

## LACUNA - műleírás:

### CSELEKMÉNY

Az animációs rövid film az ember történetének legősibb és talán legfontosabb aspektusát dolgozza fel. Két személy, két önálló lelki világ, két energia tudomást szerez egymásról, s kezdetét veszi a hatások és ellenhatások tánca, amely az emberi kapcsolat.

Kalandorunk a rohadásnak eredet pusztán áthágva, egy tündöklő és természeténél fogva vad rengeteg előtt találja magát. Kisebb habozást követően végül kíváncsisága felül kerekedik rajt, s bele veti magát a hívogató ismeretlenbe.

Hamar megérzi, hogy nincs egyedül, hisz az erdő része egy különös teremtmény, amely viszonzott kíváncsiságtól vezérelve, bár tartózkodóan környékezi meg a kalandort. Eleinte az erdő erejével leskelődik, majd felfedi jelenlétét.

Egy nimfa, erdei tündér, vagy ősi szellem. Árnyszerű, kígyózó mozgásával már-már körtáncot jár a kalandor körül, aki teljes elaléltsággal figyeli, amint a történet kibontakozik körülötte.

Végül megtörténik az első fizikai kontaktus. Kettejük érintése ki-kin a másik nyomát hagyja, ám csak a kalandor bőrén szívódik fel a lecsapódott varázslat. A nimfán ismeretlen hegként virít tovább az emberi lenyomat. Eleinte pánikban tör ki, megpróbálja eltüntetni magáról, s értetlen nehezteléssel fordul a kalandor felé, akin eluralkodik az aggodalom. Végül a nimfa vissza vonul a természetfelettibe, és egyesül az erdővel. A kalandor egy láncreakciónak lesz tanúja, amit az egyesülés vált ki a környezetén.

### SZINOPSZIS

Egy utazó belekeveredik egy természetfeletti összetalálkozásba egy ősi erdő szellemmel, amely mindkettejükön végleges nyomot hagy.

### STÍLUS

A kész stílus kialakításához a vezér inspirációt a 2010-es évek Cartoon Network produkciói adták, mind a vonalvezetés, formanyelv, dinamika és vonal-minőség szempontjából. Az akkoriban elterjedt geometrizált alakzatok gyakorlatilag görbék nélkül épülnek fel. A kanyarulatok lapítással egyfajta „lusta szöget” alkotnak. A vonaldinamika a manuális ceruzarajzok minőségét kísérti meg az úgynevezett „inkbleed” effektus stilizálásával.

### SZÍNEK

A színvilág mögötti gondolatiságát a Gravity Falls ikonikus látványvilága segítette, melyre a tört, természetes színek atmoszféra fényekkel és árnyék tónusokkal való rétegelése jellemző. Ezzel

egyfajta nosztalgikus, szinte már romantikusan elvágódó színvilágot tudtam megteremteni, amely nyerő párosításnak bizonyult a választott témámmal. A hátterek gyakorlatilag intuitív módon, improvizatívan és referenciaképek folyamatos segítségével hívásával épültek fel színdinamikájukban. Ezzel tettem kísérletet a túlszerkesztettség elkerülésére, melybe oly gyakran beleestem, mikor fix palettával gondolkodtam.

Az erdőbe bepillantva az álomszerűség fokozásáért egyéb nem természetesen színekombinációk is találhatóak, mint például a neonfényű mocsár, vagy a távolban rejtőzködő szellem-lombú fa.

## KARAKTER DESIGN

Az egyik legrágósabb kihívást a karakterek háttérrel való összeegyeztetése jelentette, hisz az erdő maga absztrachált, a karakterek pedig organikusabbak. Az évek alatt csiszolódott karakter alkotási metódusom a következő: tompított szögekből építkezek, teljes értékű szögeket az ívek találkozásai alkotják egyedül. Hasonló metódus ez ahhoz, amit a Dream Works készítői a Madagaszkár c. film karakterdesignjához ötlöttek ki, ahol minden szereplőt felépítő konvex és konkáv alakzat egy görbét követő egyenesből épül fel. Két egyenes, vagy két görbe sohasem követheti egymást, különben megbomlik a karakter következetessége. Ez mind hathat tudat alatt a nézőre.

Ezek a döntések, amik alapján tovább építettem a szereplőimet. Mindenben, amit a Nimfa képvisel, konvex, íves formák dominálnak. A már-már pufi formákat alkotó görbékkel az volt a célom, hogy természetességet közvetítsek, mind a Nimfa testén, mind az őt körülvevő erdő fáinak dizájnján. A mintázatok, a földet borító foltok, sziklák, vagy akár a hajtömege megjelenítésénél is ezt az utat követtem.

Nem akartam azt az evidens húzást alkalmazni, amikor a történet két felét alkotó karakterei egymás poláris ellentettjeit képezik dizájnban.

Így az utazó esetében bár észlehető a konkáv karakterépítés szellemisége, mégis vegyül a Nimfa képviselte naturalisztikussággal, amelyet az esetenként elejtett konvex görbék adnak. Ezzel közvetítve egy bizonyos kötődést a két karakter között.

A kalandor egyik karakter eleme a „pisztolytáska unokatestvére”, amely a kutakódó énjének kifejezéséhez volt szükséges adalék.

## CÍM

A Lacuna szó annyit tesz: valami után hagyott űr, hiányzó részlet. A szó a latin nyelvből ered. Inkább a film üzenetét jelöli, mintsem a cselekményére utal. Fontosnak véltem olyan cím megalkotását, amely nem angol, vagy magyar nyelvű szóból/szavakból építkezik, hisz egy archaikus történetalapú témához, szerintem jobban illik egy holt nyelven leírt fogalom. A Lacuna szó azonnal megtetszett, a hallatán egy természeti környezetre asszociáltam, s tovább izgathatja a néző fantáziáját, hogy mégsem értelmezhető azonnal. Feltámasztja a vágyat, hogy kiderítsük mit

is jelenthet valójában. És ez a mélység az, amit kerestem a Nimfa karaktere mellé.

## TECHNIKAI HÁTTÉR

Az animáció egy kezdetleges vizuális koncepció rajzból csírázott ki, amelyből később elkészült a vázlatos storyboard manuális technikával. Ezután az animatic karöltve készült a végleges inbetween framekkel.

A frame arány bizonyos esetekben váltakozik 24 és 12 frame per second között, a karakter- és kameramozgások sebessége alapján. A digitálisan elkészült rajzok egésze Adobe Photoshopban készült, rengeteg krízishelyzeten átívelve. Mivel alkotói folyamatom részét képezte a digitális festés közben az atmoszféra fények, tónusértékek és egyéb atmoszférakeltő képi elemek felvitele, így az Adobe After Effects használata teljes mértékben háttérbe szorult.

A vágás és hangdesign Premier Pro belül, az elektronikus zenealapok komponálása pedig Ableton Live 11 Suite-ban történt. Egy kevés belenyúlást igénylendő, a Blender programot is segítségül hívtam egy konkrét feladathoz.

## HÁTTEREK

Elhatározásom volt a projekt legelején, hogy minden feltűnő fa, bokor és kő saját karaktert fog kapni, ami meg is valósult. Így minden erdei élőlény egy külön szereplőnek hat, hisz a Nimfa életében azok is. Így illőnek láttam megadni a kellő tiszteletet nekik is. Ez tette lehetővé, hogy a dizájn megidézhesse a természet őskáoszba oltott rendjét.

A nagytotál hátterek ingergazdagok, vizuálisan töménységüket az atmoszféra színekkel való tompítással ellensúlyoztam. Az egyik, és egyben a legelső Easter-egg a kezdő plánban megjelenő tájegység. A kültér, ahonnan később kiszakad a néző. A cselekmény "táncparkettjét", vagyis az Erdőt kontrasztba állító kopár mezőség, a vadon zöldellésével szemben állva rothadt, felperzselt, s formavilágát tekintve absztrahált. Az azt felépítő primitív formák laza viszonyt ápolnak, mintha mindjárt szét akarnának esni. Színeiben őszi, borongós és mindennél inkább baljóslatú.

A legtöbb háttér a hatalmas fájlméretben készített háttérkomplexumok szeleteiből adódik össze. Ezeknek a fókuszpontra kívül esését esetenként blur-el, másutt egyfajta kromatikus aberrációt idéző eltolásokkal szimuláltam. Ez utóbbi húzást a Pókverzum filmekből kölcsönöztem.

## HANG ÉS VÁGÁS

Számomra mindig is elengedhetetlen volt, hogy a hang a képpel egyetemben épüljön és változzon. Így az első naptól fogva a hangulatot idéző filmzenékre vágtam a nyersanyagot. A zörejek és hangdizájn világába a projekt közben szerettem bele csak igazán. Később ezek végleges zenékre cserélődtek.

## UTÓMUNKA

A kompozit utómunkálatok különböző atmoszféra fények, tónusértékek segítségével rántotta

össze a jeleneteket, hogy hihetően egy helyen játszódjon a film. Cselekmény szerint arany óra körül látogatunk az erdőbe, ezért a háttereken megjelenő erős fényhatásokkal, fénysugarakkal már korán elő kellett készítenem a pályát az kompozit tevékenységeknek.

## ZENE

Az első ötlet tradicionális, már-már filharmonikus hangzásvilág felé vitte volna a filmet, megteremtve ezzel egyfajta Miyazaki féle atmoszférát. A tanszéki zene szakos hallgatók segítségül hívása helyett úgy határoztam, hogy, ha már egyébként is a kísérletezésbe kezdtem, miért is ne tartsak egy expedíciót a zene terén is. S váratlan és véletlenszerű események sora mentén elkezdett kialakulni egy olyan hangzás és kép viszony, amely a hagyományos értelemben vett pop-kultúra keretein belül nem számít általánosnak.

Animációs szaktársammal egyesített erővel, rövid úton beleálltunk egy konkrét irányba:

Synth-Pop.

Hagyományosan futurisztikus témákkal párba rakott hangzásvilág, így ki kellett találnunk, hogy érjük el, hogy a nézőt ne vezesse félre és asszociáljon Scifi-re.

Mivel a 80-as évek klasszikus jövőidéző eszköze ez a műfaj, az első és legegyszerűbb támaszkodómat a Netflix Stranger Things sorozata adta.

Az elektronikus alapja különböző muzikális atmoszféra hangok, kórusok, vokálok rétegelt jó kiindulópontnak bizonyult, ám továbbra is hiányérzetet hagyott maga után. Az összeegyeztetés végső eszköze nem más volt, mint különféle intuitív és szimpla hangszerek improvizációs játéka. A filmzenén belül többek között megszólal kalimba, amely nélkülözhetetlen karaktert ad a projektnek.

Különös elegy jött létre, amelyet a 18-19. századra hajazó szetting és a civilizáció teljes hiánya alkotott a futurisztikus atmosférazenével.

Vígh Péter - CE1UVO