



BLOWN
BY THE
WIND

KONZULENSEK:
SIPOS LEVENTE, TÓTH ZSUZSANNA

KONCEPCIÓ



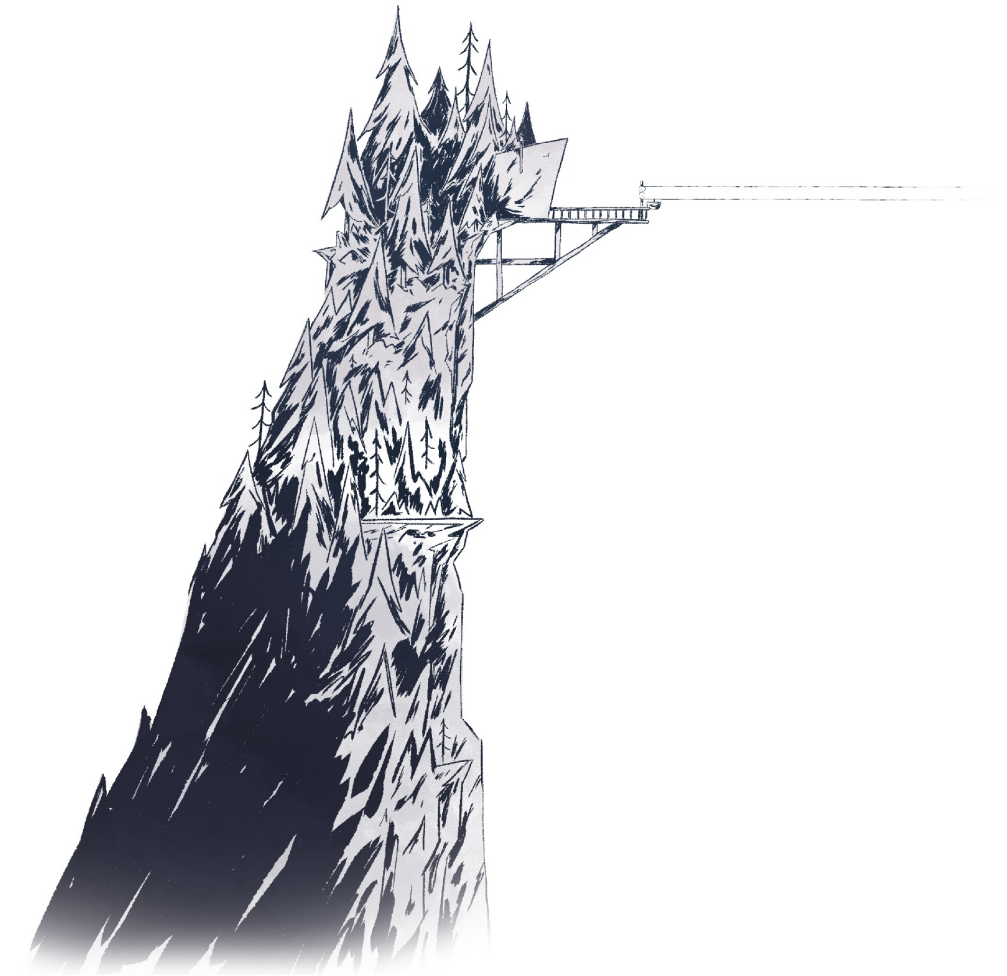


PROJEKT ADATOK:

- animációs rövidfilm
- 2D, digitális frame by frame technika
- műfaj: dráma; lélektani
- hossz: 7 perc 30 másodperc

A TÖRTÉNET MAGJA:

- Személyes tapasztalatokon alapszik - lényegében egy önreflexió, kísérlet saját magam megértésére.
- Megpróbáltam egy érdekes és látványos világ megalkotása mellett egy olyan történettel előállni, amely amellet, hogy igyekszik megválaszolni saját kérdéseimet is önmagammal kapcsolatban, a néző számára is megkísérel tanulsággal szolgálni.
- A film amellet, hogy megpróbál emléket állítani a mögöttem álló néhány nehéz évnek, azt az üzenetet is szeretné magában hordozni, hogy ha képesek vagyunk önmagunkba tekinteni, és megértéssel közeledni magunk felé, akkor talán egyszer visszatérhetünk arra az útra, amiről valami miatt egy időre le kellett térnünk.



INSPIRÁCIÓK





FIREWATCH - Campo Santo - 2016



INSIDE - Bo Burnham - 2021



AFTERSUN - Charlotte Wells - 2022

A TÖRTÉNET KIALAKULÁSA



[illegible][illegible][illegible]

- Sokáig még számomra is képlékeny volt, hogy pontosan miről szeretne szólni maga a film - olyan gondolatokat tematizál melyekkel még nekem is aktívan dolgom van.
- Fontosnak tartottam az öncélúság elkerülését!
- Mindenféleképpen szerettem volna egy olyan munkát kiadni a kezeim közül, amely amellet, hogy a saját belső narratívám számára kielégítő, önmagában annak világa és karakterei is képesek megállni a helyüket.

LOGLINE

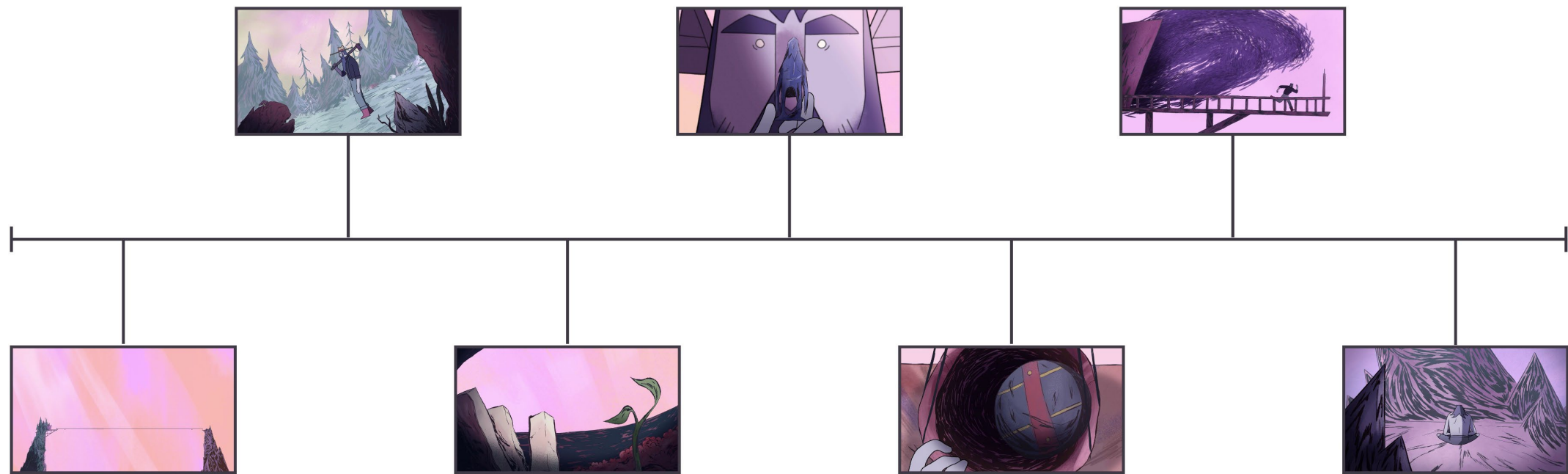


Két sziget egymásra utalt, idilli harmóniája felborul, amikor egy fekete árnyként gyülekező madárraj arra kényszeríti Byront, hogy szomszédja szigetére meneküljön.



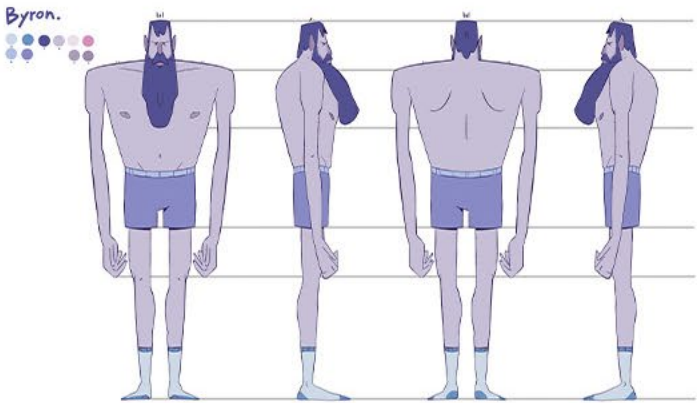
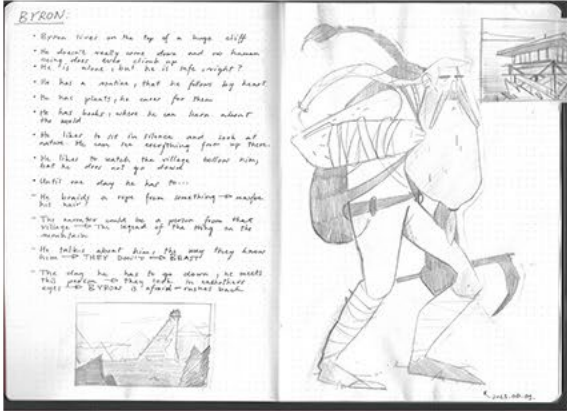
SZINOPSZIS





A KARAKTEREK BEMUTATÁSA



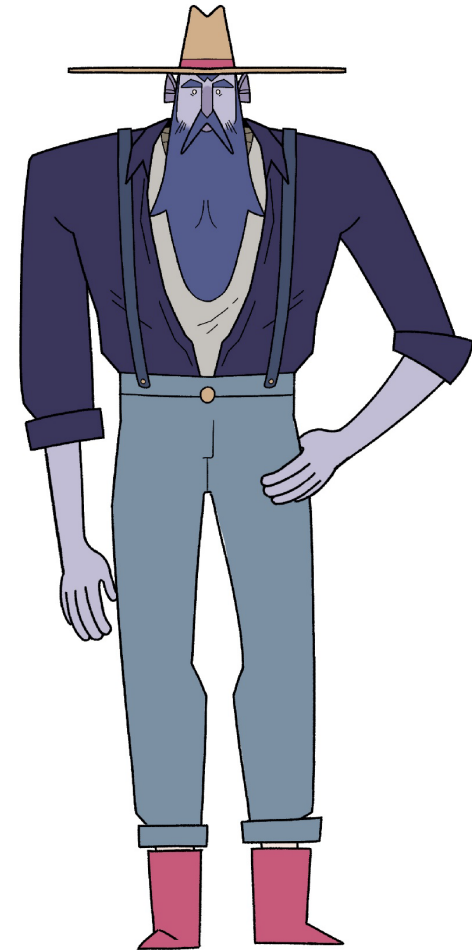


A Mik



BYRON

Látszólag tökéletes harmóniában élő magas, ápolt, szakállas férfi. Egyetlen célja az, hogy napról-napra teljesíteni tudja az aznapra kiszabott munkamennyiséget. Fát vág, halászik, bogyót, gyógynövényeket gyűjt, melyek egy részét a nap végén tovább küld a szemközti szigeten élő szomszédjának. Ugyan egymaga él a szigeten, mégsem zavarja ez feltétlenül. Megelégszik helyzetével, mindaddig, amíg ezt az idilli harmóniát fenn tudja tartani, vagy legalábbis annak látszatát.

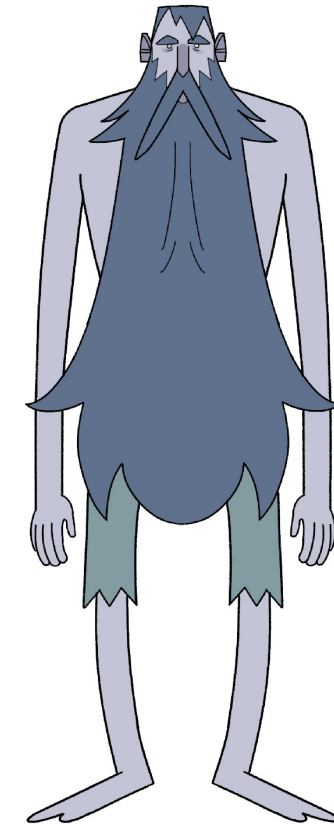


BEAR

A szomszéd szigeten élő férfi, egy idősebb, mondhatni koravén, nyugodt, sokat megélt ember. 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.

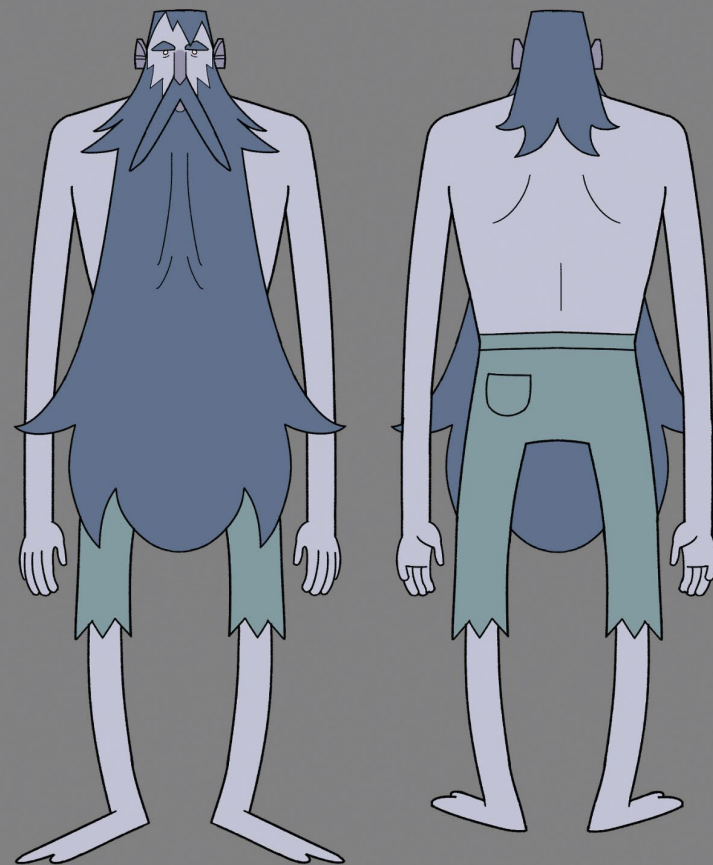
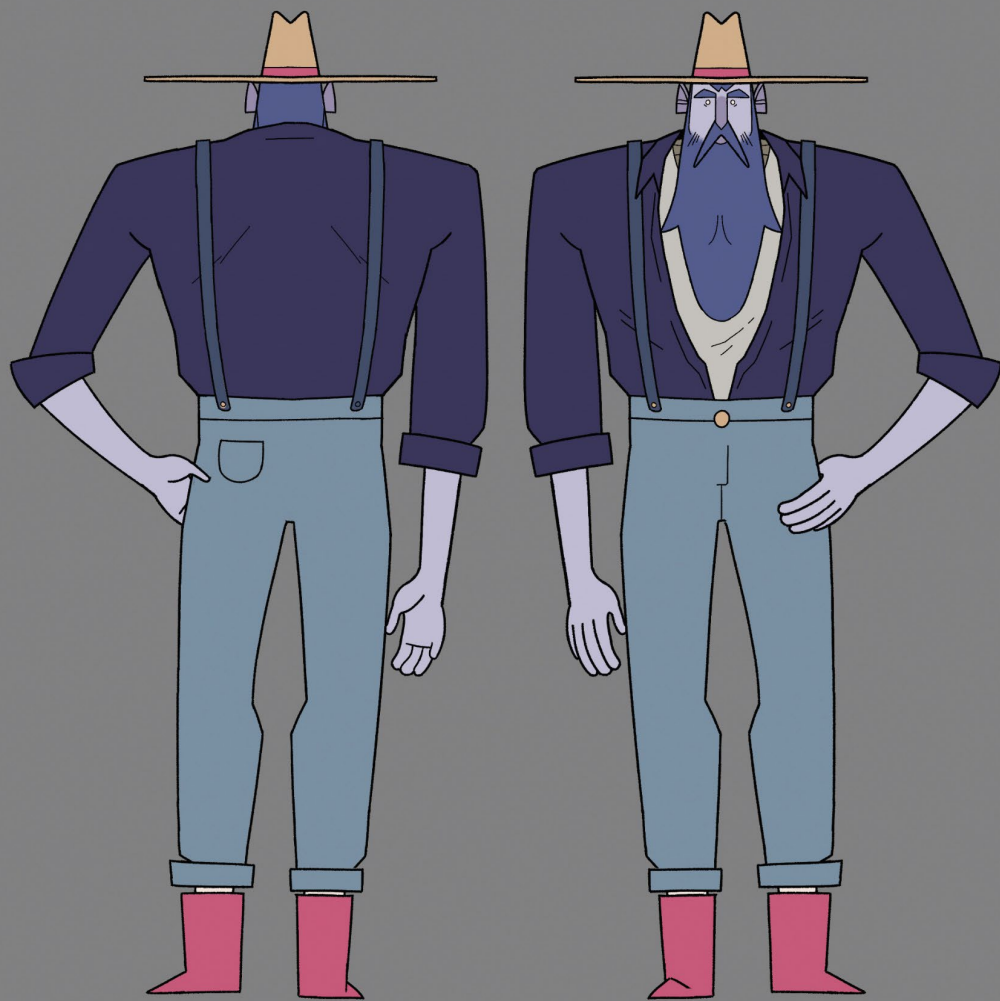
Meddig képes megelégedni a Byron által küldött fizikai javakkal, ha saját környezetében ennyire tehetetlen?



DOPPELGÄNGER JELENSÉG

- Ez a jelenség adja meg a két fő karakter dinamikáját.
- A tervezésüknél törekedtem arra, hogy ugyan egymástól megkülönböztethetőek, eltérőek legyenek, mégis valamilyen oknál fogva azt érezze a néző, hogy ők valamilyen formában egymásnak szerves részeit képezik.
- *Byron és Bear egy éremnek a két oldalát testesítik meg. Egy állapotnak, egy élethelyzetnek a kettészakadt valóságát.*



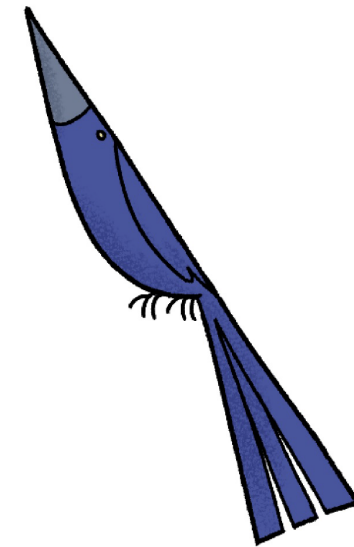


MIK

Egy madár vagy madár raj, amely a filmben a rossz gondolatokat szimbolizálja. Kinézetében sötét, mint a holló, jellemében eszes, mint a szarka, viselkedésében pedig úgy csap le az óvatlan prédára, mint egy seregély raj a le nem szüretelt szőlőre.

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 képzem el a nehéz 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.

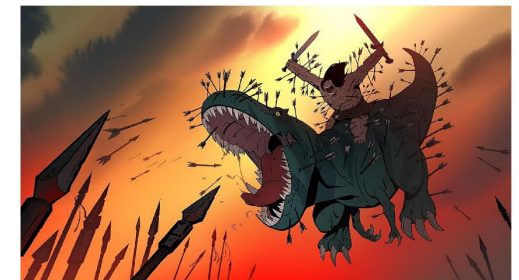
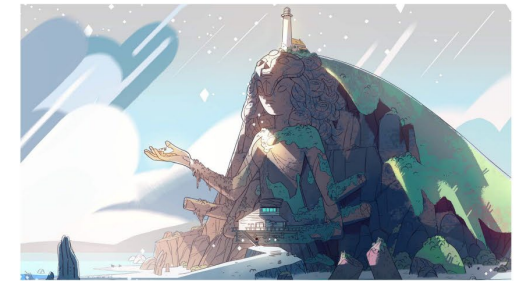


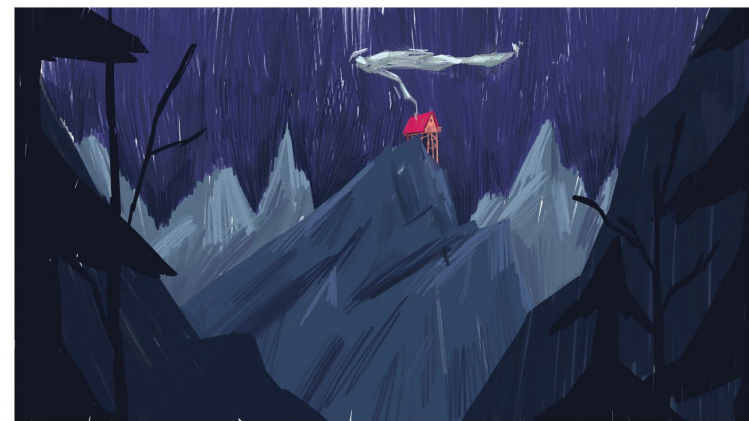
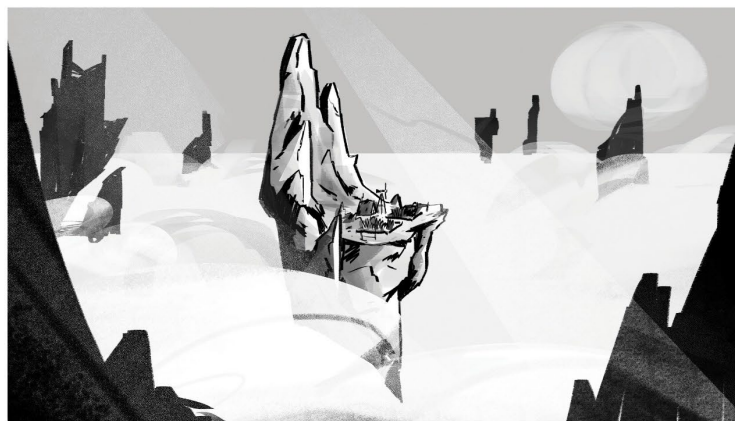
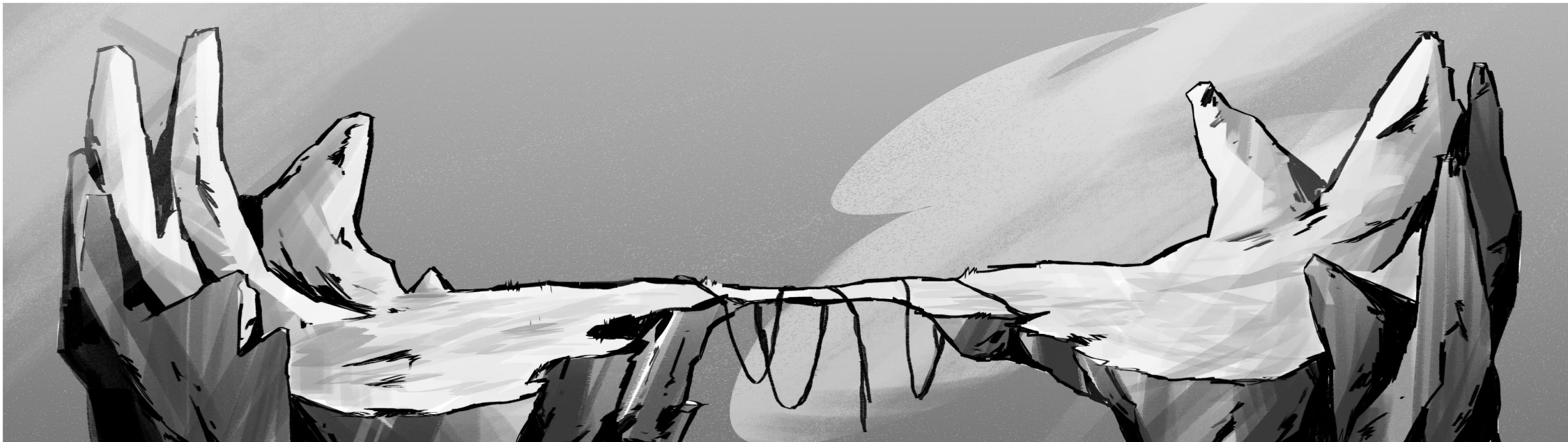
A LÁTVÁNY

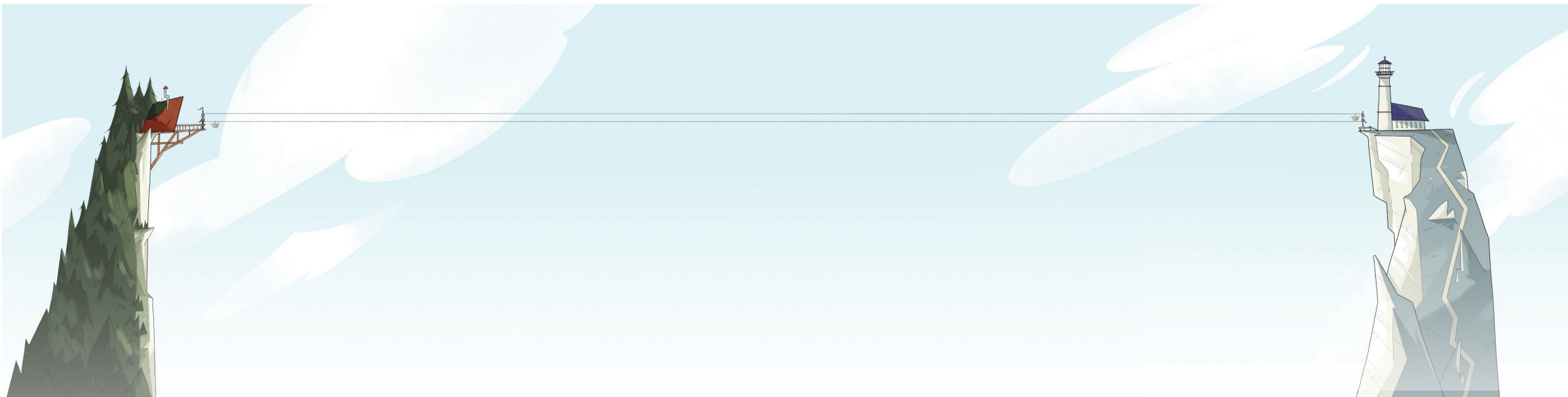


KEZDETI PRÓBÁLKOZÁSOK

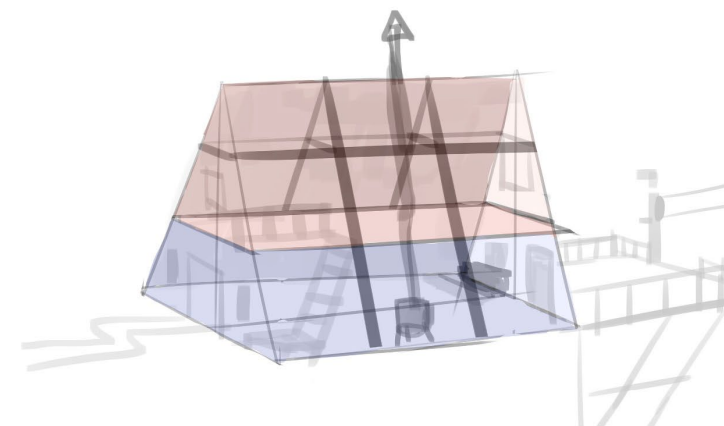
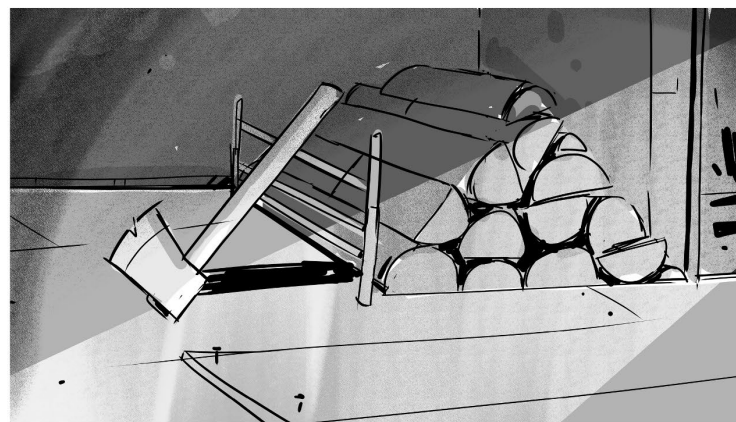
- Sokáig azt gondoltam, hogy a 2010-es évekre jellemző rajzfilmsorozatok stílusát szeretném majd valamilyen formában megjeleníteni saját filmemben, mint pl.: *Gravity Falls*, *Steven Universe*, *Adventure Time*, *Rick & Morty*, *Primal* vagy akár az új generációs *Duck Tales*





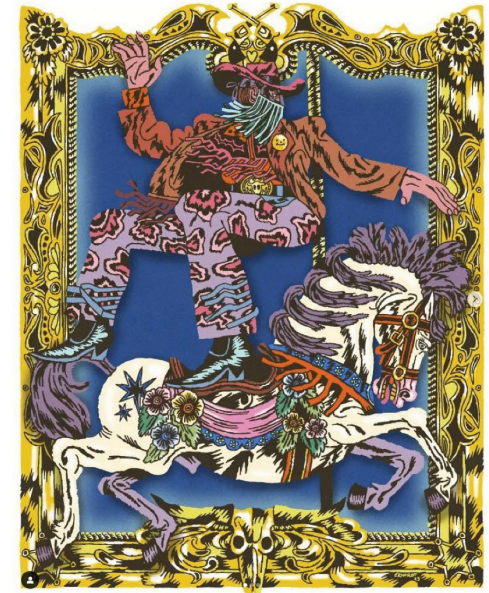


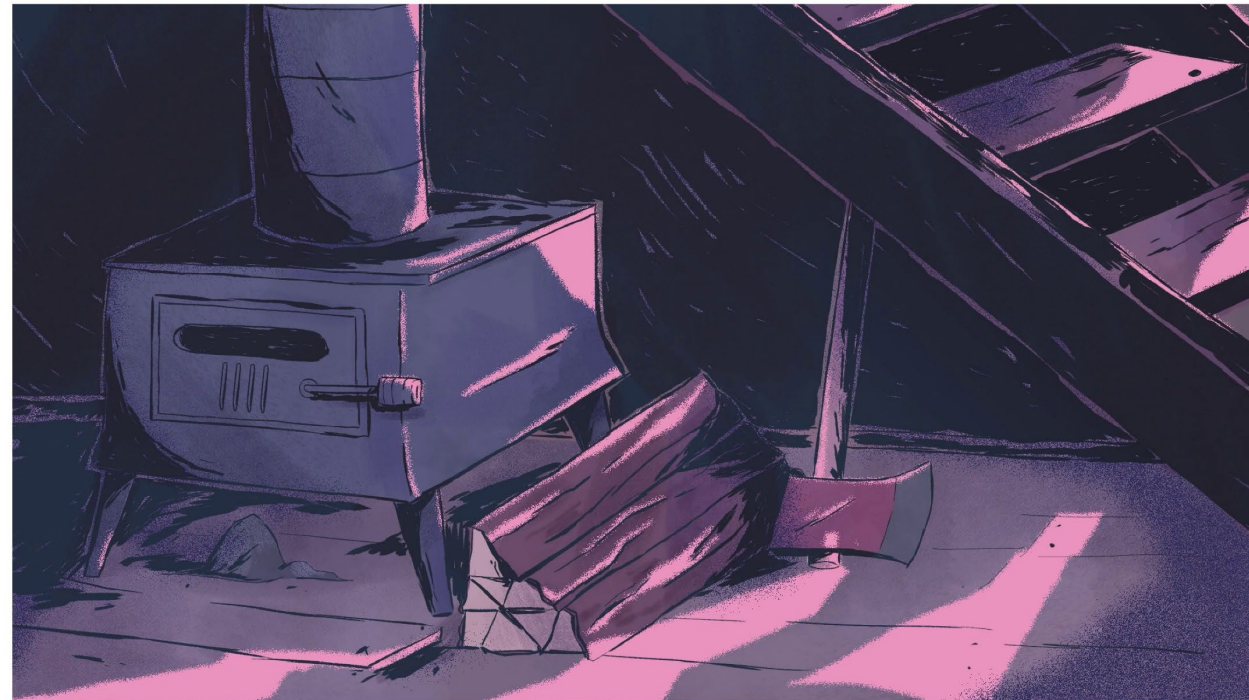
BYRON House

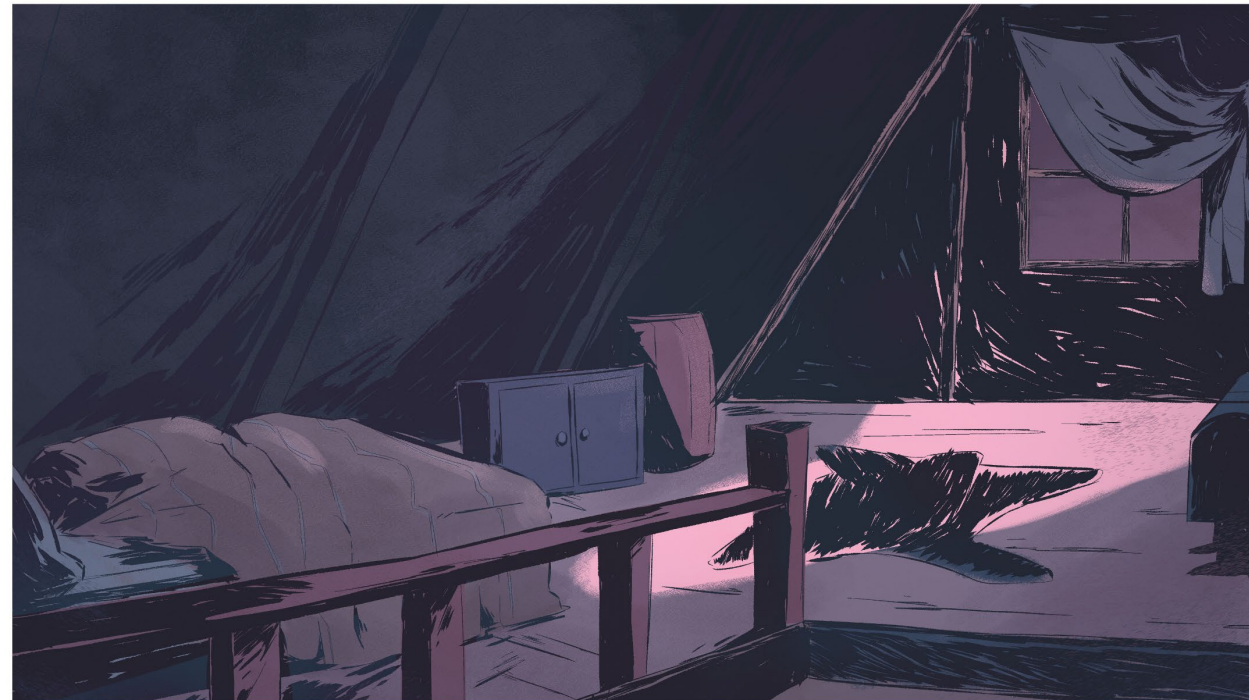


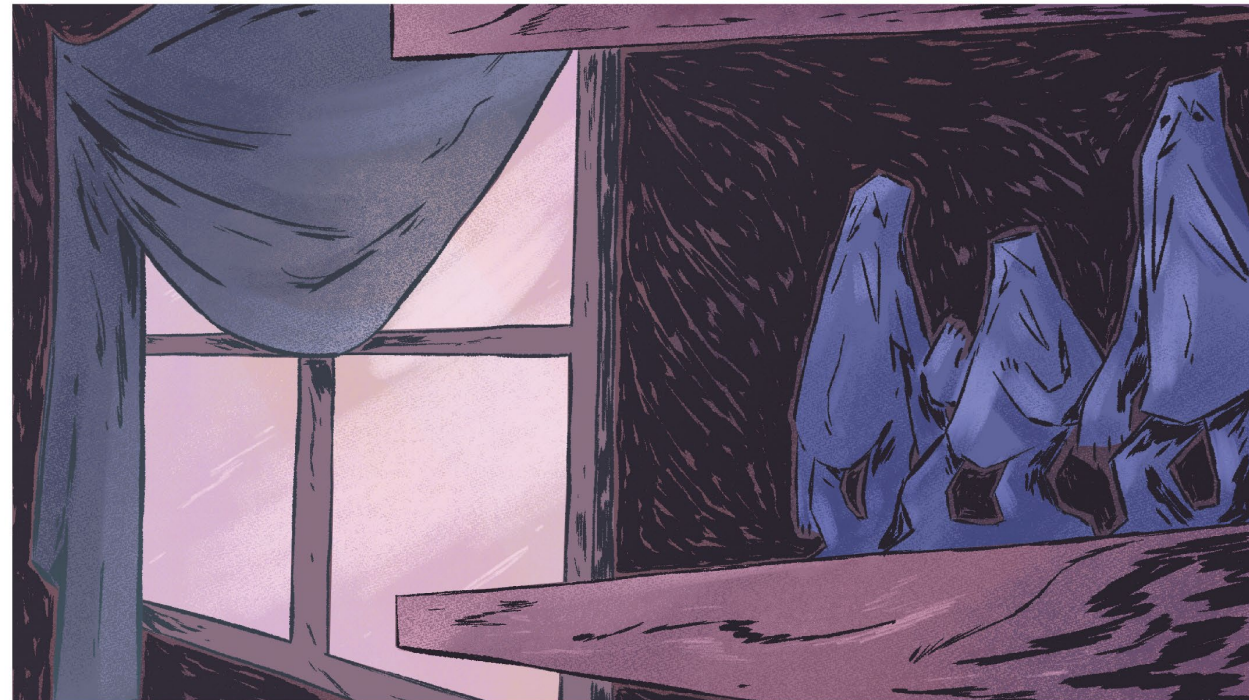
VÉGSŐ STÍLUS

- Erhardt Domonkos, magyar animációs művész:
stílusgyakorlat
- Duncan Trussel és Pendleton Ward :
The Midnight Gospel - Blinded by my End

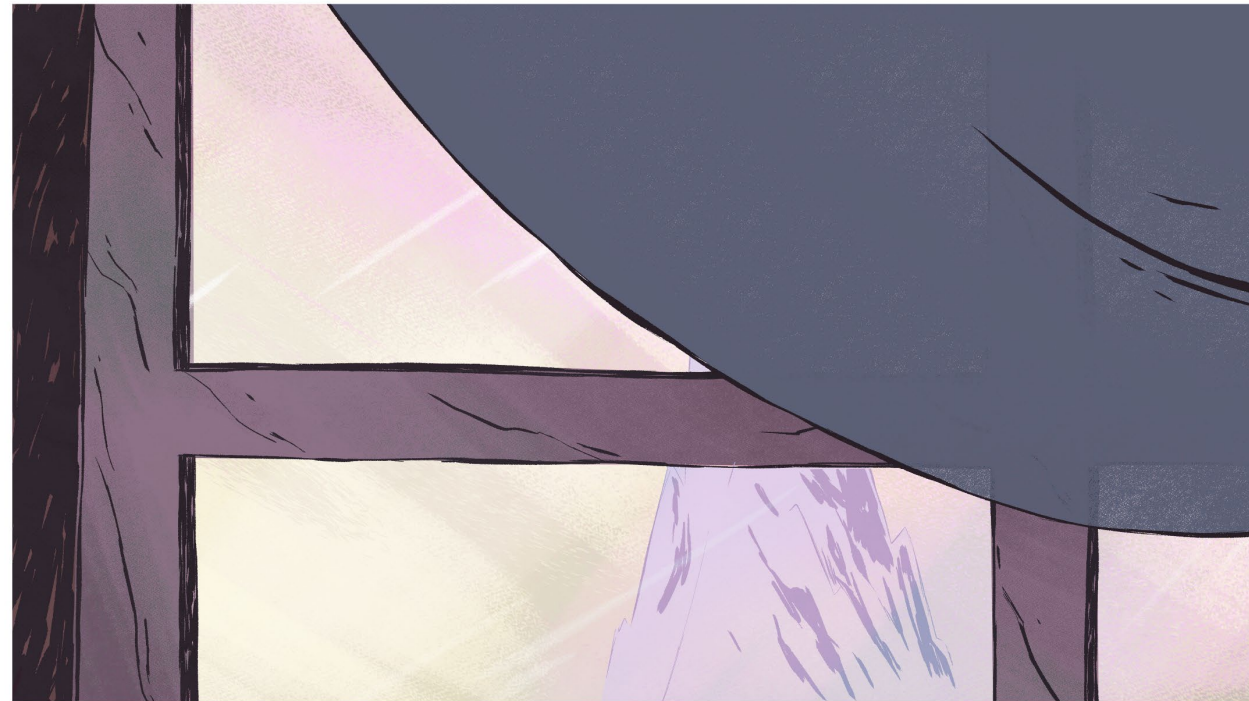


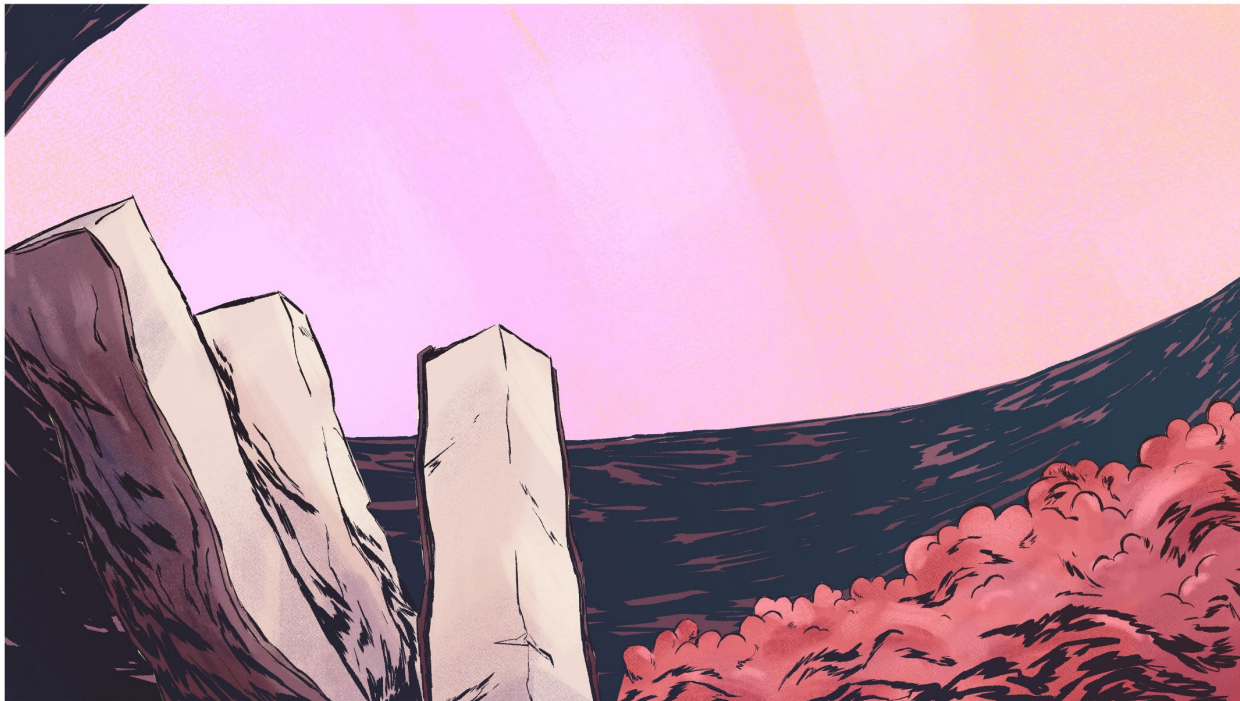


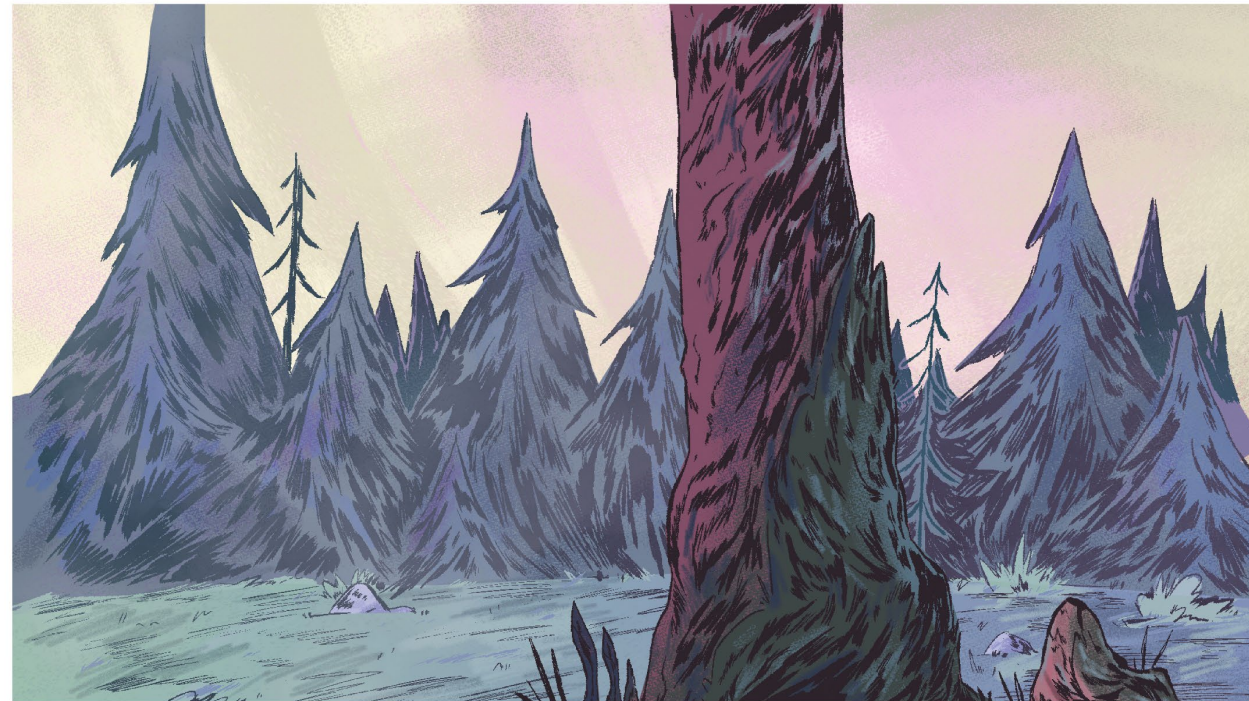
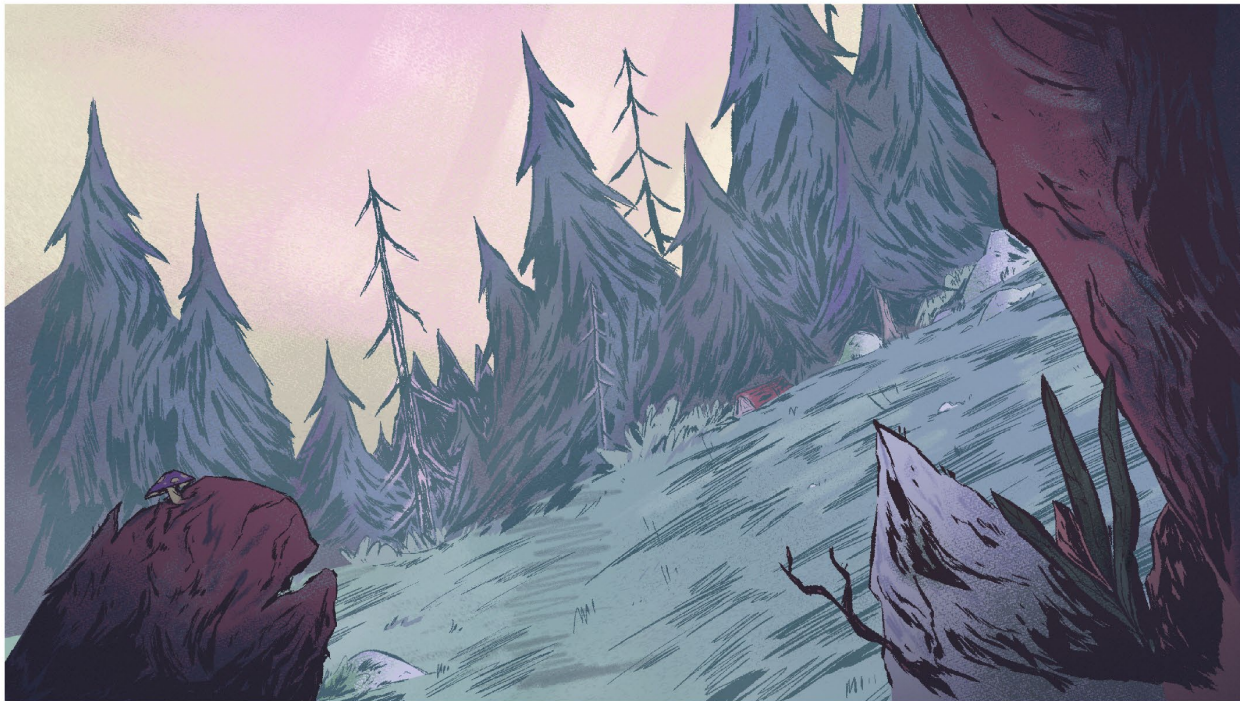


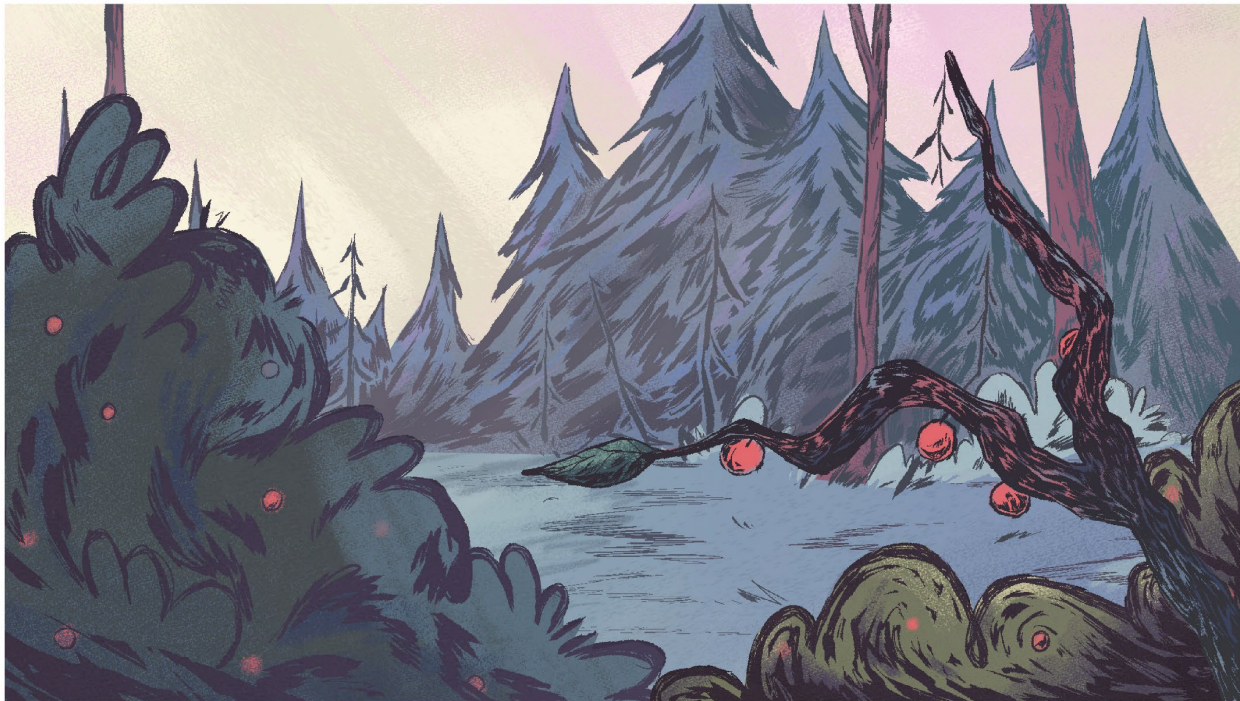


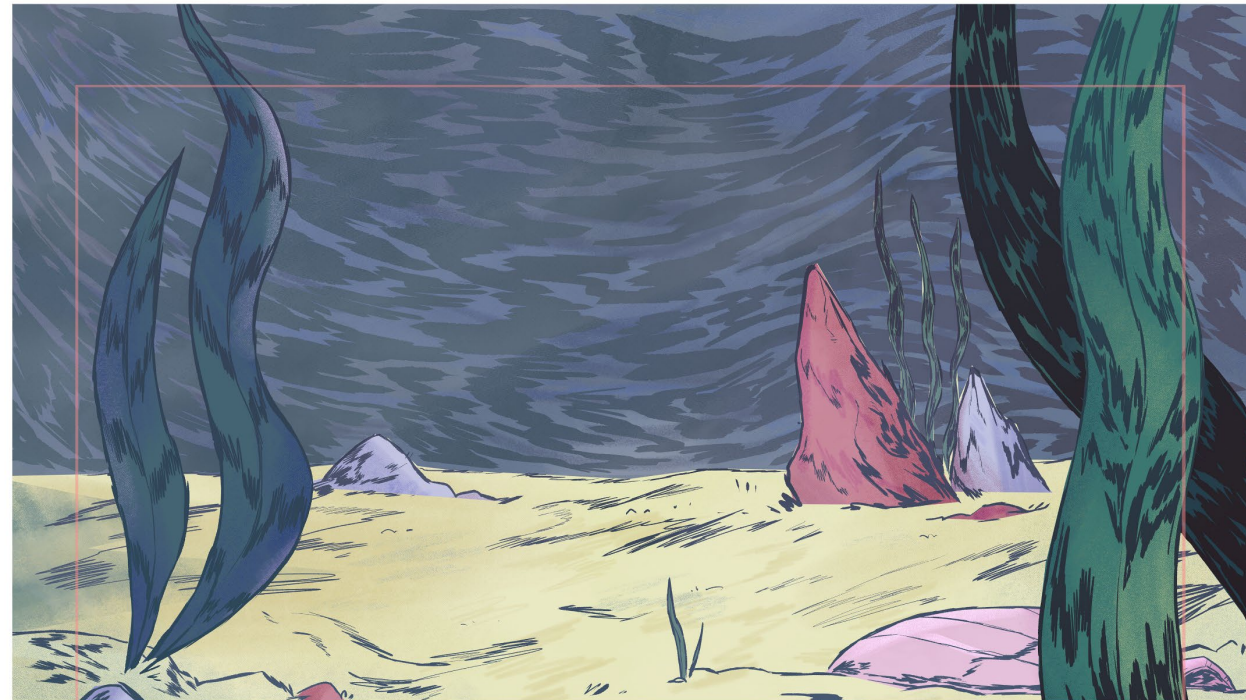
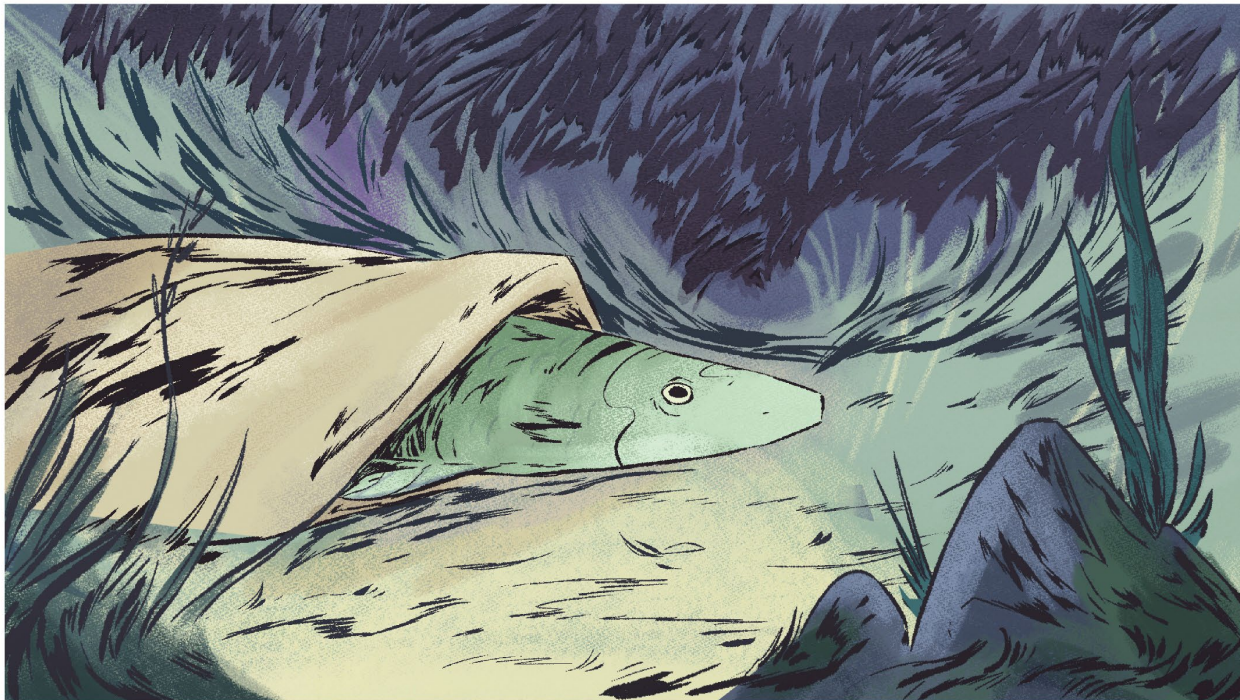


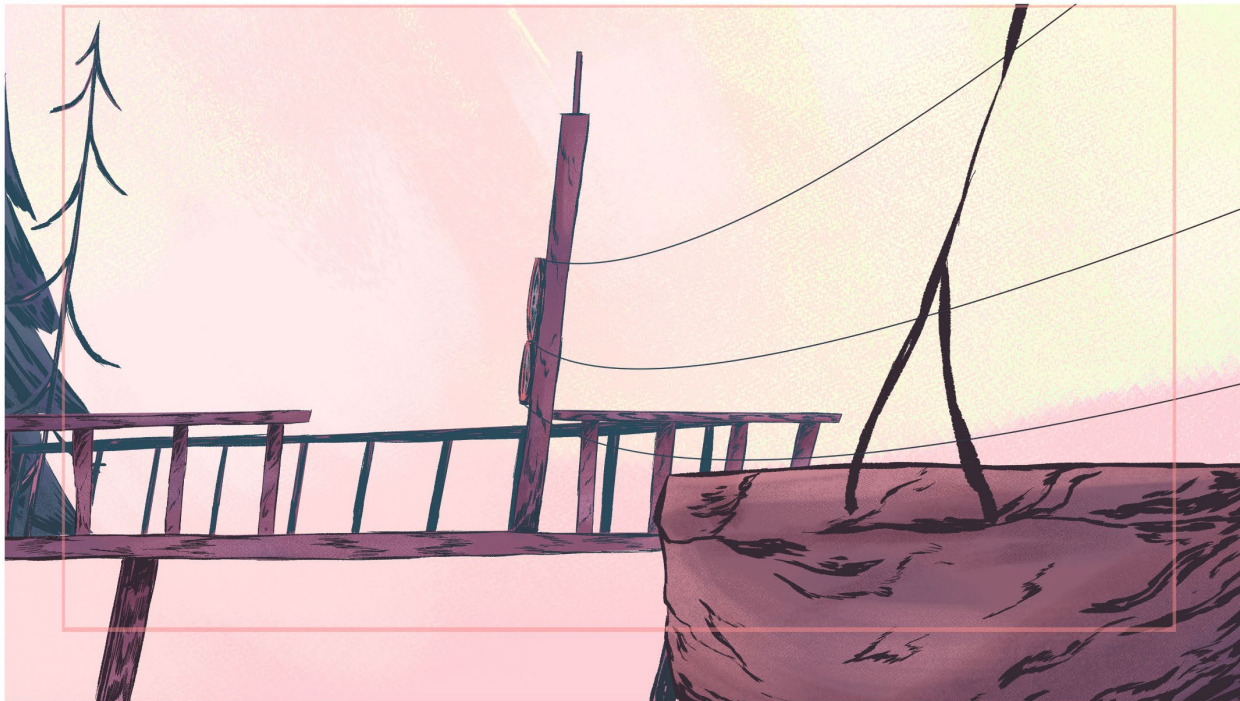


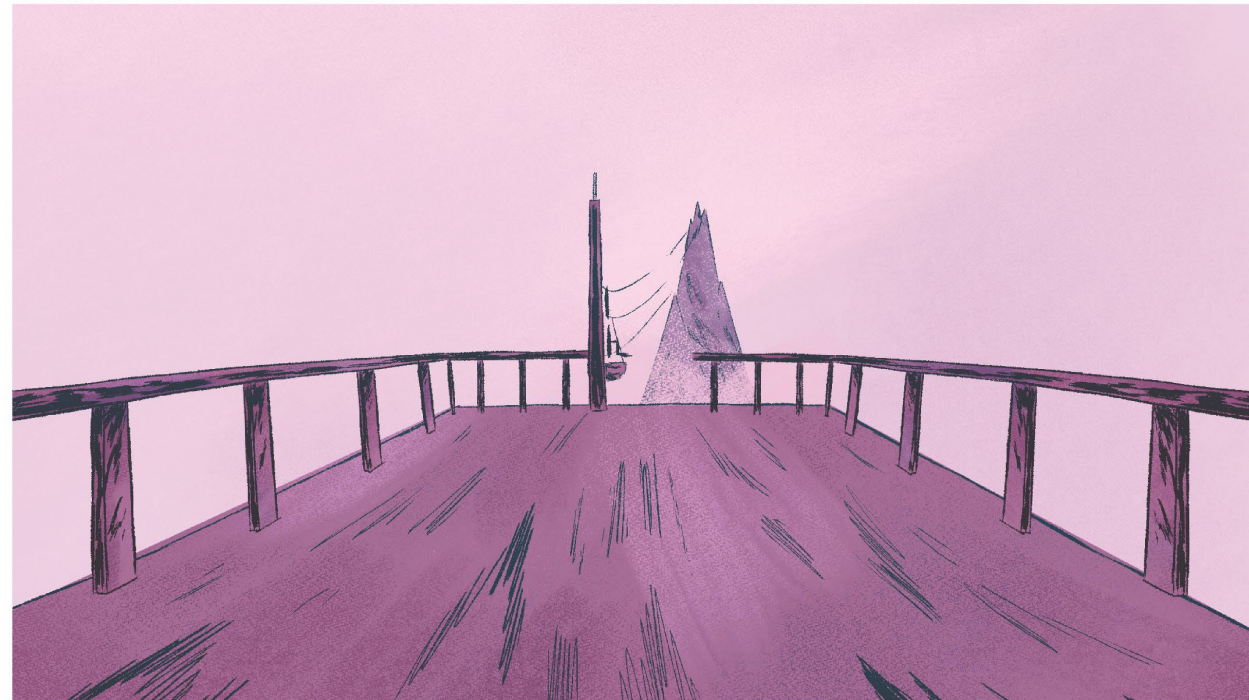


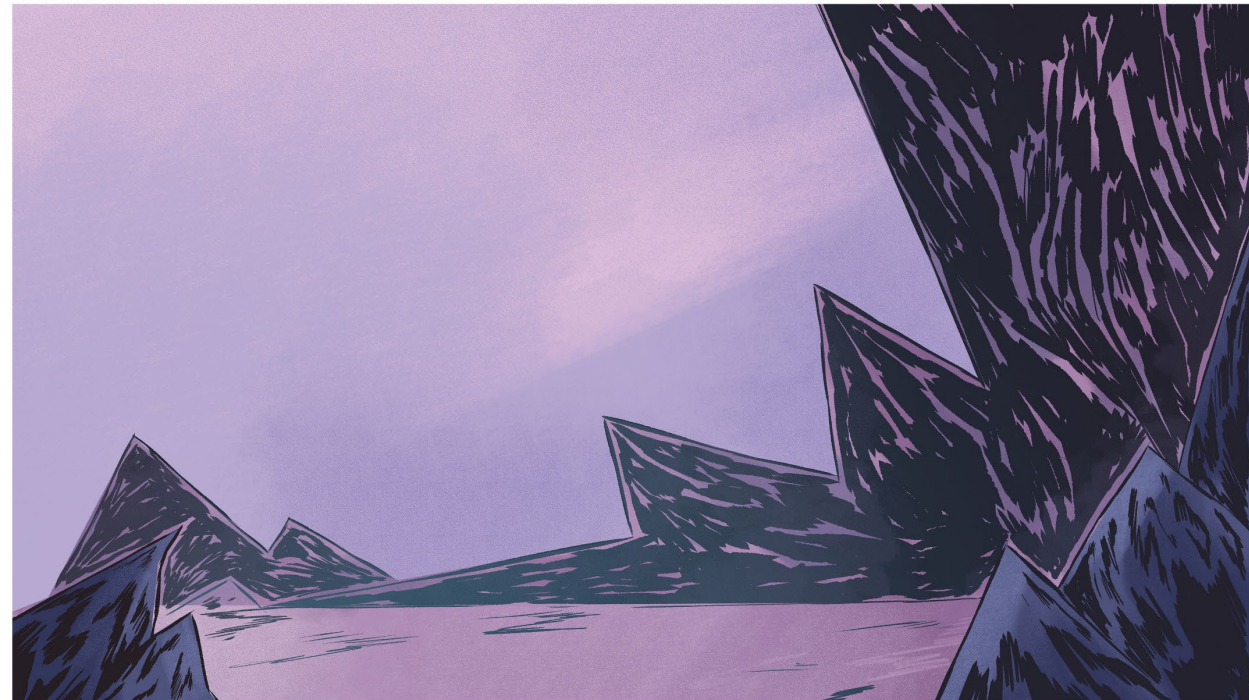
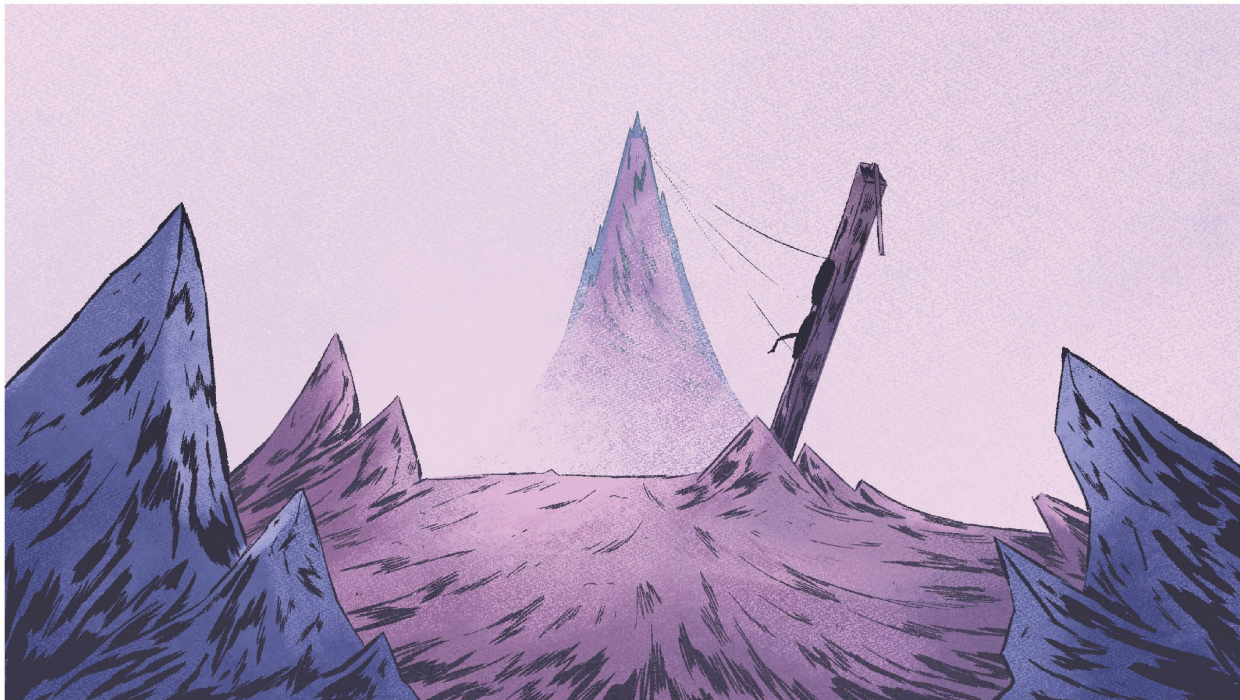


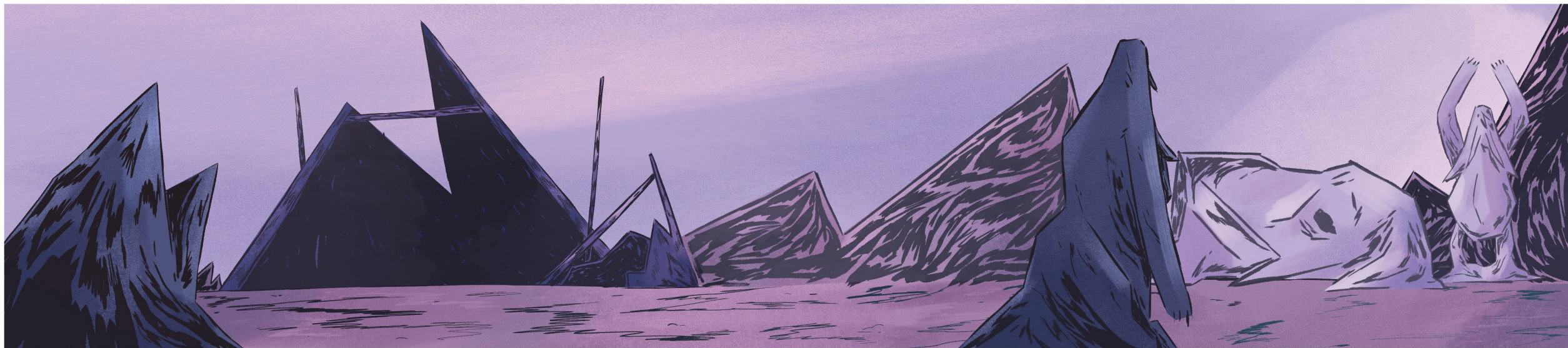












ANIMÁCIÓ, UTÓMUNKA



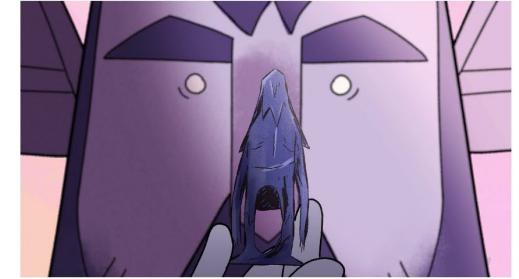
AZ ANIMÁCIÓ FOLYAMATA

- A film összesen 66 jelentből tevődik össze
- Ezeknek nagyobbik hányada tartalmaz olyan mozgást, amit frame by frame kellett megoldani
- Clip Studio Paint EX nevezetű programban készültek az animációk



COMPOSIT

- A meganimált és kiszínezett jeleneteket ezután Adobe After Effects-ben compositáltam
- Itt kerültek a jelenetekre a különféle kameramozgások, fény és árnyék effektek, illetve egy egységesítő color grade







KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

