



LACUNA

VÍGH PÉTER

ÜZENET
Mindennek fényében, céloomá tettem, hogy nem csak nekem, de sorstársaimnak is iránytűként működjön ez a film. Hogy talán (ha csak egy szememnyivel is) kevesebb céltalan fájdalomt éljenek meg, amikor végig mennek ezen az igenis szükségsszerű úton. Mert valljuk be, ha minden okkal történik... amit a történetek fényében magunkkal teszünk, gyakran nem szolgálnak egyéb tanulsággal, mint hogy rádöbbenjünk, mindennek meg van a maga helye a történetben és a legtöbb fájdalomnak indokolatlanul tesszük ki magunkat Ha akár egy embemél is elérí a Lacuna, hogy enyhítsen a terhen, amit magával cipel, akkor számomra már az egész projekt sikeresnek bizonyul.
Ezen belül sok gondolkodnivalót jelentett nekem, hogy milyen irányokba viheti el a nézőt ez az erősen rétegelt és közel sem könnyen emészthető emberi tapasztalat. Feneketlen nyúl üreg. A predesztinált, kitaposott útról való letéréstől, a természetünk ellen való lázadáson át (mint Flynn Rider letérése a tolvajok ösvényéről), az áldozatok vállalásáig (mint például, ahogy Arwen feladja a halhatatlanságát).
Végtelen tapasztalat halmaz, amin tovább haladhatunk. S félelmem tárgya volt, hogy nehogy esetleg szélsőséges következtetésekre vezesse a nézőt a filmem.

Azonban akadt egy bizonyos üzenet, amely minden egyéb fölé kerekedett az én saját világomban...

Z GENERÁCIÓS ÉRTÉKREND
Egyik konstans viadalom a saját generációm élet elleni megrögzött hozzáállásával történt/történik. Már a gimnazista éveim során is, de az évek múlásával egyre evidensebbé vált a tény számomra, hogy kortársaim sekélyesebben kezelik egyes emberi kapcsolataikat (legyen itt szó baráti/családi/romantikus/szakmai értelemben vett kötődésekről). Elszigeteltség érzetem tinédzserkorom óta minduntalan fokozódott, mivel úgy éreztem nem hajlandó senki sem azonosulni a saját magam féle tapasztalás vágygal. Szisztematikusan kapcsolódnak le bizonyos érzelmi töltöttség meghaladása után az adott élményről/tapasztalásról. Egyfajta védelmi mechanizmusként, kényelmet kínálva elfedi valós természetét, hogy merőben mérgező magatartás.
Ennek a magatartásnak számos oka akad, többek között a kisgyermekkorunk óta szintén egyre súlyosbodó kitettségünk ember-telen mennyiségű és minőségű ingernek, amely a kora-kamaszkori fejlődésünket olyan módokon túlstimulálta, hogy annak mára kialakult következményei sorra ütök fel fejüket (gondolok itt például a fokozódó figyelemzavar, diszfóriák és diszmorfiák különböző rétegeire). Ennek természetesen számos eddig nem tapasztalt hasznos vonatkozása is van. Ezek egyike a hiperérzékenység, melyet szeretnék nagyító lencse alá venni, hogy érthetőbb legyen a tézisem. A hiperérzékenység egy két élű penge. Amennyi hasznót hajthat, olyan köny-nyen ejtethet károkat a lelken. Az információs korszak első bennszülötteinek lelkein, melyeket,

újkeletű igényeikre felkészületlenül, az Y generáció nem megfelelő módon és kontextusban kezelt (önhibájukon kívül). A szünni nem akaró túlstimuláltság kinja lehet egyik oka annak, hogy a generációm a magány felé orientálódik. Elvész a dac és bátorság, hogy rizikót vállaljunk, hogy drámát csempésszünk a hétköznapiokba, vagy hogy bevállaljuk, áldozatok árán elköteleződjünk egy másik lélek mellett.
Közös munka árán a tapasztalás teljesen új mélységeit tárhatjuk fel, s ennek ür érzetét semmilyen izolált komfort nem töltheti ki.

A merevlemez tehát betelt, nincs kapacitás kockázat vállalásra. S a Lacuna ezáltal főként generációm tagjainak szól, s ezen dac visszaszerzésére hív s buzdít.
Ijesztő a konstans egyensúlyban tartás felelőssége, hisz ha van dac, az játszi köny-nyedséggel válhat mérgező tuskévé. De minden mozdulat után egy szememnyivel edződik ez az izom is, mint minden másik.
Tolkieni szenvedélyem a bajtársiasság és szövetségek témája. A lélek nemesség-gének ígérete azóta hajt, hogy az eszemet tudom, és ennek megfelelően keresem azokat, akik osztoznak velem mindebben.
Mindezen dologra való rádöbbenésem volt az a végső löket, ami miatt végül úgy határoztam, hogy vállalom a kockázatot, amit ez az őszinte és intim projekt jelentett a lelkeimre nézve.

ÖSSZEGZÉS
A monumentális érzelmek megkövetelik a mélységet, párbajra hívnak, hogy „nézzünk a tigris szemébe”. A mentális egészség szempontja is borzasztóan fontos, de a romantikus nézőpont vállalása és ennek lelki előnyei, lelki gazdagsága volt a legfontosabb számomra. Az elzárkózás kultúrája gonosz és sekély, saját magunk teljesen egyedi határmezsgyéit mindnyájunknak ismerni kell, s azokat természetüknek fogva csak azt követően ismerhetjük fel, hogy áthágtuk azokat. Gyermekként egyikünknek sem volt bőr a térdkalácsán, és mekkora dac izzott ezeknek a térdkalácsoknak a gazdáiban. Sérülj hát, ismerd meg a megismerésre vágyót, fedezd fel a felismerésre hívót, mert csak a megtapasztalt világból, érzésekből tudsz hitelesen mesélni. Szenvledély és szenvedés sosem jár egyedül, de a napban sem csak akkor hisz az ember, ha látja az égen.



KUTATÁS
alapanyag:
- LOTR – Aragorn x Arwen
- Halott Menyasszony – Victor x Emily
- Atlantisz – Milo x Kida
- Aranyhaj – Rapunzel x Eugene
- Jibaro – Sziren x siket katoná
- A Vadon Hercegnője - San x Ashtika

Számomra egyik legfőbb inspirációs forrás a női nem természetének transzcenden-
talitása volt. A férfi/női kapcsolódás dinamikája és annak feltérképezése a fikció és
animáció történet során.
Világunk történeteiben, meséiben, legendáiban a kezdetektől fogva központi
szereplő a nő. A női nem eszenciájának megfejtése nem válik megunt témává,
korokon átívelve, a mai napig aktuális. A férfi és nő közti kapcsolódás
feltérképezése interdiszciplináris gondolat, feladat. Napjainkban fantasy elemekkel
való interpretálása egyre inkább elterjedt, izgalmas út.

Az animációmban a férfi küldetése egy új világ feltérképezése. Egy világ, mely
természeténél fogva vágyja, hogy feltárják, s a kapcsolat létrejön, a férfi felfed-
ezésvágya által. Erre példa a 2005-ös Halott Menyasszony, ahogy Victor szépen
lassan rádöbben, hogy nem hagyhatja figyelmen kívül az ismeretlen megismerését.
Másik megközelítésmód akár egy lelki kalandúra, ami által a férfi megtanul alázat-
tal fordulni egy megmagyarázhatatlan erő felé, amely pedig elfogadásra éhezik.

Erre példa a 2022-es Jibaro c. animációs rövidfilm, vagy a 2010-es Aranyhaj c.
animációsfilm, ahol a férfi karakter kikerülhetetlenül meg kell hajoljon a természet
ereje előtt.
A két irány ötvözhető, melynek legszebb feldolgozása a 2000-es Atlantisz c.
animációsfilm, ahol Milo csillapíthatatlan expedíció szomját oltandó, bele veti
magát vágyába. Ám az út során rájön, sokkal többet jelent az, amit felfed. Sokkal
nagyobb a tépje, ereye és jelentősége.

Hogy a felfedezésének valós jelentősége túlmutat azon, amit a civilizációjának keretei
között valaha is megérthet.
Ezek a megközelítések tökéletesen alkalmazhatóak ezen viszony sötét oldalának
ábrázolására is.
Az érzelmi kiszákmányolás témáját vászonra vivő Jibaro az emberi természet minden
felülkerekedni akaró anyagiasságát segítségül hívva éri el a sokkoló hatást.
Diplomafilmem abból a célból készült, hogy egy élettapasztalatom saját

élményét feldolgozhassem. Ebből az okból kifolyólag a teljes narrativa egy
magamra reflektáló karakter – Ticco – szemszögén keresztül szándékoztam feltárni.
A pop-kultúrát görcső alá véve, ez a fajta megközelítés ritkább. Gyakoribb megközelítés
a történetalakításban a fantasztikus és egyedi főhős, vagy általában főhősno.
Egy magasabb rendű karakter a történet főhőse, s az ő nézőpontján keresztül épül föl a
néző számára a történet. Ezzel a különleges nézőponttal egy olyan narrativa jön létre a
történetben, amelyen keresztül, a számmunkra jól ismert, hétköznapi, a mindennapjainkat
betöltő eseményeket, rutinokat, tevékeny-ségeket egyfajta különlegesség, egzotikus
jelleg lengi körül. Saját történetem-nek más célja van, így más eszközöket is hívok
segítségül.
Véleményem szerint a misztifikált, már-már álom szerű miliő megteremtése és az azzal
való ügyes egyensúlyozás kritikus pont egy ilyen típusú történet autentikus átadásában.
Diplomafilmem esetében ezt a hatást azzal szeretném elérni, hogy a történetnek nincs
kézzel fogható eleje, sem vége. Pont, mint egy átlagos álomélmény esetében.
A fent említett tapasztalat, amely az animációs filmet indikálta, egy szívótérés. Nemes
egyszerűséggel egy szerelmi megsemmisülés. Ám ennek ellenére a történet nem ennek a
helyzetnek a fájdalmát dolgozza fel. Ehelyett ezen kozmikus kap-csolódásnak a
kialakulását szeretné a néző figyelmébe ajánlani.
Így a film maga eredet történeté lett.
Egy olyan összetett és mély történés érzékeltetése a cél, amelyet képtelen voltam
szavakkal körül írni, vagy megérteni másokkal, mikor arra a kérdésre próbáltak választ
kapni, hogy mi is az a dolog a saját belső világomban, amit elvesztettem. Hipotetikusán
abban hiszek, hogy minden valaha megtörtént és a jövőben valaha megtörténő szerelmi
kapcsolódás egy egyedi, megismételhetet- len és másikkal összevethetetlen energia,

élmény. Egy lecsapódás az idő egy szövetén. Egy hófehér izzás. A különbözőségük és
az emberi szubjektív léttapasztalat miatt a hiányuk okozta mély belső űr is teljesen egyedi.
S az egyik legerőteljesebb és legmemesebb hajtócsapága a művészeteknek.
A saját magam féle fájdalmamat így a diplomafilmembe fektettem.
Egyfajta kommunikációs kísérlet, ami több terápiás folyamatot létrehozott.

Szándékom végül természetesen meghajlott. A narrativa megkövetelte bizonyos áldozatok
meghozatalát, melynek egyike az volt, hogy a lány karakter (Selky) személyes nézőpontja
ugyanannyira napfénybe kerüljön, mint Ticcojé. Ezt eredetileg kerülni próbáltam, mivel Selky
költői homályban hagyása segített volna tovább misztifikálni a karaktert, hogy minél romanti-
kusabb figura lehessen (akárcsak otthona, a mélysé-ges erdő).

A film végére azonban ezzel az eszközzel egy igen érdekes filmmyelvi hatás bontakozott ki.
A néző eleinte Ticcoval azonosul, hisz az ismeretlenre ösztönösen, emberien reagál. Ám amint
Selky elkezdi felfedni feltárni magát, mint emberi tulajdonságokkal bíró lényt: a bizonyta-
lanságát, önmegztésre való hajlamát, kíván-csiságát, vágyait,
a néző többé nem lesz biztos saját dolgában. A szerepek határai elmosódnak, és ezen a ponton
sokkal kevésbé lehet eldönteni ki a főszereplő.



felül bal: Alberto Mielgo; Jibaro (2022)
közép bal: Tom Cawelfield; Aranyhaj - a sorozat (2017-2020)
felül jobb: Tim Burton; A Halott Menyasszony (2005)
közép jobb: Peter Jackson; Gyűrűk Ura - A Gyűrű
Szörvetege (2001)



Tommy Moore, Nora Twomey; Kells titka (2009)
Gary Trousdale, Kirk Wise; Atlantisz (2001)



Hajao Mijazaki; A vadon hercegnője (1997)

SELKY
A nimfát idéző főhősno, Selky víziószzerűen jelent meg számomra, így a
színei
az első pillanattól fogva kőbe lettek vésve. Egyben ezen vízió döntötte el a
történet végső színterét, a nemes Erdőséget, amely Selky ősterritóriu-
maként szolgál. Fő irányelveim közé tartozott a szatírok és nimfákról szóló
görög mitológikus történetek és egyéb európai hitvilágokból merített
tündér mítoszok.
A karakter mögé így hát egyfajta mitológiát is ki kellett alakítanom,
amelyet a látomás jelenetben tárgyalok. A jelenet fő célja a karakter időn
túliségének/fennségének érzetése a nézővel és Ticcoval egyaránt. Egy
alternatív verzióban az időgrás nem fejeződik be jelenidőnkkel, mitöbb a
távolsi jövőig kíséri a betekintőt, ahol Selky visszatér eredeti, elemi formá-
jához, s a köré épült szakrális dicsőítés is új erőre kap. A science fiction
irodalomnak mindig is bevett dramaturgiai eszköze volt, hogy az ember-
iség az űrkorszak végtelenül potens létélményét a szenthez, traszcenden-
shez való visszakanyarodással ellensúlyozza.
Selky különleges képességei a projekttel egyenesen arányosan bővültek
(mikor mire volt szükség a narrativa folytatásához). És ezzel egyetemben
az erdővel való kapcsolata is rendre gazdagodott és egyre bensőségesebbé,
játékosabbá ért.
Selky képességei többek között a széllövgálás (ezt az erőt használja talán a
leggyakrabban), vagy a kód-szerzetté alakulás. Ez utóbbi animációs tekin-
tetben feladta a leckét, hisz a kódfátyol természete nagyon sajátos, s nehéz
ábrázolni. Enlilitést érdemel még a test modifikálás (ami fontos volt
számomra, mert a természetnél semmi sem változékonyabb, így egy
természetfeletti teremtménynek annál inkább fluidnak kell lennie), továbbá
az élő anyagokon keresztüli köz-lekedés, amelynek segítségével még
intimebbé tehettem Selky kapcsolatát a varázis erdővel.

Ticco
Ticcoval egyáltalán nem foglalkoztam, nem fejlődött, míg Selky „számy-
alt”.
A folyamat eredeti célja nem saját magam megismerése volt, így a
„magammal” való törődés is háttérbe szorult. Bár a karakterem vizuálisan
szinte Selky-vel együtt megszületett, de hosszú hónapok kellettek ahhoz,
hogy el kezdjen érdekelni, mi is az ő útja, helye, szerepe ebben a
találkozásban.
Mikor átbillentem vele kapcsolatban a holtpontra, nagyon izgalmassá,
inspirálóvá vált a vele való foglalkozás. Gyors folyamattá alakult a kezdeti
megrekedtség.
A két karakterem közül a férfi, bizonyos értelemben engem jelentett, az én
tulajdonságaimat személyesítette meg, melyben nagy szerepe van az
olthatatlan felfede- zésvágnak. Így lett Ticco egy kutató, aki a világ
minden pénzéért sem válna meg kutatói naplójától, kalandzásaitól. Ticco a
történet elején nem képes megbirkózni a saját megszeppentségével és
bizonytalanságával, mely ellentétben áll azzal, hogy vágyik az ismeretlen
felfedezésére. Selky útjuk során segít Ticconak megvetni lábát a talajon,
hogy azzá lehessen, amivé képes válni.

SZINOPSZIS

A film az ember történetének legősibb és talán legfontosabb aspektusát dolgozza fel. Két ember, két önálló lelki világ, két energia tudomást szerez egymásról, s kezdetét veszi a kozmikus tánc.

Kalandorunk – Ticco - a rohadásnak eredt, kietlen pusztán áthágva egy tündöklő, természeténél fogva vad és óvatosságra intő rengeteg előtt találja magát. Rövid habozást követően végül kíváncsisága felül kerekedik rajta, s bele veti magát a hívogató ismeretlenbe, hogy elmerüljön benne, felfedezze, megfeytse. Hamar megérzi, hogy nincs egyedül, hisz az erdő része egy különös teremtménynek, aki hasonló kíváncsiságtól vezérelve, bár tartózkodóan, de fokozatosan megkörmökezi a kalandort. Eleinte az erdő erejével leskelődik, majd felfedi önmagát Ticco számára. Egy nimfa, erdei tündér, egy ősi szellem. Árnszerű, kigyózó mozgásával már-már körtáncot jár a kalandor körül, aki kezdeti ijedségén egy csapásra túl lépve, előbb kíváncsi tartózkodással, meglepve, megérezve, megérintve, végül elalélva figyel, amint a történet kibontakozik körülötte.

INSPIRÁCIÓ

A képi világ: Az egész diplomaprojekt egy konkrét, képszerű bevilanás alapján bontakozott ki bennem, így az első naptól fogva tudtam vonatkoztatni egy konkrét érzelmi állapothoz, hangulathoz, képi világhoz. Ezeket összeegyeztetve a konkrét stílussal, amely kötött volt számomra, igen hamar jól körülhatárolhatóvá vált a lehetséges inspirációk száma, melyek irányításként szolgáltak számomra a filmem megtervezéséhez. Az akkori érzelmi állapotom „leültetett” mellém jó pár alkotót és alkotást, ezekkel tudtam azonosulni, s bár tudom, más stílusok is alkalmasak lehettek volna a történetem elmesélésére, képi világom megalkotására, mégis egyértelműen láttam, kiket zárok ki rögtön, s kik szegődnek mellém végleg, hogy filmem folyamatos támogatóivá váljanak valamely filmművelvi, vagy történetmesélési módjukkal. Ez vezetett el többek között a Disney Atlantiszához, Tom Moore Kells Titka c. animációs filmjéhez, Mijazaki Vadon Hercegnőjéhez, vagy az Aranyhaj későbbi 2D animációs sorozataához.

MILIÓ:

a szintűgy kötött hangulat és a hozzá társuló környezet egyenes vonalon vezetett a Mononoke Hercegnőhöz, vagy a Jibaro c. animációs rövid filmhez. Azonban a hangvétel, amelyet a kész filmnek szántam jóval lágyabb és játéko-sabb, ehhez számomra nagyon más nem is volt elképzelhető, annyira pontosan láttam magam előtt milyen keretek között szeretnék mozogni a film milióének megalkotásában. Igaz, némi kísérletezéssel, de végül összeegyeztettem a választott komoly témát a látvánnyal. Karakter dinamika: A két főszereplő karaktere egyfajta Newtoni ingaként szórja egymásra a hatást ellenhatást. Poláris ellentétek lévén, minden amit a másik elé tárnak egy új élmény, mely mindkettejükben szüntelen valami új dolgot indikál. Így gyakorlatilag a néző a főhősökkel karöltve fedezi fel lényük új zezugait. Ez borzasztóan körmönfont. Fentebb, a kutatásomban is hasonló módon közelítettem meg a két szereplőmet. A karakterdinamika kialakításában a fő hajtóerőt olyan ikonikus filmtörténeti és animációs párok adták, mint például a Gyűrűk Ura Aragornja és Arwene, vagy az eredeti Aranyhaj animációsfilm két főhőse, továbbá a Halott Menyasszony Viktora és Emilyje.

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 agyai 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 Selky képvisel, konvex, íves formák dominálnak. A már-már pufi formákat alkotó görbékkel az volt a célom, hogy természetességet közvetítek, mind Selky 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 dizájnbán. Így Ticco esetében bár észlehető a konkáv karakterépítés szellemisége, mégis vegyül a Selky képviselte naturalisztikussággal, amelyet az esetenként elejtett konvex görbék adnak. Ezzel közvetíve egy bizonyos kötődést a két karakter között.

Ticco egyik karakter eleme a „pisztolytáska unokatestvére”, a „journal holster” (Critical Role rajongók legnagyobb örömére) amely a kutakodó éjének kifejezéséhez volt szükséges adalék.

Természetesen sokkal evidencebb, és könnyebb lenne kiemelni ezeket a törvény-szerűségeket, ha rajtuk kívül egyéb karakterek is megjelenének a filmben. Erre a későbbiekben sor is kerülhet, ha minden az elképzelések szerint történik.

MUNKAFOLYAMAT

A téma súlyossága, amelyet számomra jelentett, fenekestül felforgatta a munka hagyományos folyamatát, amelyet egyetlen okból nem okozott bosszúságot semmilyen tekintetben: saját magamra voltam utalva. Mivel egyszemélyes bevetésként készült a film, nem kellett a pillanatonként ingadozó lelki ho- gyanlétemet és az ebben felemészített energiám maradékát összeegyeztetnem munkatársakkal, így majdnem teljes mértékben egyedi rendszert építettem ki, hogy a gyártás melyik szegmensét mikorra hagyom és mennyit foglalkozok vele. Természetesen ez követhetet- lennek bizonyult volna, ha egy csapattal karöltve kellett volna kivitelezni ötletemet. Számomra ezért is érződik mára ez a projekt emyire lényem részének.

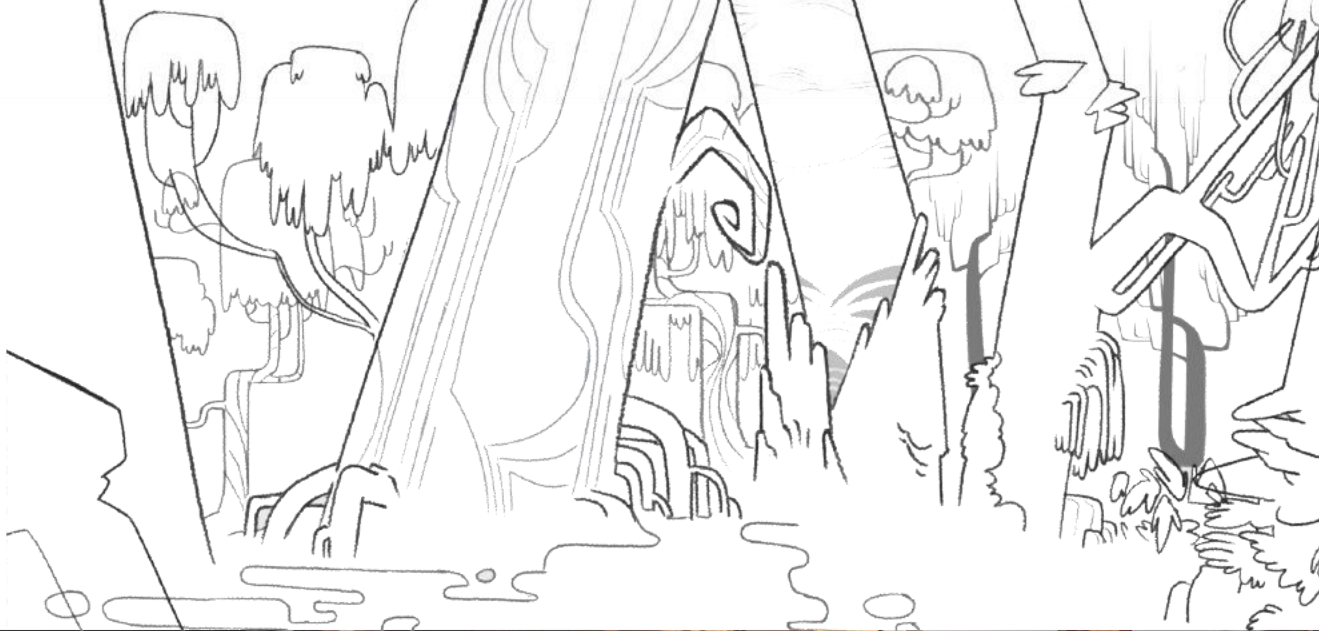
Elkerülhetetlen volt, s számítottam is rá, hogy Selky karaktere minden rivaldafénnyel ellopjon, egészen addig a pontig, amíg már a határidők fenyegető közelsége fog rákényszeríteni, hogy a másik karakterrel is foglalkozzak. A másik fél (Selky karakterének inspirációja) lényének és szerepének felfedése a történetek egészében megszállott kutatásba sodort. Éreztem, hogy nem saját magam pozíciója izgat ebben a nagy játékban, s csak jóval később tudatosult bennem a tény, hogy Selky karaktere feddhetetlenül én voltam egyaránt. És amennyire óckodtam saját magam jelentőségének megismerésétől, kezdetektől fogva ezen megismerésnek folyamata tett rabjává. Akármennyire is szerettem volna, hogy beidézze ihletőjének indíttatásait, lelkiületét, sohasem leszek képes őt beletenni ebbe, csakis azt a teremtményt, amit az én saját világomban hagyott lenyomatul. Áhított jelenlétének hiányát viszont ellensúlyozhattam ezzel, addig a pontig, amikor még nem mérgez a dolog, de tompítja azokat a fájdalmakat, amit a szavakkal való lekommunikálás esélytelensége csak hatványozott. A magányra ír, amíg képes nem leszek magunkra maradni a gondolataimmal, érzéseimmel, s elkezd varasodni a heg. Erre hatalmas szükségem is volt, így a projekt terápiás oldala bátran mondható, hogy sikerrel járt. A rémálmok elkezdtek ritkulni és fakulni, a konstans emlék és gondolat foszlányok kicsivel, de egyre kevésbé vágtak mélyre, s az engem körül vevő csodálatos emberek a (készlőben lévő és egyre körvonalazódó) jelenetek láttán szépen elkezdtek kibonTogatni a kérdéseikre kapott válasz csomagokat.

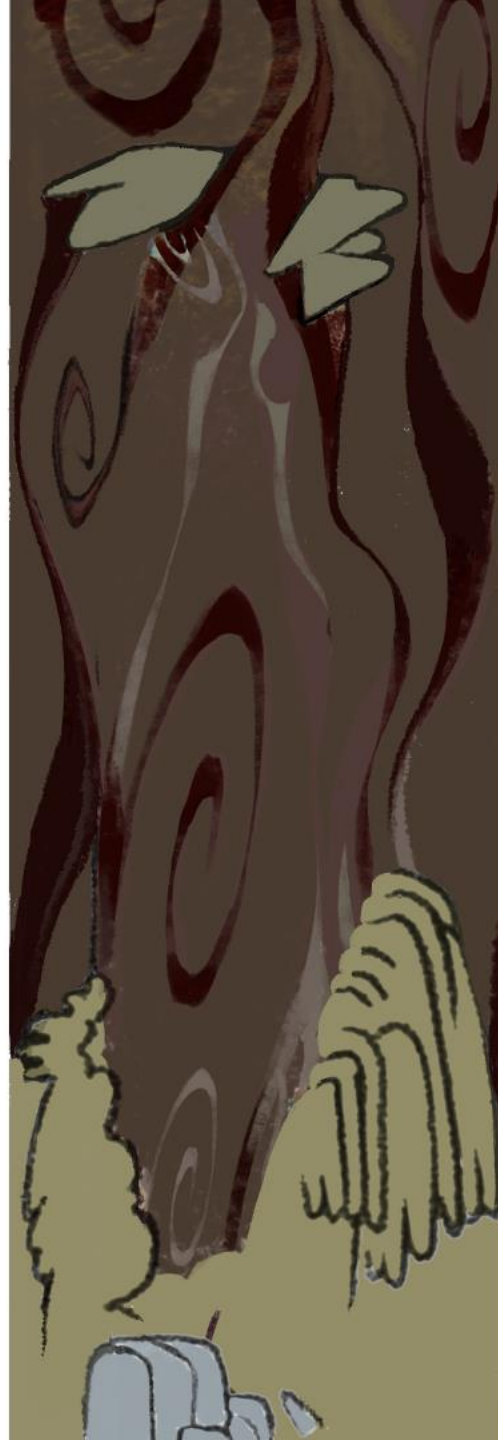
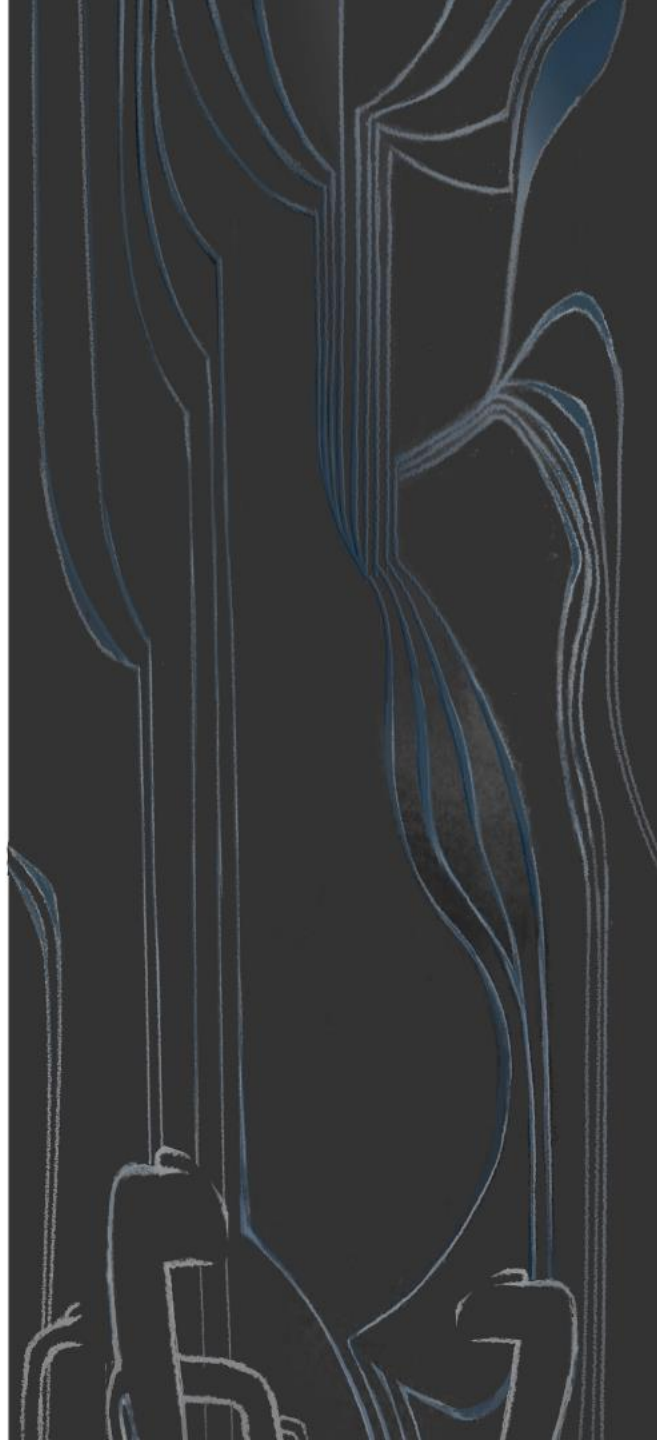




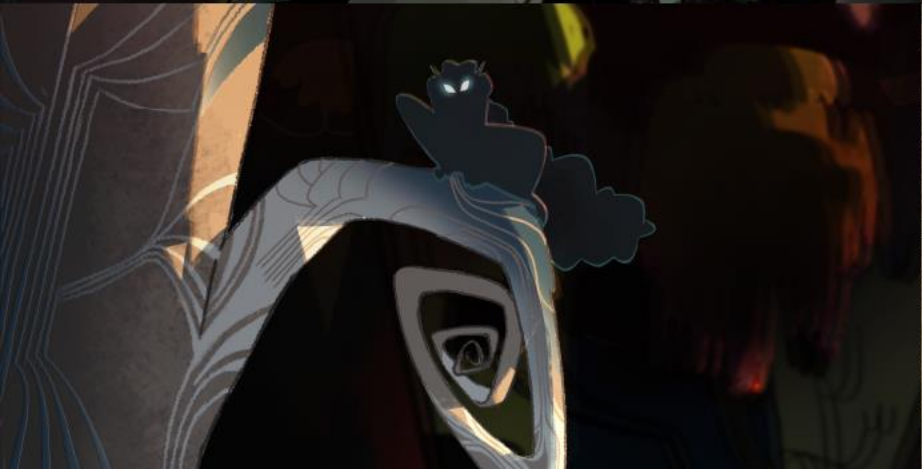
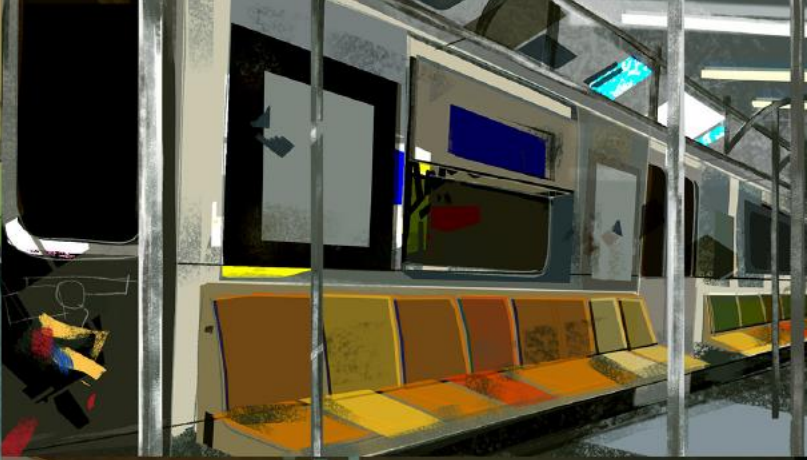


















KÖSZÖNÖM A FIGYELMET!

VÍGH PÉTER

