

BESZÉLGETÉS ODEGNÁL RÓBERTTEL

Trükkökről és függőségekről

CSERHÁTI ZOLTÁN

AZ EGYJÁTÉKOS MÓD EGYSZERRE SZOLGÁL SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK KRITIKÁJAKÉNT ÉS MUTAT TÜKRÖT A MODERN TÁRSADALOMNAK.

Az M2/Petőfi Tv októberben mutatta be Odegnál Róbert új kisjátékfilmjét. A Magyar Média Mecenatúra Program Huszárík Zoltán-pályázatán készült *Egyjátékos mód* témája a számítógépes játékfüggőség, a rövidfilm azonban nem csak az ifjúság, hanem az egész társadalom számára tükröt tart az emberi elszigetelődés problémájáról. A korábban képregényeket rajzoló, jelenleg is aktív tanárként dolgozó rendezővel a premier apropóján a fiatalokat érintő nehézségek mellett a magyar „filmtrükközés” magyarországi lehetőségeiről is beszélgettünk.

• *A mecenatúrapályázat beadásakor még A játéközvegy volt a film tervezett címe, ebből végül Egyjátékos mód lett a végeredmény, ami a filmben angolul, Single player elnevezéssel jelenik meg. Mi indokolta a változtatást?*

A „játéközvegy” kifejezés angolul mint „game widow”, egy létező formula. Leginkább azokra a nőkre használják, akiknek a párja, férje teljesen rákattan a számítógépes játékokra, és nem foglalkozik a másik féllal. Angolul ez jól hangzik, de magyarul szerencsétlen kifejezés, és be kellett vallanunk, hogy nem megfelelő.

Ezekben a játékokban annyira általános az angol nyelv használá-

lata, hogy vért izzadtunk az új elnevezésért, végül *Egyjátékos mód* lett, mert mindenképp magyar címet szerettem volna a filmnek.

• *Honnét jött a film ötlete?*

Grafikus tanárként dolgozom egy középiskolában, és van egy kolléganőm, akinek az elmondása alapján hasonló a helyzete, mint a filmbéli anyának. Ez a személyes élmény adódott össze az évek során, mígnem filmtervvé nőtte ki magát.

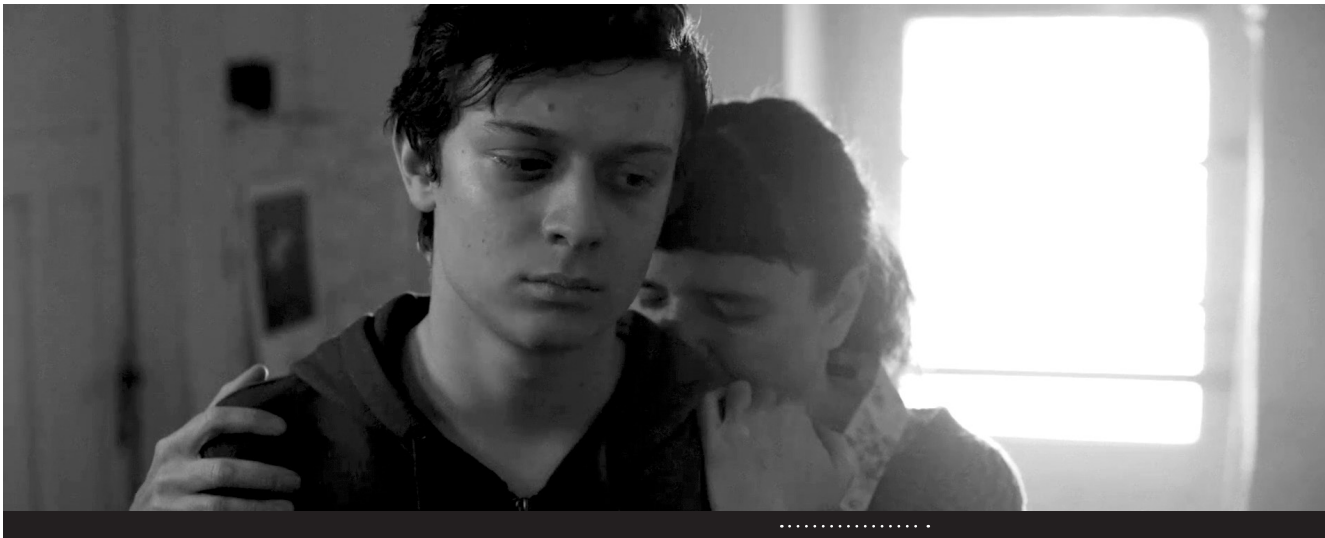
Személy szerint neked van vonzódásod az ilyen játékok iránt? Táplálta ez is a filmötletet?

Volt egy idő, hogy játszottam én is, de függő nem voltam sosem. Imádom a grafikát, és figyelem a játékok művészi kivitelezését. De ma már kifejezetten nem szeretem ezt a tevékenységet, hiszen egyébként is rengeteg időt töltök a számítógép előtt, akár tanárként, akár filmkészítőként, és nem szeretem a szabadidőmet is erre elpazarolni. A fiatalok konfliktuskerülésből táplálkozó kattánását, problémák előli menekülési módját viszont tanáremberként is látom, és értem a „bekattanás” hátterét. Az iskolában 15 és 22 év közötti diákokat oktatok, és köztük is sokan vannak, akiket óra közben is nehéz levakarni a játékokról.

• *És a tanáremberséggel hogyan jön össze a filmkészítés?*

Egyjátékos mód





Gyerekkorom óta rajzoltam képregényeket, majd művészeti iskolákba jártam – főleg az illusztráció végett –, és idővel megtetszett a filmtrükk-készítés is, amiből jött maga a filmkészítés. A kisfilmjeimben ötvöződik a trükkök látványvilága és a sztori vonala, ugyanakkor a jövőben szeretnék majd ettől távolodni. Nem akarom, hogy ez erőltetett legyen, és csak a trükkökről szóljanak, azokkal mossák össze a filmjeimet.

• Feltétlenül szemet szűrő és magyar filmekben ritkán tapasztalható, hogy a néző

ilyen erős, vizuális trükkökre építő megjelenéssel szembe-sül. Ebből fakadóan a filmeknek van egy erős nyitánya...

Minden trükköt magam csináltam minden filmemben. Ha lenne mögöttem egy stáb, akkor ezeknél sokkal jobbkat lehetne létrehozni. Nyilván ez azt is jelenti, hogy a forgatás után nem átlagos idejű utómunka van velem, hanem határidőig folyamatosan dolgozom rajta.

• Nagy nemzetközi produkcióban előfordul, hogy egy-egy filmes grafikus vagy akár csapat hónapokig egy trükkön dolgozik. Ehhez képest te egy egész filmet viszed keresztül ezt. Nem kis terhet jelenthetett mindez.

Aki ért hozzá, az láthatja, hogy például egy Harry Potter-film esetében mennyire kidolgozottak a trükkök. Nyilván én, aki nagyon figyelem ezeket, látom, hogy nem is hasonlíthatóak hozzájuk az én filmjeim. Ugyanakkor az elmondható, hogy ma már ott tart a világ, hogy – mint az Egyjátékos mód esetében is – akár egy laptopon el lehet készíteni ezeket a speciális effekteket. Technikailag már nincs lehetetlen Magyarországon sem, a szakmai tudás és a hozzáértők száma viszont erősen meghatározó. A magyar filmekből nyilván azért hiányoznak ezek legtöbbször, mert sok pénz és rengeteg meló van benne. Én a trükkökkel pont ezért talán kicsit ki tudok tűnni. Ezeknek a filmeknek a lényege, hogy minden trükköt pontosan előre meg kell tervezni, ki kell találni, hogy hol használunk zöld hátteret, és mindezeket pontosan végig kell beszélni az operatőrrel. Ugyanakkor a jövőre nézve nem szándékom, hogy a filmjeim csak a trükkökről szóljanak.

Egyjátékos mód

(Nagy Zétény és Szabó Réka)

• A hazánkra és korunkra jellemző társadalmi problémák erősen megjelennek a filmekben. Lásd a játékküldetés mellett az alkoholizmust

vagy a szétszakadt családot. Az alapsztori mellett mennyi volt ebben a tudatosság?

Minden műfajnál fontosnak tartom, hogy szóljon az aktuális helyzetről is. A függőségeket különösen súlyos problémának tartom, és filmjeimben, illetve ötleteimben ezek gyakran előjönnek, de nem akarok feltétlenül mindig direkt, akut társadalmi problémákra utalni, jelen esetben viszont ezek ott heverték a téma mellett. Az iskolában személyesen is gyakran találkozom ezekkel a társadalmi problémákkal. Az egyik magányos lány például annyira nem találta a helyét a suliban, hogy amikor a folyosón ettalálta egy pingponglabda, észre sem vette, annyira nézte a telefonját. Ez persze adott helyzetben akár vicces is lehet, ugyanakkor valójában végtelemül elszomorító. Amikor utánajártam, kiderült persze, hogy a lány is családi problémákkal küszködik otthon. És a közegetben jellemző az is, hogy például a játékküldetés elodázza a felnőtté válást, és harmincas éveik elején járó emberek ragadnak bele.

• A filmben végigvonul egy erős párhuzam a játékbeli és a valósként ábrázolt világ között. Miért épp ez a harcoss játékvilág jelenik meg a filmekben?

A hívó címmel van egy képregényem, amelyhez készítettem egy filmet is. Egyrészt nagyon szeretem ezt a képi világot, másrészt a gyártást is gyorsította a megléte, sok elemet újra tudtam használni belőle, és tökéletesen passzolt a témához. Ebből a szempontból



személyes korlátok közé vagyok szorítva, hiszen látnom kell, hogy mi az, amit meg tudok csinálni, illetve feltétel, hogy viszonylag belátható időn belül tudjam megtenni.

• *A filmvégi csattanó könnyed képzettársítással vezethetett volna más végkifejlet-hoz is. Gondolkoztál ezen?*

Több változata is készült a forgatókönyvnek. Nekem nem is feltétlenül ez volt az első választásom. Ugyanakkor erősen meghatározott minket a film rövid ideje is, márpedig 14 percben korlátozottak a lehetőségek, így nem lehetett mindegyik szereplő oldaláról részletesen kibontani a történetet.

• *A filmnek nem a verbális része az, ami dominál, hiszen a főszereplőtől például csupán egy mondat hangzik el a film-ben. Nehéz volt ehhez megtalálni a színeseket?*

Van egy csapatunk, a Blue Duck Arts csoport, amelyben segítjük megtalálni a megfelelő művészeket egy-egy feladathoz. Ennél a filmnél konkrétan a lakásomban volt a casting, több fiatal, már ismert tehetséggel is, és én ezen keresztül is éreztem, hogy a film-és sorozatszínészet mennyit fejlődött hazánkban. Úgy érzem, hogy Nagy Zéténnel és Szabó Rékával remekül működött a film, és nagyon jól hozták, amit kellett. A film létrejöttéhez ugyanakkor sokat hoztatt a Film-art és a Sparks is, akik biztosították a profi hátteret és csapatot.

• *Te magad is megjelenesz a filmben mint a Harcos. Ez a színészi ambíciók kiteljesítése?*

Egyjátékos mód
(Odegnál Róbert)

Az az igazság, hogy szerettem volna egy nagydarab szereplőt, egy óriást, de végül úgy alakult, hogy az a személy, akit kiválasztottunk, nem tudott megjelenni a filmben, így végül ez egy kényszerlépés volt. És természetesen költségkímélő volt. És szervezési szempont is: jó volt, hogy csak magammal kellett például ruhapróbát egyeztetni. (nevet)

• *Említetted, hogy a jövőben készítenél olyan filmeket is, amelyekben nem feltétlenül hangsúlyosak ennyire a trükkök. Milyen terveid vannak?*

Az íróársammal most egy olyan filmterven dolgozunk, amely a testépítők világáról szól, ami a fiatalok szintén nagy százalékát érinti. Ez egy vígjátéknak készül. Érdekes, hogy ebben a világban miként boldogulnak az emberek: nyilván van egy pozitív vetület, ami a sportról szól, viszont van egy másik oldal is, amely veszélyeket jelent a testkép számára. Benne vagyok más projekteken is, de legszívesebben a saját terveimen dolgozom, mert szeretek elmerülni ezekben, ez kiváltja számomra azt, amit korábban a képregényrajzolás jelentett.

• *Mi a véleményed a mecenatúraprogramról?*

Szerintem remek. Két éve őszintén megdöbbentem, amikor úgy kaptam támogatást, hogy tényleg csak egy kisfilm volt mögöttem. Most sincs különösebben nevem, de akkor még főleg így volt, és nagyon hálás voltam, hogy lehetőséget kaptam. Nagyon pozitív, hogy kezdőfilmesek lehetőséghez juthatnak, hiszen egyébként

nem nagyon van módjuk rá, hogy elinduljanak ebben a szakmában. Ami zavar, hogy a megjelenítésben nincs egységes koncepció. Mástól hallottam, de jó ötlet, hogy például a mecenatúras kisfilmeket érdemes lenne egy blokkba fogni, és abból már kijön gyakorlatilag egy egész estés tartalom, aminek szerintem megfelelő beharangozással értékesebb műsorsávban is lenne közönsége.

AZ ALKOTÓRÓL DIÓHÉJBAN

Odegnál Róbert 2003-ban diplomázott a Magyar Képzőművészeti Egyetem tervezőgrafika szakán. Miután elvégzett egy forgatókönyvíró és egy filmrendező kurzust, több kisfilmet is forgatott. A *hívó* című sci-fi képregénye alapján készült rövidfilmje több nemzetközi díjat nyert 2014-ben.

Az interjút készítette és a megjelenését támogatta a Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság.

További interjúk és filmajánlók:

mediatanacs.blog.hu

Bővebben a támogatási rendszerrel:

mecenatura.mediatanacs.hu



NMHH

Nemzeti Média- és Hírközlési Hatóság
Médiatanács
Magyar Média Mecenatúra Program

