

Glaser Katalin

Mestermű ismertetés

Családi Legendák

televíziós film

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola

2024

Mestermunkám egy eddig 39 részes animációs tévéfilmsorozatból továbbfejlesztett 60 perces animációs film. A *Családi Legendák* animációs film alapját a Városi Legendák tévésorozat háromperces epizódjai képezik. A sorozat készítése során célom volt olyan filmeket készíteni, melyek annak ellenére, hogy egy vizuális univerzumban játszódnak, mégsem kötődnek egymáshoz. Mind témaválasztásban, mind narratívájukban elkülönülnek az epizódok. Hétköznapi események varázslatos gyűjteményét szerettem volna létrehozni. Szinte mindenkinek vannak olyan történetei a családjáról, ismerőseiről, melyek legendássá válnak, szájról szájra terjednek. Ezek a mesék a valóság és a képzelet keverékei. A legkülönbözőbb emberekről és dolgokról szólhatnak – szokásokról, szerencséről, csodákról és tragédiákról. A történet realitását alátámasztó kezdet aztán sokszor olyan irányba fordul, olyan végkifejletbe torkollik, amelyre senki nem számít – gondoljunk bátran Roald Dahl meglepő meséire vagy Bohumil Hrabal elvarázsolott történeteire, amelyek nagyra tartott előképei a *Városi legendáknak*. Bizonyos történetek derűtséget okoznak egy-egy asztaltársaságnál, családi összejövetelen, majd továbbadva, a történet minden adaptáló elbeszélő hangján új színezetet kap. Néhány személyes részlettel kiegészítve válik újból és újból aktuálissá és személyessé. Az ilyen történetek inspirálták a sorozatot.

A sorozatban aktuális mendemondákat, családi históriákat személyes riport jelleggel mesél el különböző karakterű, eltérő korú, nemű narrátor. Így a narrátorok szövege, karakterüktől függően, változó stílusban készül, az adott figura élő beszédstílusát imitálva. A mesélő egyénisége és beszédstílusa, az epizód története és az animáció mint külön véleményt formáló vizuális eszköz együtt imitálja a riportanimáció sajátos jellegét. A sorozat koncepciója, hogy minden epizód új szereplőkkel, a történethez illő új narrátorral készül, de homogén látványvilággal, mintha a történetek ugyanabban a vizuális univerzumban történnének, egy képzeletbeli Magyarország városi legendáinak világában.

A televíziós sorozat karaktere általánosságban nézőbarát. Különös tekintettel ilyenek a gyerek vagy családi sorozatok. A vizualitás tervezésében ezt figyelembe kell tartani. De célom volt a nézői igény szintén tárgyítása is. Vizualitásban és a vizuális történetmesélés módjával is. Technikailag a sorozat manuális és digitális kollázs

alapú kétdimenziós computeranimációval készül. Gyakorlatilag a klasszikus papírkivágásos animáció újragondolt verzióját alkalmazzunk. Érdekes technika, mely egyértelműen síkszerű elemekből egészen mély tereket képes megjeleníteni. Előképként a közép-európai papírkivágásos animációs hagyományt vettük alapul háromdimenziós animációval kombinálva, ezáltal a látvány anyagsága folytán szinte valóban térszerű élmény érhető el digitális papírkivágással. Kifejezett célunk olyan hatást kelteni, mint a nagy elődök. Például a *Frakk* sorozat trükkasztalon készített, síkszerű elemekből összeállított bizarr felépítménye időnként teljesen térszerű élményt kelt a nézőben. Példaként említeném még Reisenbüchler Sándor papírkivágásos animációs filmjeinek sík-dekoratív stilizált világát is. Ugyanakkor Michel Ocelot tortapapír figurái és az animáció női úttörője, Lotte Reiniger munkái is erős előképet jelentettek, sok más példa mellett. A papírkivágásos technika többek között azért érdekes, mert összhatásában a papír anyagszerűsége a gyerekkori mesekönyv-lapozgatás nosztalgiáit hívja elő. A manualitás a gyerekkorhoz kötődő, szinte mindenki közös emlékezetében létező anyagság emlékét hívja elő. A textúrák és a vágott élek faktúrákat felfedő játékossága taktilis emlékeket idéznek.

Technikailag a grafikai rész gyártása úgy zajlik, hogy digitálisan és manuálisan előkészítjük az animálandó felületeket, valamint ezek árnyékát, és a két réteg szinkronban van mozgatva, a teres klasszikus trükkasztalon készült, lámpákkal világított papírkivágásos animáció technikájából adódó sajátos stílusjegyet, a térképző árnyékokat imitálva. A papírkivágásos animáció további érdekessége, hogy grafikailag nagyon könnyen vegyíthető egyéb technikákkal képzett felületekkel. Így nem válik vizuálisan idegenné egy festett elem vagy egy fotóalapú kollázsrészlet sem, a film vizuális térhatásának köszönhetően akár valódi tárgy is illeszthető a látványba. Nagyon inspiráló technika ez. Animációs szempont, hogy úgy mozduljanak meg a jelenetek, hogy bár tartsák a klasszikus papírkivágás eredeti ropogós-kattogós stílusú mozgását, mely a kevés mozgásfázis váltogatásából adódik, de értelemszerűen a digitális composit minden lehetséges és szervesíthető lehetőségével vegyítjük. A sok tartalmi réteg, melyet a grafikus felületek gazdag anyagsága és a felületképzés hordoz, konzekvensen szervezett. Egy-egy jelenet látványa manuálisan, digitálisan, és fotó-, illetve klasszikus festményelemekből áll. A technika okozta kollázs összeférhetetlen anyagszerűsége olyan, mint a szemét a

szélben; a képelemek sodródnak, falevél és nejlondarab újságpapírral kavarodik egy szobor lábánál.

A *Városi legendák* sorozat dúskál a felületképzési kihívásokban. Kísérletet teszek arra minden epizódban, hogy a témák adta inspirációk vezessék a vizuális tervezést. A témákat kultúrtörténeti szempontok alapján is megvizsgálom. Szeretnék olyan mennyiségű művészeti utalást pumpálni az epizódokba, amennyi csak lehetséges. Van olyan epizód, ahol kisebb mértékben, de van, ahol teljes egészében átszövik a képzőművészeti utalások az eseménysorokat. A sorozatban a tematikus lehetőségektől függően adaptálunk képzőművészeti és filmművészeti képeket-jeleneteket, valamint felületeket. A klasszikus, emblematikus és az aktuális vizualitás keveredik, az általunk kreált látvány masszájában. A *Városi legendák* vizuális felülete ezért egyenetlen, nem homogén stílusú. Szándékosan tér el a médiában jellemző programok kínálta stílusoktól. A megjelenítendő tartalmi vonatkozásoknak, a vizuális kultúra előképeivel dúsítva igyekszünk megágyazni. A képzőművészet klasszikus, emblematikus képei, kompozíciói a sorozatba emelve, a nézők szórakoztatásán túl új gondolatátvitásokat kíván építeni. A sorozat gyors epizódjai sodró tempójuk révén gyorsvonatként futnak át a nézőn. Már a tervezési fázisban eldől, hogy olyan epizódokat készítünk, amelyek sokszor ismételhetőek, rétegelt tartalmi- és formagazdagságuk révén kevésbé gyorsan avulnak el. 39 epizód készült el, amelyek függetlenek tartalmilag, és kizárólag a vizualitásuk és hangvételük köti őket össze. Ezen tartalmakat szerveztük 60 perces filmformába. A tartalmilag szabad epizódokat új struktúrába rendezni, a televízióba illeszthető formában, összetett feladat volt. A végeredményt sikeresnek ítélem meg, anyagi, gyártási idő és műsoridő szabta korlátaink mellett is.

A televízió nem rendel autonóm képzőművészeti tartalmat a gyerek befogadónak szánt sorozatokba. De tapasztalataim alapján implicit módon a művészeti és kulturális tartalom sikerrel integrálható.

A sorozat és abból készült mestermunka elkészítésében ugyanazon stáb segítette munkám. A film alapötletét, a filmterv előkészítését, rendezését, és a vizuális tervezés vezetését magam jegyzem. A sorozat epizódjainak és a filmforgatókönyv véglegesítésében Domonyi Rita író társam vett részt. A vizuális kivitelezés, animáció, kompozit, vágás, hangi utómunka további stábtagek feladatkörét képzik.

A produkció a Kecskemétfilm gondozásában készült. Az ehhez kapcsolódó adatok az alábbi linken tekinthetők meg:

Gyártási adatok:

https://mecenatura.mediatanacs.hu/adatlap/1785/Csaladi_legendak

A film előzetese:

 Családi legendák előzetes

A mestermű videa hozzáférhetősége:

https://vimeo.com/655631437?fbclid=IwAR2oEy7RmQYE7LCNtEdMZXIV6W59AXDPAU1rv_dgLPcT4cC9qljjUhRRbIE

jelszó: glaser_legend