztítani, és a végleges stílusnak megfelelően kihúzni. A kihúzás után a színezés következik, ahol a karaktereket, és esetleges fény-árnyék hatásokat megkapják színeiket. Eddig a folyamatig ezt mind a Clip Studio Paint programban csináltam.

Ezután egy minimális utómunka történik, részben Clip Studio Paint-ben, részben Adobe Premier Pro-ban. Itt a karaktereket színét esetlegesen átszínezem, hogy jobban bele illjenek a hátterek világába. Illetve esetleges háttérelemeket interploráltan bemozgatom. Ezután már csak ki kell exportálnok a jeleneteket, amiket összerakok és behangozok. Végül az egészet egyben kiexportálom, megkapva a kész animációs kisfilmet.

Lösch Kitana, A4TI2R