

1

Fotó *Photographs* **Vizkelety Márton**
Szöveg *Text* **Tóth Ali**



PATER SPARROW-T, A LONDON FILM SCHOOLBAN TANULT RENDEZŐT-LÁTVÁNYTERVEZŐT ELSŐ NAGYJÁTÉKFILMJÉRŐL, AZ 1-RŐL KÉRDEZTÜK. A BESZÉGETÉS NEM LETT VOLNA TELJES SPARROW KÉT ALKOTÓTÁRSA, LÁNYI FRUZZSINA, A NATIONAL THEATER SCHOOL OF CANADA EGYKORI HALLGATÓJA, ÉS VARGA JUDIT CSUTI, AZ ÉPÍTÉSKÉNT DIPLOMÁZOTT, MAJD ÁGH MÁRTON SEGÍTSÉGÉVEL ÖNMAGÁRA TALÁLT LÁTVÁNYTERVEZŐ NÉLKÜL. A FILM KÉSZÍTŐI KÖZÖS MUNKÁJUKRÓL MESÉLTEK.

Műfajilag hogyan definiálnátok a filmet?

Lányi Fruzsina: Ezoterikus sci-fi.

Varga Judit Csuti: Aberrált, szurreális sci-fi, fantasztikus statisztikai krimi, mese.

Pater Sparrow: Játékos kísérlet. Imaginációval realizált válság.

Milyen előképek, filmek hatottak rátok a látvány megtervezésénél?

LF: A TŰICK című rövidfilmünk, és persze sok minden más is. Én úgy vagyok ezzel, hogy amint elolvastam egy forgatókönyvet vagy darabot, amin dolgozni fogok, attól kezdve minden, amit látok, olvasok, minden, ami körülvesz, elkezd az adott dologról szólni.

VJCS: Leginkább David Lynch, a Metropolis, maga a film helyszíne, az Eötvös utcai szanatórium, egy videobank képe, Sparrow és az élet.

PS: A Lem-novella kontextusa, amely kifejezetten a vizualitásra épít. Továbbá Jodorowsky, Greenaway, Matthew Barney és néhány kulcsfilm, mint a Se7en, a Don't Look Now vagy akár a lengyel Szexmisszió. Remélem, a végeredmény egyikre sem hasonlít.

A film története kódok megfejtése körül bonyolódik. Van a látványvilágnak is kódja, akár színekben, akár formavilágban, amit kifejezetten látni szerettetek volna?

LF: A film látványvilága tele van kódokkal. Színek, jelek, bizonyos tárgyak vándorolnak és térnek vissza a forgatókönyv sajátos logikája mentén.

VJCS: A kód számomra a helyszín megtalálásától lett egyértelmű, mivel az évek óta üresen álló szanatórium önmagát definiáló szurreális környezet volt. A Kozma Lajos által tervezett épületek és a hatalmas kert nagyon erős benyomást tett mindenkire, aki egyszerűen is megfordult a forgatáson. A mai napig rajongunk a helyszínért.

PS: A látványelemek folyamatosan kérdéseket tesznek fel a nézőnek, ami megerősíti és el is bizonytalanítja őt a kérdések megválaszolásában.

Alkalmaztatok bármiféle digitális utómunkát a látvány megteremtéséhez?

LF: Hát ha én nem is...

VJCS: Sőt previzualizációkat is. Birkás Máté digitálisképmérnökünkkel a kezdetektől előre tervezhattünk.

PS: Indokolt esetben visszafogottan használunk CGI trükköket a filmben – reményeim szerint hatásosan.

Mennyire volt nehéz megfelelő helyszínt találni a forgatáshoz?

LF: Amikor én a filmbé kerültem, már megvolt a helyszín. Varázslatos hely, lelke van.

VJCS: Sok helyet néztünk végig, de amint már az eddigiekből kiderült, számomra meglátni és megszeretni volt. Hihetetlen, de amikor először jártam ott, úgy éreztem, hogy abban a pillanatban is forgatnunk kellene.

PS: Nagyon nehéz volt, mert az anyagi lehetőségeink miatt a film összes helyszínét egy bázison kellett megtalálnunk, ahonnan nincsenek nagy költségek. Ezért kerestünk elhagyott, használaton kívüli épületkomplexumokat, ahol lehetőleg jó külső felvételeket lehet készíteni. Volt olyan helyszínünk is, amire már elindítottunk tervek, amikor kiderült, hogy nem kapjuk meg. A szanatóriumot fél éves procedúra után találtuk meg, de megérte keresni!

Általában hárman nehéz együtt dolgozni. Vitás helyzetekben kinek a döntése érvényesült?

LF: Nem emlékszem vitákra, de a döntéseket sokszor a büdzsénk irányította.

VJCS: Itt az idő simán megoldotta ezt. Ha a rendező látványtervező is, megvan az egymásra hangoltság. Nekünk ez szerencse volt, mert mindhárman ismerjük egymást, és azt hiszem az is igaz, hogy szeretjük egymást. Ezért a hármasunk nem egy konfliktus alapja lett, hanem inkább szerencse.

PS: Nálunk inkább megoldandó problémák vagy megválaszolandó kérdések merültek fel. Az a jó, hogy könnyen meg tudjuk győzni egymást bámiről, hiszen átfedésekkel dolgozunk.

WE ASKED LONDON FILM SCHOOL GRADUATE, DIRECTOR / PRODUCTION DESIGNER PATER SPARROW ABOUT HIS FIRST FEATURE FILM, '1'. THE CONVERSATION WOULD NOT HAVE BEEN COMPLETE WITHOUT SPARROW'S TWO CREATIVE PARTNERS, FRUZZSINNA LÁNYI, A NATIONAL THEATRE SCHOOL OF CANADA BACHELOR, AND CSUTI JUDIT VARGA, THE PRODUCTION DESIGNER WHO ORIGINALLY RECEIVED HER DIPLOMA AS AN ARCHITECT, BUT THEN FOUND HER TRUE CALLING WITH THE HELP OF MÁRTON ÁGH.

What genre would you fit your movie in?

Fruzsina Lányi: Esoteric sci-fi.

Csuti Judit Varga: Aberrant, surrealist sci-fi, fantastic statistical crime story, fairy tale.

Sparrow Pater: Playful experiment. A crisis realized with some imagination.

What sort of prefigurations, movies influenced you when designing this production?

FL: Our own short film, 'TŰICK', and of course a lot of other things as well. For me, as soon as I read the screenplay or the play I'm going to be working on, everything I see and read, everything around me starts to connect to it.

CSJV: Mostly David Lynch, Metropolis, the set of the movie, the sanatorium in Eötvös street, the image of a video-bank, Sparrow, and life.

SP: The context of Lem's short story, which has a very visual logic to it. Also: Jodorowsky, Greenaway, Matthew Barney, and a couple of key movies, such as Se7en, Don't Look Now or even the Polish movie Sexmission. I hope the end product won't resemble any of these.

The plot of the movie deals with breaking codes. Does a specific 'code' also exist for the design you wanted end up with, in the colours, or the forms you used?

FL: The whole design of the movie is full of codes. Colours, signs, and certain objects wonder around and then re-appear in accordance with the unique logic of the screenplay.

CSJV: For me, the code really became clear after we found the location for the set; the sanatorium, standing derelict for years, was a surrealistic environment that sort of defined itself. The buildings and the garden, designed by Lajos Kozma, had a very strong impression on everybody who ever set foot on the set. We admire that spot to this day.

SP: The visual elements continuously pose questions to the viewers, who are simultaneously re-assured and kept uncertain through their answers.

Did you use any kind of digital effects in post-production to help create this aesthetic?

FL: Well, even if I didn't...

CSJV: Actually, we even used pre-visualizations. We were able to plan ahead from the very start with help from Máté Birkás, our visual fx specialist.

SP: In a low-key way, and always with a good reason, we did use CGI tricks in the movie. I hope these add to the overall result.

How hard was it to find suitable scenes for the shoot?

FL: When I got involved in the movie they already had the location. It's a magical place, it has a soul.

CSJV: We went through many spots, but as you can see from the above, for me this was love at first sight. It's unbelievable, but when we first entered the building, I felt we should already be filming.

SP: It was very hard, because due to budget constraints we had to find all the scenes for the movie around one base, so we didn't have to move around too much. That is why we were looking for derelict building-complexes where ideally we could shoot fine outdoor scenes. We had a location where we had already started planning when we found out we couldn't use it. We eventually found the sanatorium after searching for 6 months, but it was worth it!

Usually it's hard to work together for three people. Who gets to say the final, decisive word in an argument?

FL: I can't recall any arguments, but then again a lot of our decisions were made in light of the budget.

CSJV: Time easily solved this for us. If the director is also a production designer, you already have the common denominator. For us, this was lucky, because we all know each other, and I think it is fair to say that we all love each other. So our threesome didn't become the basis for conflict, instead it brought us all luck!

SP: We had to deal more with solving problems, answering questions. Thank God all of us can be persuaded by one another, because our work overlaps

