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 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.

– Mikor született meg benned az ötlet, hogy egész estés animációs filmet készíts?

– 2020-ban, amikor jött a Covid. Korábban is gondolkodtam rajta, de a világjárvány idején a munkáim jelentős része leállt, és úgy éreztem, ez a megfelelő idő. Maga a film kezdetben másodlagos volt. Popzeneszerzőként dolgoztam, és belefáradtam abba, hogy folyamatosan nagy mennyiségű zenét kell gyártanom. Valami mást akartam alkotni, hogy fejlődjek és újra élvezzem a szakmámat. Nagyzenekari filmzenét szerettem volna írni. Csakhogy nem volt hozzá film, ezért úgy döntöttem, készítek egyet. Tudtam, hogy egyedül fogom csinálni, ezért csak az animáció jöhetett szóba. A szinkronfelvételeket leszámítva végül valóban mindent én készítettem.

– Miért sci-fi lett belőle?

– Az animációban szinte bármit megtehetsz, ehhez pedig a sci-fi és a fantasy adja a legnagyobb szabadságot. A sci-fit választottam, mert ezt szeretem jobban. A történet ötletei sokszor a zenéből születtek. Elképzeltem egy dallamot vagy hangulatot, arra beugrott egy jelenet, majd ezekből lassan összeállt a történet. Amikor elkezdtem a munkát, még csak alapszituációk voltak meg, részletes forgatókönyvem nem.

– 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 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 váratlan fordulatok is szerepet kapnak.

– Hogyan dolgoztál részletes forgatókönyv nélkül?

– Lineárisan haladtam. Befejeztem egy jelenetet, utána terveztem meg a következőt. Ez gyors módszer, de egy időutazós történetnél veszélyes. Sokszor kellett visszanyúlnom korábbi jelenetekhez, hogy minden illeszkedjen. Nagyjából ötven percnyi filmnél jártam, amikor a történet egyre bonyolultabbá vált. Csak a fináléhoz érve állt össze teljesen, hogy mi miért történik. Volt olyan negatív karakter is, akit nem akartam egydimenziós rosszfiúként megtartani. Ehhez korábbi jeleneteket kellett kiegészítenem, hogy érthetőbbé váljanak a motivációi.

– Amikor nekivágtál, mennyit tudtál az animációról?

– Semmit. Zéró animációs tudással kezdtem. Az elején gyorsan haladtam, és hajtott az érzés, hogy bármit meg tudok csinálni. Csakhogy az, hogy valaki kezel egy szoftvert, még nem jelenti azt, hogy jól is használja. Egy év után kezdtem érezni, hogy esztétikailag sokat kell fejlődnöm. Két év után visszanéztem az addig elkészült filmet, és tele volt hibával. Onnantól szinte mindent újra átdolgoztam. Van olyan jelenet, amelyből nyolc változat készült. Volt időszak, amikor napi tizenhat órát dolgoztam rajta, hétvégén is.

– Felmerült, hogy abbahagyod?

– Két év után igen. De túl sok mindent adtam már fel életemben. Ezt az egyet nem akartam.

– Milyen árat fizettél azért, hogy végigvidd?

– Sokkal magabiztosabb lettem, és rájöttem, hogy az ember teljesítőképességének határa jóval messzebb van annál, mint amit gondol magáról. Ugyanakkor a társas kapcsolataimat minimálisra kellett csökkentenem, megrendeléseket mondtam le, a félretett pénzem fogyott, és a párkapcsolatomra sem tudtam annyi figyelmet fordítani, mint szerettem volna.

– Mennyibe került a film?

– Körülbelül 16 millió forintba. Tizenkilencre húztam lapot. Nagyon kockázatos úgy filmet készíteni, hogy ennyi pénzed van rá, és nincs mögötted komolyabb finanszírozás. Mire elkészült, marketingre már alig maradt pénzem.

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

– Sok független magyar film nagyon szűk költségvetésből készül, ezért a történetre és a színészi játékra kerül a hangsúly. De ha nincs pénz, a nagyzenekari filmzenét, látványos akciójeleneteket, űrcsatákat vagy komoly vizuális világot el is felejtheted. Szerintem a magyar közönség egy része belefáradt abba, hogy újra és újra a magyar rögvalóságot és a világfájdalmat látja. Én mást akartam. Ez a film szórakoztatni akar, és inkább hollywoodi jellegű látvány- és történetvezetésre törekedtem.

– Kiknek szól elsősorban?

– Azoknak a sci-fi-rajongóknak, akik visszasírják a régi Star Wars hangulatát, szeretik a Star Treket vagy a Stargate Atlantist. De azok a gamerek is otthon érezhetik magukat benne, akik szeretik az akciójátékokat. A trailer alapján többen mondták, hogy nekik a Crysis vagy a Mass Effect jutott róla eszükbe. Mindenki azt lát bele, amit akar.

– Vannak benne tudatos utalások más sci-fikre?

– Igen, de figyeltem arra, hogy ne legyen belőle szerzői jogi probléma. Poénból szerettem volna egy olyan jelenetet, ahol R2-D2 egy felnyitható fedelű szemeteskuka, de ezt 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 ki kellett vágnom. Maradtak viszont helyszínek és filmes beszólások, amelyek szándékos tisztelgések. A Marvel-filmek, a Star Wars és a Star Trek is hatással voltak rám.

– Hogyan kerültek ismert színészek a filmbe?

– Már az elejétől tudtam, kiket szeretnék hallani a szerepekben. A magyar színészek nagyon jók szinkronban, fel sem merült bennem, hogy ne profi színészekkel dolgozzak. A Mikroszinkronban készítettük a felvételeket. Megadtam, kiket szeretnék az egyes szerepekre, és ők intézték az egyeztetést. Pozitív reakciókat kaptam. Sallai Nóra például kiemelte, hogy végre nem egy filmdráma, ami pontosan egybevágott azzal, amit én is szerettem volna.

– Milyen lett végül a film zenéje?

– Minden belekerült, amit elképzeltem. Ahol kellett, orchestral rock szól, máshol intenzív, nagyzenekari akciózene. Sok rendező szerintem nem használja ki eléggé, hogy a zene mennyivel tudja növelni egy jelenet hatását. Spielberg filmjei sem lennének ugyanazok John Williams zenéi nélkül. Figyelnem kellett arra is, hogy ne legyen mindenhol túl sok zene. Kaptam olyan kritikát, hogy a kevesebb néha több, de ez részben ízlés kérdése.

– Mennyire változott a technológia a hat és fél év alatt?

– Ég és föld a különbség. Amit 2020-ban elkezdtem, az 2024-re már teljesen máshogy nézett ki. Az a módszer pedig, amit 2024-ben még modernnek gondoltam, mára bizonyos szempontból elavult. Brutális tempóban fejlődik az iparág. Szerintem még pont időben vagyok ezzel a hagyományos 3D animációs filmmel, mert hamarosan egyre több AI-renderelt produkció jelenik meg.

– Mennyi mesterséges intelligenciát használtál a filmben?

– Ezzel kapcsolatban sok a félreértés. Rendszeresen megkapom, hogy ez egy AI-film, pedig száz százalékban hagyományos 3D-s szoftverekben készítettem. Az AI-t és a gépi tanulást részfeladatoknál használtam. A renderelt arcok túl műanyag hatásúak voltak, ezért kidolgoztam egy módszert az élethűbbé tételükre. Egy jelenetből kiválasztottam egy képkockát, azt feljavítottam, majd ennek segítségével módosítottam a többi képkockát. Ehhez saját segédszoftvert készítettem. Külső eszközt a szájmozgás tökéletesítéséhez is használtam, mert a magyar beszéd pontos lekövetését a 3D-s szoftver nem oldotta meg elég jól.

– Mi változott azután, hogy először láttad a filmet moziban?

– Az első vetítéskor a film 111 perces volt, és túl hosszúnak éreztem. Végül 99 percre vágtam. Főleg párbeszédeket és olyan részeket rövidítettem, amelyek már nem adtak eleget a történethez. A moziforgalmazás szempontjai is számítottak, hiszen egy rövidebb filmből több vetítés fér el egy napba.

– Mi volt nehezebb: elkészíteni a filmet vagy eljuttatni a mozikig?

– Talán az utóbbi. A legnehezebb annak feldolgozása volt, hogy hiába teszed bele a maximumot, ez semmire nem garancia. A nagyobb forgalmazók többsége úgy utasította el a filmet, hogy meg sem nézte. Aztán Orbán Gergely a Voila Picturesnél pontosan azt látta meg benne, ami nekem is a célom volt: hogy ez ne egy megszokott magyar film legyen. Vele éreztem először, hogy nem vagyok teljesen egyedül ezzel az egésszel. A független filmek brutális szembeszéllel indulnak a nagy stúdiófilmekkel szemben, ezért továbbra sem tudom, mi lesz a történet vége.

– Mit jelent számodra, hogy hat és fél év után moziba kerül?

– Megkönnyebbülést. Eddig szinte mindenért én voltam felelős, és egy idő után az ember a saját projektjének a rabjává válik. Most már egyre kisebb részben múlik rajtam, mi történik a filmmel.

Még túl korai megmondani, hogy siker vagy kudarc lesz. Nem tudhatjuk, milyen csoda történhet menet közben.

– Ha ma kezdenéd újra, mit csinálnál másképp?

– Sokkal részletesebben megtervezném előre a történetet. Rengeteg időt megspóroltam volna vele, főleg egy időutazós sztorinál.

– Mire vagy a legbüszkébb?

– Nehéz bármit kiemelnem. Ez egy tízfős csapatnak is komoly munka lenne, ezért nem tudok egyetlen dolgot kiválasztani.

– Lesz következő filmed?

– Ha A múltad a jövőd pénzügyileg sikeres lesz, nem szeretnék itt megállni. Van már más filmes ötletem is, de erről egyelőre nincs értelme beszélni.

– Mit kap az a néző, aki jegyet vált rá?

– Egy humoros, akciódús sci-fit, amin szerintem nem fog unatkozni. Ha a néző úgy áll fel a moziszékből, hogy jól érezte magát, és kellemes érzéssel megy haza, akkor számomra a film 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.