Hat és fél év, egy alkotó, egy egész estés sci-fi - interjú Gyuricza Ferenccel

Kevés magyar film mögött áll olyan alkotói történet, mint A múltad a jövőd című egész estés sci-fi animáció mögött. A 99 perces produkciót Gyuricza Ferenc hat és fél éven keresztül, nagyrészt egymaga készítette: íróként, rendezőként, animátorként, zeneszerzőként, vágóként és hangmérnökként is ő felelt a filmért. A produkció 2026 októberében kerül a magyar mozikba.

A történet a távoli jövőbe viszi a nézőt, miközben a klasszikus sci-fi, az akciófilmek és a videojátékok világából is merít. A szereplők magyar hangjai között olyan ismert színészeket találunk, mint Széles Tamás, Miller Zoltán, Epres Attila, Németh Borbála, Schneider Zoltán, Kálid Artúr vagy Csondor Kata.

Gyuricza Ferenccel a film megszületéséről, a hat és fél éves alkotói folyamatról, zenéről, animációról, mesterséges intelligenciáról, a független filmezés nehézségeiről és a mozibemutatóig vezető útról beszélgettünk.

– Kezdjük az elején: mikor és hogyan született meg benned először az ötlet, hogy egész estés animációs filmet készíts?

– Teljes bizonyossággal 2020-ban, amikor jött a Covid. Korábban is érlelgettem magamban, hogy jó lenne egyszer filmet készíteni, de a világjárvány idején a munkáim jelentős része leállt, és úgy éreztem, ennél alkalmasabb időpont talán nem is lesz.

– Érdekes módon maga a film kezdetben másodlagos volt. Popzeneszerzőként dolgoztam, és ahhoz, hogy megéljek, akkoriban rengeteg zenét kellett gyártanom. Egy idő után belefáradtam. Úgy éreztem, ha bővíteni akarom a tudásomat, és újra igazán élvezni szeretném a szakmámat, akkor valami egészen mást kell alkotnom. Ez lett volna a nagyzenekari filmzene.

– Csakhogy nem volt hozzá film. Így arra jutottam, hogy akkor csinálok egyet. Azt már az elején tudtam, hogy nagyrészt egyedül fogom elkészíteni, ez pedig gyakorlatilag eldöntötte azt is, hogy animációs filmnek kell lennie.

– Miért éppen sci-fi lett belőle?

– Ez már szinte magától adta magát. Az animáció olyan műfaj, ahol gyakorlatilag bármit megtehetsz, ehhez pedig szerintem a sci-fi és a fantasy adja a legnagyobb szabadságot. Azért maradtam végül a sci-finél, mert ezt a műfajt szeretem jobban.

– A történet alapötletei ráadásul sokszor magából a zenéből születtek. Elképzeltem egy dallamot vagy zenei hangulatot, arra beugrott egy jelenet, majd ezekből a jelenetekből lassan összeállt a történet. Amikor elkezdtem a munkát, még csak panelek és alapszituációk voltak meg. Teljesen kidolgozott forgatókönyvem nem volt.

– Röviden miről szól A múltad a jövőd?

– A történet 2177-ben indul, egy idegen támadás idején. A középpontjában Jack Anderton áll, akivel először gyerekként találkozunk, majd húsz évvel később már egészen más élethelyzetben látjuk viszont. Egy különös megbízás során kiderül elfeledett múltja, és innen egy olyan történet indul el, amelyben időutazás, robotok, mesterséges intelligencia, űrcsaták és jó néhány váratlan fordulat is szerepet kap.

– Mit jelent maga a cím: A múltad a jövőd?

– Mivel időutazós történetről van szó, a cím fő jelentése az, hogy amit a főhős a múltjának hisz, az valójában a jövőben történik. De szándékosan trükkös a cím, más jelentést is bele lehet képzelni.

– Ha nem volt kész forgatókönyved, hogyan építetted fel a történetet?

– Lineárisan haladtam. Befejeztem egy jelenetet, és utána kezdtem részletesen megtervezni a következőt. Ez nagyon gyors módszer tud lenni, ha haladni akarsz, egy időutazós történetnél viszont kifejezetten veszélyes.

– Nagyon sokszor kellett visszanyúlnom korábbi jelenetekhez, és kiegészíteni őket, hogy később minden megfelelően illeszkedjen. Nagyjából ötven percnyi filmnél járhattam, amikor a történet egyre bonyolultabbá vált, és onnantól már nagyon résen kellett lennem.

– Tulajdonképpen csak a fináléhoz érve állt össze teljesen a fejemben minden. Ott már pontosan tudtam, hogy mi miért történik.

– Volt olyan pont, amikor emiatt történetileg zsákutcába kerültél?

– Persze. Szerencsére mindig korrigálható volt. Spoilerezés nélkül például volt egy negatív karakter, akiről egy ponton eldöntöttem, hogy nem akarom egydimenziós rosszfiúként megtartani. Sokkal életszerűbb indokot szerettem volna adni arra, miért került arra az oldalra, ahol áll.

– Ehhez viszont vissza kellett nyúlnom korábbi jelenetekhez, és olyan információkat elhelyezni bennük, amelyek később érthetőbbé teszik a motivációit.

– Amikor 2020-ban nekivágtál, mennyit tudtál az animációról?

– Semmit. Elég vadul hangzik, de gyakorlatilag zéró animációs tudással kezdtem el az egészet.

– Viszont volt önbizalmam, és már az elején biztos voltam benne, hogy képes vagyok megtanulni. Az elején ráadásul csalóka módon nagyon könnyen ment minden. Hajtott az érzés, hogy bármit meg tudok csinálni.

– Csakhogy az, hogy valaki képes kezelni egy szoftvert, még egyáltalán nem jelenti azt, hogy jól is használja.

– Mikor jöttél rá erre?

– Nagyjából egy év után kezdtem érezni, hogy technikailag ugyan haladok, de esztétikailag rengeteget kell fejlődnöm. Két év után jött az igazi fordulópont. Egyben visszanéztem az addig elkészült anyagot, és azt láttam, hogy hemzseg a hibáktól.

– Onnantól valami megváltozott. Már nem elsősorban az alkotás öröme hajtott, hanem az, hogy a lehető legtöbbet hozzam ki belőle. Szinte mindent újra és újra át kellett dolgoznom. Nem kellett nulláról újrakezdeni a filmet, de nagyon jelentős módosítások történtek. Van olyan jelenet, amelyből nyolc különböző változat készült, mire eljutottam a véglegesig.

– Ebben az időszakban volt, hogy napi tizenhat órát dolgoztam rajta, hétvégén is. Néha még álmomban is ezen járt az agyam.

– Felmerült valaha komolyan, hogy abbahagyod?

– Körülbelül két év után igen. De addigra azt is éreztem, hogy túl sok mindent adtam már fel életemben. Ezt az egyet nem akartam.

– Milyen árat fizettél azért, hogy végigvidd?

– Nem fogok hazudni: úgy érzem, csak részben érte meg.

– Megérte azért, mert sokkal magabiztosabb lettem. Rájöttem, hogy az ember teljesítőképességének határa jóval messzebb van annál, mint amit általában gondolunk magunkról. Jó érzés tudni, hogy képes voltam végigcsinálni valamit, amiről korábban magam sem tudhattam biztosan, hogy végigvihető.

– Ugyanakkor az ára nagyon magas volt. A társas kapcsolataimat minimálisra kellett csökkentenem, megrendeléseket mondtam le, hogy haladni tudjak, a félretett pénzem évről évre fogyott, és a párkapcsolatomra sem tudtam annyi figyelmet fordítani, mint normális esetben szerettem volna.

– Mennyibe került végül a film?

– Körülbelül 16 millió forintba. Ez gyakorlatilag az összes félretett pénzem volt.

– Őszintén szólva tizenkilencre húztam lapot. Nagyon kockázatos úgy belevágni egy filmbe, hogy ennyi pénzed van az egészre, és nincs mögötted komolyabb finanszírozás. Mire elkészült a film, marketingre gyakorlatilag már nem maradt pénzem.

– A film nagy részét valóban teljesen egyedül készítetted?

– A szinkronfelvételeket leszámítva igen.

– Az elején egy barátomat még bevontam a munkába, de neki volt főállása és családja, így nyilvánvaló volt, hogy hosszú távon nem tud stabilan részt venni egy ekkora projektben.

– A stáblistán természetesen sok más név is szerepel, de közülük sokan olyan művészek és fejlesztők, akiktől különféle 3D modelleket, kiegészítőket vagy egyéb eszközöket vásároltam. Ők aktívan nem dolgoztak a filmen. Maga a film összeállítása, animációja, rendezése, vágása, zenéje, hangja és utómunkája az én feladatom volt.

– Miben szeretted volna, hogy ez a film más legyen, mint amit a nézők általában a magyar filmektől megszoktak?

– Sok független magyar film nagyon szűk költségvetésből készül. Ilyenkor teljesen érthető módon a történetre és a színészi játékra kerül a hangsúly. Egy jó színész egy erős drámai alakítással rengeteget tud emelni egy filmen.

– De ha nincs pénz, akkor nagyzenekari filmzenét, látványos akciójeleneteket, űrcsatákat vagy komoly vizuális világot el is felejtheted. Szerintem a magyar közönség egy része már belefáradt abba, hogy újra és újra a magyar rögvalóságot és a világfájdalmat látja.

– Én valami egészen mást akartam. Ez a film elsősorban szórakoztatni akar. Az animáció szabadsága miatt itt robbanhatnak az űrhajók, lehetnek űrcsaták, verekedések, robotok, különleges bolygók. Nyugodtan rámehettem egy sokkal inkább hollywoodi jellegű látvány- és történetvezetésre.

– Kiknek szól elsősorban a film?

– Azoknak a sci-fi-rajongóknak, akik visszasírják a régi Star Wars hangulatát, szeretik a Star Treket vagy mondjuk a Stargate Atlantist. De szerintem azok a gamerek is könnyen otthon érezhetik magukat benne, akik szeretik az akciójátékokat.

– A trailer alapján sokan mondták már, hogy nekik a Crysis vagy a Mass Effect jut róla eszükbe. Én ezt soha nem erőltettem rá a filmre, de mindenki azt lát bele, amit akar. Szerintem éppen ez benne a jó.

– Tudatosan is vannak benne utalások más sci-fikre?

– Igen, de nagyon figyeltem arra, hogy ne legyen belőle szerzői jogi probléma.

– Poénból például eredetileg szerettem volna egy olyan jelenetet, ahol R2-D2 konkrétan egy felnyitható fedelű szemeteskuka, de ezt végül nem mertem megcsinálni. Volt egy jelenet a Mars közelében is, ahol egy snittben ellebegett Elon Musk Roadstere, de nem kaptam rá engedélyt a Teslától, így ezt is ki kellett vágnom.

– Vannak viszont helyszínek, amelyek hangulatukban emlékeztethetnek ismert filmekre, és akadnak filmes beszólások, amelyek szándékos tisztelgések. Ezeknél szerintem a néző is pontosan érzi, hogy nem másolásról van szó, hanem egy kikacsintásról.

– A Marvel-filmek, a Star Wars és a Star Trek mind hatással voltak rám.

– Mikor döntötted el, hogy ismert színészeket szeretnél a karakterek magyar hangjainak?

– Gyakorlatilag az elejétől tudtam, kiket szeretnék.

– A magyar színészek elképesztően jók szinkronban, és sokuk hangját mindenki azonnal felismeri. Fel sem merült bennem, hogy egy ilyen filmnél ne profi színészekkel dolgozzak.

– A nehézség az volt, hogy nekem semmilyen közvetlen elérhetőségem nem volt hozzájuk. Először a Mafilm Audiót kerestem meg, de az én feltételeimmel nem vállalták a munkát. Végül a Mikroszinkronban készítettük el a felvételeket. Nekik megadtam, hogy kiket szeretnék hallani az egyes szerepekben, és ők intézték a színészekkel az egyeztetést.

– Hogyan fogadták a filmet a színészek?

– Nagyon pozitívan. Sallai Nóra például külön kiemelte, hogy végre nem egy filmdrámáról van szó. Ezzel tulajdonképpen pontosan azt az alapelvet fogalmazta meg, ami nekem is fontos volt a film készítésekor.

– De nem csak tőle kaptam pozitív visszajelzést. Összességében sokkal több támogató reakcióval találkoztam, mint negatívval.

– Ha az egész projekt eredetileg a filmzene iránti érdeklődésedből indult, milyen lett végül a zenei világ?

– Nagyjából minden belekerült, amit eredetileg elképzeltem. Ahol kellett, orchestral rock szól, ahol pedig a jelenet azt kívánta, ott intenzív, nagyzenekari akciózene.

– És rendezőként nem kellett visszafognom a saját zeneszerzőmet, vagyis saját magamat. Sok rendező szerintem nem használja ki eléggé, hogy a zene mennyivel képes növelni egy jelenet hatását. Itt nem volt senki, aki azt mondhatta volna: „Ez már túl sok.”

– Ha megnézzük például Spielberg filmjeit, szerintem az ő életműve sem lenne ugyanaz John Williams zenéi nélkül.

– Nem volt veszélye annak, hogy zeneszerzőként túlságosan sok zenét teszel a saját filmedbe?

– De, természetesen. Igyekeztem visszafogni magam. Ahol úgy éreztem, hogy valaminek szólnia kell, de nem indokolt egy teljes zenei tétel, ott sokszor csak halkan vezetek valamilyen alapmotívumot.

– Kaptam olyan kritikát, hogy a kevesebb néha több. Ezt elfogadom, de szerintem ez részben ízlés kérdése is. Végső soron pedig számomra a közönség reakciója a legfontosabb.

– A hat és fél év alatt maga a technológia is rengeteget fejlődött. Ez mennyire látszik a filmen?

– Ég és föld a különbség.

– Amit 2020-ban elkezdtem, az 2024-re már teljesen máshogy nézett ki. Sőt, az a módszer, amit 2024-ben még modernnek gondoltam az arcok élethűbbé tételére, mára bizonyos szempontból már elavultnak számít.

– Brutális tempóban fejlődik ez az iparág. Szerencsére szerintem még pont időben vagyok ezzel a hagyományos 3D animációs filmmel, mert hamarosan egyre több részben vagy akár teljes egészében AI-renderelt produkció fog megjelenni.

– Az AI mennyire vett részt A múltad a jövőd elkészítésében?

– Ezzel kapcsolatban sok félreértés van. Sajnos rendszeresen megkapom, hogy „ez egy AI-film”. Eleinte ez eléggé frusztrált, ma már hozzászoktam.

– A filmet száz százalékban hagyományos 3D-s szoftverekben készítettem el. Az AI-t és a gépi tanulást bizonyos részfeladatoknál használtam.

– Az egyik ilyen az arcok élethűbbé tétele volt. A renderelt arcoknak volt egy túl műanyag hatása, és egyszerű, olcsó megoldást kerestem arra, hogyan lehetne javítani rajtuk.

– Hogyan működött ez a gyakorlatban?

– A legegyszerűbb megoldás nem a teljes renderelőmotor lecserélése volt, hanem a kész videóanyag manipulálása.

– Egy adott jelenetből kiválasztottam egyetlen képkockát, azt feljavítottam, majd ennek az egy képkockának a segítségével módosítottam a jelenet többi képkockáját is.

– Ehhez egy saját segédszoftvert kellett készítenem, hogy a folyamat automatizálható legyen.

– Abban az időben a generatív AI-videók még messze nem adtak olyan eredményt, mint ma, viszont állóképeket már saját számítógépen is nagyon szépen lehetett javítani. Nekem akkor ez volt a legolcsóbb és egyben a legjobb eredményt adó megoldás.

– A másik terület a szájmozgás volt. A magyar beszéd pontos lekövetését a 3D-s szoftver még ma sem mindig oldja meg megfelelően, ezért a végső szájmozgás tökéletesítéséhez külső eszközt is használtam.

– A film teljes hangzását is te készítetted. Ez mennyire volt más feladat a korábbi zenei munkáidhoz képest?

– A hangdizájn sokszor pepecs munka. Több száz vagy több ezer hang közül kiválogatni, hogy melyik működik egy jelenetben, nem feltétlenül a legizgalmasabb része a folyamatnak.

– A végső keverést viszont már nagyon élveztem. Az 5.1-es hangzás jelentette a nagyobb kihívást, mert ilyen hosszú anyagon korábban még nem dolgoztam valódi 5.1-es filmes keveréssel.

– Nagy segítség volt, hogy kétszer is lehetőségem nyílt valódi moziteremben meghallgatni és megnézni a filmet. Így sokkal pontosabban lehetett hallani, mi működik és min kell még változtatni.

– Mi derült ki az első mozivetítésen?

– Az egyik legfeltűnőbb probléma a szájmozgás volt. Nem mindenhol éreztem elég pontosnak, ezért azon még sokat dolgoztam.

– Az első vetítés idején a film még 111 perces volt, és moziban ülve egyszerűen túl hosszúnak éreztem. Ezért végül 99 percre vágtam vissza.

– Nehéz volt elengedni azt a tizenkét percet?

– Szerencsére nem igazán.

– Voltak jelenetek, ahol egyszerűen túl sokáig hagytam beszélni a karaktereket. Ha egy mondat vagy egy párbeszédrészlet nem adott hozzá érdemben a történethez, kivágtam.

– Olyan technikai megoldást is használtam, hogy ahol egy karakter beszélt és közben őt láttuk, a mondatának elejét már áttettem a következő képállás alá. Így pár másodperceket lehetett nyerni rengeteg helyen anélkül, hogy bármi fontos elveszne.

– A 99 perces változat már nagyon sűrű. Úgy érzem, ez a film alsó határa. Ennél rövidebbre vágni már nem tenne jót neki. Eleve akciódús történet, néha szükség van arra, hogy egy kicsit megálljon.

– Persze a moziforgalmazás szempontjai is szerepet játszottak a rövidítésben. Minél rövidebb egy film, annál több vetítés fér el egy napba. Más alkotói kompromisszumot viszont már nem kellett kötnöm.

– Mi volt nehezebb: elkészíteni a filmet, vagy eljuttatni odáig, hogy moziba kerüljön?

– Furcsa módon talán az utóbbi.

– A legnehezebb nem feltétlenül maga a film elkészítése volt, hanem annak feldolgozása, hogy hiába tettem bele a maximumot, ez önmagában semmire nem garancia.

– A nagyobb forgalmazók többsége úgy utasította el a filmet, hogy meg sem nézték, pedig lett volna rá lehetőségük. Ezt nagyon nehéz volt elfogadni. Nem azt vártam, hogy mindenki szeresse, hanem azt, hogy legalább nézzék meg, és az alapján mondjanak róla véleményt.

– Hogyan változott ez meg, amikor bekerült a képbe a Voila Pictures?

– Orbán Gergely a Voila Picturesnél pontosan azt látta meg a filmben, ami nekem is a célom volt: hogy ez ne egy megszokott magyar film legyen.

– Ő megértette azt az alkotói szándékot, ami végig vezette a készítést, és Gergely színrelépésével először éreztem azt igazán, hogy végre nem vagyok teljesen egyedül ezzel az egésszel.

– Persze továbbra is vannak aggodalmaim. A magyar független filmek brutális szembeszéllel indulnak a nagy stúdiófilmekkel szemben. Azt ma is furcsának találom, hogy egy olyan produkcióra, amely szerintem a paraméterei alapján akár üzletileg is működhet, korábban nem nagyon ugrott rá senki a szakmából.

– Mit jelent számodra az, hogy hat és fél év után ténylegesen moziba kerül a film?

– Megkönnyebbülést.

– Eddig szinte mindenért én voltam felelős, és egy idő után az ember a saját projektjének a rabjává tud válni. Most, hogy a film eljut a mozikba, már egyre kisebb részben múlik rajtam, mi történik vele.

– És még túl korai lenne megmondani, hogy siker vagy kudarc lesz. Nem tudhatjuk, milyen csoda történhet menet közben.

– Ha ma, a mostani tudásoddal kezdenéd újra, mit csinálnál másképp?

– Sokkal részletesebben megtervezném előre a történetet.

– Rengeteg időt megspórolhattam volna azzal, ha bizonyos dolgokat már a munka elején pontosan tudok. Főleg egy időutazós történetnél nagyon sok pluszmunkát okozott, hogy menet közben építettem fel a részleteket.

– Mire vagy a legbüszkébb a filmben?

– Nehéz bármit kiemelnem, mert szinte minden részére.

– A zenére, a vágásra, a hangeffektekre, a mozgásokra, a kameraállásokra, a helyszínekre, a világításra. Mindegyik külön-külön is hatalmas feladat volt.

– Ez egy tízfős csapatnak is komoly munka lenne, ezért nem igazán tudok kiválasztani belőle egyetlen dolgot, amire azt mondanám, hogy erre vagyok a legbüszkébb.

– Ezek után benned van még, hogy valaha újra egész estés filmet készíts?

– Ha a film pénzügyileg sikeres lesz, akkor nem szeretnék itt megállni.

– Van már más filmes ötletem is, de arról egyelőre nincs értelme beszélni. Előbb derüljön ki, hogy A múltad a jövőd milyen utat jár be.

– Mit kap az a néző, aki jegyet vált A múltad a jövődre?

– Egy humoros, akciódús sci-fit, amin szerintem biztosan nem fog unatkozni. Űrhajókat, robotokat, harcokat, időutazást, mesterséges intelligenciát és egy olyan történetet, amely közben talán korunk egyik legnagyobb kérdésére is ad egy lehetséges választ: hová fejlődhet a mesterséges intelligencia?

– De a végén nekem ennél egyszerűbb az elvárásom.

– Ha a néző úgy áll fel a moziszékből, hogy jól érezte magát, és kellemes érzéssel megy haza, akkor számomra a film már elérte az egyik legfontosabb célját.

A film hivatalos oldala az amultadajovod.hu, ahol a nézők nemcsak további információkat találnak a produkcióról, hanem közvetlenül is támogathatják az alkotót. Hamarosan megvásárolható lesz maga a film, valamint a könyvváltozat, a filmzene és különféle kapcsolódó ajándéktárgyak is.