

BLOWN BY THE WIND - SZÉLFÚTTA

Braun Virág

Eszterházi Károly Katolikus Egyetem, Bölcsészettudományi és Művészeti Kar

Tervezőgrafika BA, Animációs Tervezés specializáció, -

Sipos Levente, adjunktus

A *Blown by the Wind*, magyarul *Szélfúttá* című projektem célja egy olyan 2D, digitális frame by frame technikával készült animációs rövidfilm elkészítése volt, melyben megpróbáltam egy érdekes és látványos világ megalkotása mellett egy olyan történettel előállni, amely amellett, hogy igyekszik megválaszolni saját kérdéseimet is önmagammal kapcsolatban, a nézők számára is próbál valamilyen tanulsággal szolgálni.

Önmagában az animáció, egy nagyon sokrétű és összetett munkafolyamatot igénylő műfaj. Magába foglalja nem csak a nevéből, az *animare* szóból származó mozgatás/életre keltés folyamatát, hanem az azt megelőző hosszadalmas és sok esetben bonyolult írói, tervezési, előkészületi szakaszt is, ahol a gondolatból, ötletmorzsából valami kézzelfoghatót próbálunk alkotni. Illetve az azt követő, az egyes jeleneteknek helyet és értelmet adó editálási fázist, ahol a vágás, hangszerelés, kompozitálás valamint színhangolás segítségével térben és időben is elhelyezhetjük történetünk apró darabkait. De ne szaladjunk ennyire előre, kezdjünk a folyamat legelején.

Minden kreatív megmozdulás egy ötletmorzsával indul. Egy olyan gondolati/érzelmi maggal, mely később lehetővé teszi, hogy az abból organikusan kicsírázó történettel ne csak a művész, de a munkát megtekintők is azonosulni tudjanak. Ez az őszinte érzelmi alap szolgál hídként néző és alkotó között, ez teremt kapcsolatot a filmvásznon megjelenő lét és a valóság között. Az én filmem háttérében is egy saját tapasztalat, egy hosszú és buktatókkal teli önismereti út áll. Nehéz egy fogalomra leszűkíteni, hiszen számomra nagyon sok mindenről szól ez az alkotás, de talán elsősorban a magány és az érzelmi magunkra maradság sokunk számára ismerős, ám mégis különös állapotát igyekszik körül járni.

Az ezt szimbolizáló helyszín, a távolságtartó sziget és a fő karakter, Byron kezdetleges rajzai nagyon korán, már a tervezési folyamat legelején, 2023 júniusában vázlatfüzetem lapjaira kerültek és egy olyan biztos pontként szolgáltak a későbbiek során, melyek irányt mutattak a majdani forgatókönyv hosszadalmas létrejöttében.

Ugyanis a munkafolyamat során számomra ez jelentette az egyik legbonyolultabb és legidőigényesebb akadályt. A forgatókönyv letisztázása és véglegesítése. Ezt főképp annak tulajdonítanám, hogy a film egy nagyon személyes, megfoghatatlan érzelmi maszlagot próbál néhány percben érthetően összesűríteni. Nagyon sokszor magam is azt éreztem a készítés során, hogy ugyan tudat alatt evidens volt számomra mit is szeretnék mondani, mégis mindezt úgy tudatosítani és kézzelfoghatóvá tenni, hogy közben ne váljon egy öncélú, megérthetetlen valamivé a film, nem volt egy egyszerű feladat.

Konzulens tanáraink iránymutatása mellett számos inspiráló film, animációs alkotás, irodalmi mű és tudományos írás segítette munkámat. Hosszasan kutattam a magányt és annak pszichológiai háttereit, ezen érzelmek megjelenését és ábrázolását különféle animációs alkotásokban, mint például a következőkben: Joao Gonzalez - *Ice Merchants* (2022); Kunio Kato - *The House of Small Cubes* (2008); a Pixar Studio - *Up* (2009); David Feliu, Juliana Lucca, Varun Nair, Nicholas Olivieri és Yi Shen – *Best Friend* (2018); Michaël Dudok de Wit *Father and Daughter* (2000) és a *The Red Turtle* (2016).

A folyamat során gyakran kezembe kerülő regények között kiemelkedő helyen szerepelt Osamu Dazai *No Longer Human* (1948) és J.D. Salinger *Catcher in the Rye* (1951) című írásai is.

Ezek mellett fő inspirációmnak 3 művet jelöltem meg: ebből kettő élőszereplős filmek, Bo Burnham *INSIDE* (2021) című komikus, ugyanakkor lélekörlően nyers filmdrámája és Charlotte Wells *Aftersun* (2022) nevet viselő idilli, szerény ugyanakkor szívszorító visszaemlékezése voltak azok az alkotások, melyek iránymutatást adtak filmem érzelmi megközelítéséhez. A harmadik egy rejtélyes kaland videójáték, a Campo Santo stúdió gondozásában megjelent *Firewatch* (2016), mely az animációm vonatkozásában rengeteg inspirációt szolgáltatott, annak iszonyúan magával ragadó alapfelvetésével, világának és karaktereinek egyszerű ám mégis sokat mondó felépítésével és azok vizuális nyelvezetével.

Mindezek tudatában a következőként fogalmaztam meg magamnak művem gondolatiságát:

„Áttetsző. Öntörvényű. Megfoghatatlan.

Ezek azok a szavak, amik először eszembe jutnak akkor, amikor saját érzésvilágomra gondolok. Bármennyire is konkrét válasznak tűnhetnek ezek, mégsem tudom elég magabiztossággal állítani őket. A gondolat sajátos természete ugyanis, hogy nem szeret behódolni önnön gazdájának. Minél jobban korlátozná az ember, annál szabadabban szállna; minél erősebben próbálná magához édesgetni, annál gyorsabban folyik ki kezei közül; s ha netán egy pillanatra

meg akarna feledkezni saját maga valóságáról, képes végtelen súlyát pillanatok alatt annak vállára nehezíteni. Ez a gyors és kiismerhetetlennek tűnő halmazállapotváltozás az oka annak, hogy most is, mint oly sokszor életem során, azt érzem egyhelyben toporgok.

Ez a film is valamilyen szinten egy toporgás. Merengés. Egy megálló a kezdet és a vég örökös körforgásában.”

Majd későbbi szinopszisát:

Egy végtelennek tűnő, térben és időben megfoghatatlan világban játszódik a történetünk, melynek két, a közöttük húzódó köd tengerből kiemelkedő sziget áll a középpontjában. Ezeken a távolról magányosnak és elszigeteltnek tűnő szigeteken tengeti mindennapjait két férfi. A zöld, buja, növényekkel és patakokkal tarkított, étellel teli szigeten Byron, míg a vele szemben nyugvó, hatalmas, sivár kődarabon Bear lakik.

Egymásra utaltan élnek. Szigeteiket egy végeláthatatlan kötél kapcsolja össze, mely segítségével a két férfi képes egymásnak segíteni, ellátmányt küldeni. Ez egy olyan iratlan megállapodás kettejük között, melyet igyekeznek minden nap legjobb tudáskhoz és lehetőségeikhez mérten elvégezni. Byron ételt, italt, fát, bogyót, növényeket, az élethez elengedhetetlen alapanyagokat szolgáltat szomszédjának, míg az hasonló természeti adottságok hiányában a művészethez folyamodva saját kezűleg készített apró szobrocskákkal hálálja meg a férfi csomagjait. A film kezdetén tehát ebbe az idilli, működőképes állapotba csöppenünk bele, mint nézők, s innen elsősorban Byron szemszögéből közelítjük meg az eseményeket.

Byron minden napja ugyanúgy indul: felkel, összekészül, majd beleveti magát az étellel teli szigetébe, hogy magának és szomszédjának a túléléshez szükséges dolgokat találjon. Fát vág a sűrű erdőben, bogyókat gyűjt a közeli tisztáson vagy éppen halat fog a kristályos tó vizéből. Ezen javakat mindig örömmel osztja meg a másik szigeten élő Bear-rel. Szereti, hogy van valami célja, örül, hogy hasznosnak érezheti magát, még akkor is, ha valójában egyedül él ezen a hatalmas szigeten. Minden napja a megszokott ütemben telik, a munka végeztével boldogan csodálja a másik szigetről érkezett apró szobrait. Így telnek a férfi napjai.

Egyik este azonban, egy fárasztó nap után, valami furcsa dolgot vehetünk észre a másik szigeten. Az éj leple alatt, Bear szigetét sötét árnyak lepik el, melyet Byron úgy tűnik nem vesz észre. Az nem derül ki, hogy mióta történik ez Bear szigetével, mindenesetre lehet egy

magyarázat arra, hogy miért is nem hasonlít egyáltalán Byron otthonára, miért nem olyan zöld és buja, mint a férfi lakhelye.

Másnap, mit sem sejtve indul megszokott gyűjtögető útjára, mely során itt ott furcsa, sötét madarak rondítanak bele a megszokott idillbe. Belecsipegetnek Byron élelmébe, ellepik a verandáját és a szigetek között húzódó kötélben is megtelepednek. A férfi mindezek ellenére próbálja elvégezni az aznapra kiszabott teendőit, a nap végeztével megtörténik a csomagok cseréje is.

Byron meglepetésére azonban, a megszokott szobrocska helyett, érintetlenül érkezik vissza a tegnap általa elküldött csomag. Amikor jobban szemügyre venné a tartalmát, hirtelen egy fekete madár repül ki a kosárból, mely Byront ijedtében a földre kényszeríti. Amikor magához tér, kitör a káosz: a szigeten megtelepedett madarak váratlanul támadásba lendülnek, a férfit a házába kergetik. Itt a pániktól lüktető fejjel fogalma sincs mit csináljon, hova menekülhetne. Egyetlen megoldásnak a szeretett szobrocskákat küldő Bear-t és a másik szigetet találja, így amikor a madarak beszabadulnak a házába, a kötélen felé veszi az irányt és leugrik.

Csodával határos módon épségben átér a szomszéd szigetre. Visszanézve megdöbbenve látja, hogy a madarak teljesen ellepték a saját szigetét. Úgy dönt, megpróbálja felkutatni Bear-t. Ekkor szembesül a ténnyel, hogy szomszédja mennyire egy kopár, kietlen szigeten lakott mindvégig. Látja a madarak által szétrombolt élőhelyét, a romos házat, az összetört szobrokat. A sziget másik végében talál rá szomszédjára, aki egy Byrontól kapott apró cserjét igyekszik a földbe ültetni, most, hogy végre elmentek a madarak a szigetről. Byron ezt látva lekuporodik mellé és védelemként a növény mellé helyezi a Bear által készített szobrot. A szerepek felcserélődnek, találkozásukkal zárul a történet. Hogy mi lesz ezután, az csak rajtuk múlik.

Ezzel a folyamattal rengeteg minden zajlott párhuzamosan. A változó történeti elemek mellett próbáltuk megtalálni a film dinamikai felépítését változatos *storyboard*-ok és később a különféle hanghatásokkal kiegészített *animatic*-ok segítségével.

Itt körvonalazódott film vizuális nyelve is, itt kapták meg formai stílusukat annak hátterei. A végleges 47 darab háttér rajzon tehát egy karakteres és ezáltal sokkal öncélúbb környezet jelenik meg. Jellemzik az erős kontúrok, a nagy kontraszt és a kicsit durvább vonalvezetés, amely mindezekkel együtt egy koherens egészet alkot önmagával és a karakterekkel.

A film főszereplői is a helyükre kerültek. Byron élettel teli, erős karaktere kiegészült szomszédjával, a másik szigeten élő Bearrel, aki egy sokkal idősebb, mondhatni koravén, sokat

megélt férfi képében jelenik meg. Karaktereik fő dinamikáját a német nyelvterületekről származó Doppelgänger-jelenség adja meg. A német folklóréban elterjedt gondolat volt ugyanis, hogy minden élőlénynek van egy szellemi hasonmása, amely ugyan külsőre megegyezik a fizikai valóságban létező egyénnel, mégis spirituálisan annak ellentétéként, görbetükröként funkcionál. Ez alapján míg Byron egy látszólag tökéletes harmóniában élő, magas, ápolt férfi, aki ugyan egymaga él a szigetén, mégis megelégszik annak természetével, életét keretek és egyszerű célok közé záró rutinjával és a szomszédja által küldött apró kis szobrokkal, addig Bear számára a létezés nem ennyire felhőtlen. Az ő szigete kicsit sem hasonlít Byron szigetére: buja, zöld erdők és csillogó tavak helyett egy kopár, sziklás kődarab az otthona. Ettől függetlenül próbálja a legtöbbet kihozni belőle: a művészetbe menekül, szobrokat készít, melyek ellepik környezetét. Ezek biztosítanak számára megnyugvást, társaságot. Míg Byron ellátja a fizikai túléléshez elengedhetetlen anyagokkal (étellel, itallal, fával, növényekkel), addig ő ezt szobrai segítségével igyekszik meghálálni. Kopár szigetét vélhetően már régóta terrorizáló madarak ingerszegénnyé, egymagában élhetetlenné tették. Meddig képes megelégedni a Byron által küldött fizikai javakkal, ha saját környezetében ennyire tehetetlen? A tervezésüknél törekedtem arra, hogy ugyan egymástól megkülönböztethetőek, eltérőek legyenek, mégis valamilyen oknál fogva azt érezze a néző, hogy ők valamilyen formában egymásnak szerves részei. Byron és Bear tehát egy éremnek a két oldalát testesítik meg. Egy állapotnak, egy élethelyzetnek a kettőszakadt valóságát.

A két emberi szereplő és a szigetek mellett megjelenik a filmben egy harmadik erő: a Mik. A Mik egy madár vagy madár raj, mely a történetben a nehéz, rossz gondolatokat szimbolizálja, viselkedését a való életben legjobban a seregélyhez tudnám hasonlítani. Életem során számtalanszor lehettem szemtanúja ennek a csodálatos ám mégis iszonyatos látványnak, amint egy seregély raj összehangoltan, szinkronban csap le az éppen a szüretelőkre váró szőlőültetvényekre. Így képzelem el a rossz gondolatokat is: amíg csak egyetlen madár telepszik le a szőlőfürtre és csipeget a termésből addig nincs probléma, mindez akkor lesz visszafordíthatatlan, amikor egy több száz példányból álló csapat sötétíti el a kék eget.

Ezek tisztázása után következhetett mindezen gondolatok életre keltése. A film összesen **66** jelenetből tevődik össze, melynek nagyobbik hányada tartalmaz olyan mozgást, amiket *"frame by frame"*, tehát képkockáról képkockára kellett egy digitális rajzszoftverben, esetemben a *Clip Studio Paint EX* nevezetű programban megrajzolni.

Az elkészült mozgásokat ezután az *Adobe After Effects* nevű programban komponáltam össze a végleges hátterekkel, ahol megkapták a jelenethez illő fény és árnyék hatásokat, valamint az egységesítő színhangolást is.

Ezeket végül *Adobe Premier Pro*-ban vágtam össze különféle zajokkal, hanghatásokkal, illetve az általam *Ableton Live 11*-ben készített rövid soundtrack-kel, amelyek tényleg élettől töltötték meg a végül 7 perc 30 másodperc hosszúra nyúlt kisfilmet.