

## A dokumentumfilm-tervek piaci követelményeiről és ezek átalakulásáról – második rész

DOI : 10.46522/S.2024.02.4

**LAKATOS Róbert PhD**

Sapientia, Hungarian University of Transsylvania

lakatrob@yahoo.com

### **Abstract: The Variable Requirements of the Changing Documentary Film Market – Second Part**

*The first part of this study, about the necessity of the documentary project, the possibilities of financing, distribution, and some of the components of the documentary projects (outline, synopsis, trailer) was published in our previous number. Now we are continuing with the remaining elements of the documentary project.*

**Key words:** *documentary; treatment; film director concept.*

A treatment: Játékfilm esetében a szinopszist a treatment szokta követni, ami egy olyan köztes forma, amely segít az írásban, és csak olyan esetben szokták kérni, amikor még nincs pontos forgatókönyv, vagyis, amikor forgatókönyv-fejlesztésre szoktunk pályázni. A treatmentet úgy szokták meghatározni, hogy egy eseménysor leírása, párbeszéd nélkül. Egy kb. 90 oldalas vagy (90 oldalra tervezett játékfilm forgatókönyv esetében) maximum 10 oldalas treatmentet szoktak kérni. Mivel a treatment jóval rövidebb, mint a forgatókönyv, a cselekmény leírása sem pontos. Ezekről számomra szárazzá és nagyon nehezen követhetővé válik. El tudom képzelni, hogy műfajfilmek esetében könnyebb követni, mert az olvasó agya rááll egy filmstílusra, és a fantáziája kiegészíti a száraz cselekményt a műfajnak megfelelő részletekkel, de a műfaji szempontból nem besorolható filmterveknek szerintem határozottan nem kedvez, ugyanis ezeknek lényegük pont a stílus sajátosságában van, amely csak a pontosan leírt részletekből érezhető ki igazán. Ezért a 10 oldalas treatment mellé szoktak kérni egy pár részletesen kidolgozott jelenetet is.

Azért lehetséges egy 90 oldalas forgatókönyv 10 oldalba való tömörítése, mert a treatmentben szabad olyan megfogalmazásokat használni, amit forgatókönyvírás



esetében nem. Játékfilm forgatókönyvbe csak azt írhatjuk le, amit a vásznon konkrétan látunk, vagyis tilos mindenfajta szerzői értelmezés. Azontúl, hogy nem írhatjuk bele a rendezői szándékot, nem írhatjuk le a szereplő érzelmeit, gondolatait, megérzéseit, szándékát, nem használhatunk múlt időt vagy jövő időt, nem írhatjuk oda, hogy ha valami emlékezés, vagy vízió, nem írhatjuk le, ha valami „nincs” (pl. nincs már a helyén a bicikli) vagy valami „nem” (pl. JÓSKA nem veszi észre, hogy...) – ezeket az által kell megmutatni, ami „van” és ami „igen” stb. Tehát az irodalmi forgatókönyv inkább rendőrségi jegyzőkönyvhöz hasonlít, mintsem irodalomhoz. A treatmentben viszont szabad mindazt, amit az irodalmi forgatókönyvben nem, és ettől sokkal tömörebb tud lenni, mint a forgatókönyv.

A dokumentumfilmes helyzet viszont nehezebb, mert (főleg a megfigyelő jellegű dokumentumfilmek esetében) nem írhatunk pontos forgatókönyvet – ugyanis ami ennyire eltervezett részleteiben, mint azt a forgatókönyvírás szabályai igénylik, az már nem lehet dokumentumfilm. A szereplő instruálása ellehetetleníti a természetes viselkedését, nem ad teret a saját döntéseinek, vagyis megöli a film dokumentum jellegét. Ezért dokumentumfilm esetében csak treatmentet szoktak kérni, és pályázat függvénye, hogy ennek milyen hosszúnak kell lennie.

Egy lehetséges munkamódszer a treatmentíráshoz, hogy egyszer leírjuk a potenciális helyszíneket, ahol történhet valami a főhősünkkel (és mondanom sem kell, hogy nem árt, ha ezek a helyszínek minél filmszerűbbek). Második körben leírjuk, hogy kikkel találkozhat főhősünk ezeken a helyszíneken, tehát kik a potenciális további főszereplők, mellékszereplők és epizódszereplők. Harmadik körben megpróbáljuk elképzelni, hogy miért megy egy adott helyszínre a főhősünk, és mi érdekes történhet vele ott, amikor az általunk elképzelt személyekkel találkozik. Még nem jeleneteket képzelünk el, hanem alapszituációkat. A szituáció az, amikor a főhősünk, akarva valamit, megjelenik egy helyszínen, ahol X-szel találkozik. A jelenet pedig az a cselekmény, amit az adott helyszínen és bizonyos időintervallumban ez a helyzet szül. Minél inkább akar valamit a főhősünk, és minél fontosabb az X-szel való találkozás, annál nagyobb a tét (és ezzel együtt a feszültség), és annál valószínűbb, hogy filmjelenet születik majd belőle. A kimenetét persze nem tudhatjuk előre, de elképzelhető, hogy vagy valami lesz, vagy annak a valaminek a szöges ellentéte. Az ilyen potenciális jelenetek vagy szituációk felsorakoztatása nem más, mint forgatókönyv-vázlat. Ezek után az olvasó számára érthető (treatment) formába kell önteni mindezt.

Valószínűleg egy-egy helyszín többször is visszatér majd (több potenciális jelenetet is rejt magában), de az írási folyamat alatt ezeknek az időrendi sorrendbe való szerveződése magától megtörténik a történet dramaturgiai szerkezetének kialakulásával párhuzamosan. Hogy melyek is a dramaturgiai szerkezettel kapcsolatos követelmények, az a következő, a narratív struktúráról szóló fejezetből lesz érthetőbb.

Az eseménysor leírásának nagy hátránya, hogy amikor elkezdjük írni, úgy érezzük, pont a lényeg marad ki belőle, hiszen a dokumentumfilmek esetében a történet és a cselekmény gyakran csupán dramaturgiai ürügy a film lényegét hordozó „periférikus



tartalmak”, látszólag „irreleváns részletek” és „mikroszkopikus történések” bemutatására, amelyekben a dokumentumfilmek fő ereje rejlik. Ezeket a fontos részleteket viszont a valóság produkálja spontánul, ezért nem írhatjuk őket bele a treatmentbe, mert – ha meg is figyeltünk ilyeneket – nem állíthatjuk, hogy ezek a kamera előtt is meg fognak majd történni (illetve egészen biztosan nem fognak ugyanúgy megtörténni, ahogyan akkor, amikor megfigyeltük őket). Ezért határozottan szerettem az olyan régebbi pályázati kiírásokat, amelyekben a treatment előtt kértek egy *A téma bemutatása* című fejezetet, amelybe bele lehetett írni a már megtörtént és a szerző által megfigyelt dolgokat, vagyis azokat a részleteket, amelyek nélkül sokat veszítene a filmterv. De manapság már nem kérnek ilyet (csak esetleg történelmi dokumentumfilmek vagy ismeretterjesztő filmek esetében), ezért meg kell próbálni valahogy becsempészni a treatmentbe az ilyen tartalmakat. Azt hiszem, a történetet érdekessé tevő színes részletek akkor tudnak leginkább bekerülni a szövegbe, ha a potenciális események leírása kapcsán megpróbáljuk viselkedése által jellemezni a szereplőt. És ne feledjük, a „reakció” alkalmasabb erre, mint az „akció”, mert, amikor a főhősünk magától cselekszik valamit, a néző nem tudhatja, hogy mi van a fejében, de amikor reagál valamire (amit láttunk), az sokkal könnyebben dekódolható.

A „tetten ért valóság” típusú filmek esetében nem állíthatjuk, hogy az általunk felvázolt eseménysor és azok a színes részletek, amelyeket előzetes megfigyeléseink alapján elképzeltünk, ugyanúgy fognak megtörténni, ahogyan azt a treatmentbe leírtuk, ezért igyekszünk feltételes módban fogalmazni. De ez a fajta tervezgetés arra mindenképp jó, hogy egyrészt magunk, másrészt a potenciális finanszírozók számára tisztázzuk, hogy melyek azok a dolgok, amikre filmezéskor odafigyelünk. Fantáziálni arról, hogy mi történhet, és az hogyan illeszkedhet a filmbe, a forgatásra való felkészülés fontos része. Úgyhogy nincs igazuk azoknak a (múltban élő) puritán gondolkodású dokumentumfilmeseknek, akik felháborodnak azon, hogy mi az, hogy 10-15 oldalas treatmentet kérnek egy egészestés dokumentumfilmhez, hiszen ez a valóság manipulációjához vezet. Azonban a treatment lényege nem az, hogy azt meg is valósítsuk, amit leírtak, hanem az, hogy írása közben minél több lehetséges variánst képzelünk el forgatás előtt, annál felkészültebbek vagyunk arra, hogy ha egyikük se fog bekövetkezni, mi az, amivel pótolni tudjuk. És a dokumentumfilmben az az izgalmas, hogy amit az élet hoz, gyakran sokkal érdekesebb, mint amit előre elképzeltünk. De ahhoz, hogy ne maradjunk le róla, sokat segít az előzetes fantáziálgatás arról, hogy ha nem jön össze egy elképzelt jelenet, akkor milyen más jelenettel lehet pótolni az illető jelenet dramaturgiai funkcióját. Persze, igyekezzünk ne túlterhelni a treatmentet ilyen ekvivalens jelenetekkel, mert ezek nehezítik az olvasást. Szerintem az a jó, ha csak a dramaturgiailag kulcsfontosságú jelenetekre (első fordulópont, középpont, utolsó fordulópont) vázolunk fel alternatívákat. Egyébként meg ezeknek az eszme-futtatásoknak a későbbiekben megvan a helyük a filmtervben a rendezői koncepciónak a narratív struktúrára vonatkozó részében.

A *Rendezői koncepció* három témakörre osztható: a narratív struktúrára való reflektálás, szereplőválogatás és a szereplők megközelítési módja, valamint az



audiovizuális koncepció. Ezek nem feltétlenül ebben a sorrendben kell, hogy kövessék egymást, hanem olyanban, hogy az olvasó számára legérthetőbbé váljon filmtervünk, vagyis, hogy lehetőleg ne az írományunk végének köszönhetően értse meg a közepét, mert kicsi a valószínűsége, hogy újra fogja olvasni az egészet ahhoz, hogy megértse. Sokkal nagyobb a valószínűsége annak, hogy ha egy adott ponton zavarossá válik számára a terv, akkor nem fogja végigolvasni.

Narratív struktúra: Ez tulajdonképpen az alkotói indítékon alapuló elemzése a filmtervnek, vagyis itt a helye reflektálni a film dramaturgiai szerkezetére, illetve arra, hogy ha az előre elképzelt kulcsfontosságú jelenetek nem jönnének össze, milyen más jelenetekkel lehetne azokat helyettesíteni. A három felvonásos lineáris dramaturgiai szerkezet az alap, mert minden bonyolultabb konstrukció erre vezethető vissza, illetve bármilyen más struktúrába rendeződnek a jelenetek, az egyes fejezeteken és jeleneteken belül akkor is a három felvonásos lineáris szerkezet érvényesül.

A dokumentumfilmeknek számomra legtalálhatóbb alkotói szempontból való kategorizálása, amelyet Almási Tamás *Ahogy én látom* című DLA dolgozatában olvastam, két szempontból osztályozza a dokumentumfilmeket. Az egyik kritérium, hogy mi áll a figyelem középpontjában – egy általános probléma vagy egy konkrét személy a saját személyes problémájával? A másik, a történetet formáló cselekmény ideje – múltban megtörtént cselekményről van szó, vagy a kamera előtt zajló, „filmes jelen idejű” cselekményről?

Számomra sokáig az volt a legvonzóbb (és filmtervírás szempontjából talán ez a legnehezebb műfaj), amelyben a kamera előtt zajlik a cselekmény, és a figyelem középpontjában egy konkrét személy (főhős) áll a saját problémáival – ugyanis mindenféle szempontból ez áll legközelebb a játékfilmhez, és emiatt a legfogyaszthatóbb a néző számára. Színvonalas megvalósítás szempontjából azt tartom a legnehezebbnek, amikor múltbeli történetet kell feldolgozni úgy, hogy az ne váljon unalmassá a néző számára, ugyanis ebben az esetben a filmbeli jelenidőt kell megtölteni feszültséggel, annak ellenére, hogy minden, ami izgalmas a történetben, már megtörtént, tehát azt a valóságot már nem tudjuk tetten érni kameránkkal.

Az olyan dokumentumfilmet, amelyben kamerával követjük a főhős életét, megfigyelő dokumentumfilmnek (observational documentary) nevezi a nemzetközi szakirodalom. Ennél én jobban kedvelem az egyre inkább elterjedő (de egyelőre még nem kanonizálódott) magyar kifejezést, a szituációs vagy szituatív dokumentumfilmet, mert szerintem ez jobban megragadja a filmezési folyamat lényegét, ugyanis az ilyen filmnél dramaturgiai szempontból az a fontos, hogy élethelyzetekben (szituációkban) kövessük kamerával főhősünket, míg „megfigyelni” akkor is lehet, amikor épp nem történik vele semmi érdekes, ami nem igazán hasznos nekünk a film szempontjából. Ezért a „megfigyelés” kifejezést félrevezetőnek érzem a kezdő filmesek számára, akik azt érthetik belőle, hogy elég odamenni és kamerával megfigyelni a szereplőt, ahhoz, hogy abból film legyen. Hát nem! Ha nem céltudatosan megyünk oda kameránkkal, hogy egy fontosabb élethelyzetet (szituációt) figyeljünk meg, akkor általában nem lesz



film az anyagból. A szituatív dokumentumfilm műfajnak egyik fő nehézsége (mivel formai szempontból közel áll a játékfilmhez, tehát a nézői igények is hasonlatosak a játékfilmekkel szembeni elvárásokhoz), hogy a szerzőnek előre kell látnia, mikor lépjen be a kamerával a főhős életébe ahhoz, hogy a kamera előtt elinduljon egy érdekes életfolyamat, illetve előre kell látnia, hogy mire futhat ki a történet, vagyis mi lehet a csúcspontja és a vége. Illetve az, hogy a főhős milyen élethelyzeteiben jelenjen meg kamerájával ahhoz, hogy önmagukban is izgalmas jeleneteket tudjon forgatni, és ezek egy nagyobb egészbe rendeződve elmeséeljék a történetet.

Játékfilmben is van egy főhősünk (protagonista), akinek kiderül, hogy van valamilyen problémája, amit meg akar oldani, van egy antagonistája, aki akadályozza a főhőst a célja elérésében (de ez nem muszáj egy konkrét szereplő legyen, hanem lehet maga a probléma, pl. egy betegség vagy fogyatékosság), van a tükörszereplő (a főhős barátja, akivel megosztja a gondolatait, és az ezzel folytatott párbeszédéből tudja meg a néző, amire nem jön rá magától a cselekményből), és van az érzelmi szálát összpontosító szereplő (aki hol segíti, hol akadályozza a főhőst a célja elérésében – de szintén nem kötelező, hogy egy konkrét személy legyen, hanem lehet pl. egy szenvedély is). Ezek közül a főhősön kívül (aki nyilvánvalóan főszereplő) bármelyik lehet főszereplő vagy mellékszereplő, illetve adott esetben akár hiányozhat is. Ezenkívül vannak még az epizódszereplők, akik betüremkednek a filmbe, nem befolyásolják különösebben a történetet, de hitelesítik a film világát. Ugyanakkor az ilyen film esetében a dramaturgiai elvárások is hasonlatosak a játékfilm elvárásaihoz. Vagyis kell egy bevezető, amelyben egyensúlyállapotban ismerjük meg a főhőst (ez a rész kb. a film egynegyede), majd ezt követően kell egy első fordulópont (angolul plot point, amit egyesek konfliktusnak szeretnek nevezni), amely felborítja ezt az egyensúlyállapotot. Innen kezdődik a bonyodalom, amelynek során több apróbb fordulópont is van (minél több fordulópont, annál izgalmasabb a cselekmény), végül elérkezünk egy utolsó fordulóponthoz (csúcspont), amelynek következtében beáll egy új egyensúlyállapot a főhősünk életében. Hosszabb film esetében van egy úgynevezett középpont is, ami egy jelentősebb fordulópont, és amely után felgyorsulnak (célegyenésbe érnek) az események. Dokumentumfilmben a szerzőnek kell legyenek alternatívái arra, hogyan oldja meg a dramaturgiai szerkezet problémáját, ha nem az fog történni, amire számít. Szerencsére nem annyira ördögös a helyzet, mint amennyire az első hallásra tűnik. Szükség van egy potenciális főhősre (szereplőre), aki akar valamit, és a célja elérése érdekében ki szándékszik mozdulni a komfortzónájából, vagyis hajlandó kalandba kezdeni. Innen kezdve el kell képzelni, melyek lehetnek a fontos momentumok az életében a kitűzött cél szempontjából, és olyankor ajánlatos jelen lenni a kamerával. Ha törekvéseit siker övezi, akkor a siker a csúcspont, ha meg kudarccal, akkor az a csúcspont. Minden ilyen úton vannak apróbb sikerek meg kudarccok, és ezek a köztes fordulópontok. A csúcspont után bekövetkezik egy új egyensúlyállapot, és ez a történet vége. Vigyázni kell viszont, hogy a film vége, vagyis az új egyensúlyállapot ne legyen túl rövid. Tipikus kezdő hiba, hogy a film elejét túl hosszúvá veszik, és a végét túl hamar zárják le. Nagyon fontos még, hogy a film elején, kb. a harmadik percben legyen



egy felütés, egy horog, amivel megakasztjuk a néző figyelmét és felkeltjük az érdeklődését.

Ritka szerencsés eset, ha pont akkor vagyunk ott a kamerával, amikor a témánk szempontjából az első fordulópont bekövetkezik főhősünk életében. Amikor nem tehetjük meg, hogy lefilmezzük a történetünket elindító első fordulópontot, arra kell törekednünk, hogy úgy adagoljuk a filmben az információt, hogy az első fordulópont dramaturgiai helyén (tehát a film kb. egynegyedénél) derüljön ki a néző számára, hogy ez a fordulópont már bekövetkezett, és hogy mi is ez a fordulópont. Tehát addig látszólagos egyensúlyállapotban mutatjuk főhősünket, ami nem csalás, hiszen az életben is az van, hogy vannak olyan időszakok, amikor nem foglalkozunk egy adott problémával, vagyis az illető probléma szempontjából egyensúlyhelyzetben vagyunk.

Almási Tamás a már említett DLA pályamunkájában azt írja, hogy nincs külön játékfilmes és dokumentumfilmes filmnyelv, hanem filmnyelv csak egy van. A különbség a két filmtípus között csupán annyi, hogy az egyikben a történetet kitalálom, a másikban pedig megtalálom. A dokumentumfilmben a valóság részleteiből tulajdonképpen fikciót hozunk létre. Ez szerintem is így van, azzal a kiegészítéssel, amit Nemes Gyula mondott egy vele készített interjúmban, hogy az életben nincsenek történetek. Az életben párhuzamos folyamatok vannak, és ezekből mi alkotunk történeteket, mert valamiért ilyen a gondolkodásunk. Alkotóként kizárjuk a filmből a valóságnak azon részeit, amelyek bezavarnak az ok-okozati viszonyokon alapuló mesélésbe. Sőt, gyakran kihagyunk részeket, nemcsak akkor, amikor unalmasak, szájbarágóságok, vagy félreterelnék a néző figyelmét olyasmire, ami nem témája a filmnek, és ezáltal elveszítenénk a néző figyelmét, hanem időnként fontos részleteket is azért, hogy a néző magától jöjjön rá dolgokra, mert ettől lesz izgalmas a történetmesélés. A mesélés nem más, mint az információ adagolásának a művészete, és ehhez hozzátartozik bizonyos információk kihagyása, illetve egyes információk késleltetése. Nagy élmény a néző számára az „aha” effektus, vagyis amikor egy ideig csak sejt valamit, és utána kapja meg az információt, ami beigazolja korábbi sejtését. Ez legalább annyira fontos, mint a meglepetés, vagyis, hogy a néző sejt valamit, vár valamire, de helyette egy számára meglepő dolog történik. Aztán ha sejt valamit, de reméli, hogy annak az ellenkezője fog történni, és a reménye igazolódik be, az aztán az igazi élmény!

Ezzel el is érkeztünk egy következő fontos „követelményhez” – méghozzá a nézői empátiához. Ugyanis ahhoz, hogy a néző együtt tudjon haladni a főhőssel, vagyis, hogy érdekelje a sorsa, két dolog fontos: az egyik, hogy empátiát érezzen iránta, másrészt meg tudnia kell, hogy mit akar, hogy tudjon drukkolni neki. Az olyan szereplő, aki nem akar semmit, az érdektelen. Legyen bármennyire szimpatikus, érdekes vagy sziporkázó, az csak egy bizonyos ideig tudja fenntartani figyelmünket, és utána ráununk. Nem a pozitív tulajdonságai miatt azonosulunk a szereplővel, hanem az iránta érzett empátia miatt, vagyis azért, mert úgy érezzük, hogy valamilyen szempontból igazságtalan volt vele a sors. Ilyen esetben, ha az ő problémája nem is a mi problémánk, de megkeressük



az analógiát egy saját életnehézségünk és az ő problémája között, azonosulunk vele, és izgalommal követjük a sorsát, illetve drukkolunk neki. Az ő sorsa köti le elsősorban a figyelmünket, de közben a film világának részeként, vagyis a történet ok-okozati viszonyainak szempontjából látszólag lényegtelen háttérinformációként eljut hozzánk egy rakás más, társadalmi szempontból igencsak fontos információ.

Egy másik nehézsége az ilyen jellegű filmek készítésének a film lezárása. Vagyis nemcsak az fontos, hogy mikor lépünk be a főhős életébe a kamerával, hanem az is, mikor lépünk ki belőle. Azt már tudjuk, hogy az életben csak nagyon ritkán vannak kerek történetek, vagyis olyanok, hogy határozott elejük és végük legyen. Hogy tiszta az elejük, az még előfordul (habár erről gyakran lemaradunk a kamerával), de hogy lekerekített végük legyen, az ritkább. Szó volt arról, hogy a bonyodalom közben is több fordulópont is van. Az egyes fejezetek mikrotörténetek, amelyek rendelkeznek első és utolsó fordulóponttal, csak úgy szerkesztjük őket, hogy egy fejezet utolsó fordulópontja a következő fejezet első fordulópontja legyen. És így van ez az életben is... a történet általában nem ér véget, hanem egy életfolyamat vége tulajdonképpen egy újabb fejezet kezdete. Egy párkapcsolat vége lehet egy történet vége (amelynek témája pl. az, hogy X és Y képtelen feldolgozni, hogy nem lehet saját gyerekük, ezért megromlik a kapcsolatuk, és szakítanak), de lehet akár egy újabb történet kezdete (amelynek témája, hogy X elkezd zülleni). De akár több szerelmi kalandból (mikrotörténetből) is állhat egy nagyobb történet, aminek például az a témája, hogy Y miért képtelen stabil párkapcsolatra? Tehát ugyanúgy, ahogyan elkülönítjük a történetet a cselekménytől (a történet cselekményekből épül fel, a cselekmény hordozza a történetet, de önmagában még nem történet) fontos elkülönítenünk a témát is a történettől. Itt fontos kiemelni azt is, hogy a fejezet sem jelenetet jelent, hanem egy nagyobb tartalmi egységet, és egy fejezet akár egy jelenet közepén is véget érhet. Tehát az sem helyes megfogalmazás, ha azt mondom, hogy egy fejezet egy nagyobb tartalmi egység, amely több jelenetből áll. Egy jelenet is lehet fejezet, illetve nem szükséges, hogy egy jelenet elejével kezdődjön egy fejezet, illetve egy jelenet végével érjen véget. A fejezet elsősorban tartalmi egység, miközben a jelenet inkább formai egység. A jelenet definíciója, hogy egy adott helyszínen, egy folyamatos időintervallumban lezajló cselekmény. Ha helyszínt váltunk, vagy láthatóan ugrunk időben (pl. nappalból estére ugrunk), akkor az már más jelenet. Legkönnyebb megértenünk, ha a játékfilm forgatókönyv-írási szabályait nézzük. Ha azt írjuk, hogy: „BELSŐ: GYULA SZOBÁJA – NAPPAL” – akkor ameddig Gyula szobájában vagyunk, az egy jelenet, de ha már kilépünk a szobából az előszobába (vagyis Gyula kilép a szobájából az előszobába), akkor ki kell írunk, hogy: „BELSŐ: GYULA LAKÁSÁNAK ELŐSZOBÁJA – NAPPAL”, és az már egy más jelenet. Vagy ha közben beesteledik, és átlépünk a nappalból az éjszakába, akkor, ha az előző jelenet „BELSŐ: GYULA SZOBÁJA – NAPPAL”, a következő meg „BELSŐ: GYULA SZOBÁJA – ÉJSZAKA”, akkor ezek is külön jelenetek. Persze jelenet közben is rövidítünk, vagyis ugrunk időben, kihagyva a lényegtelen cselekményrészleteket, de ezeket a kis időugrásokat nem érzékeli a néző, csak akkor, ha jelentősen változnak a megvilágítási körülmények (vagyis a napszak) – ezért az idő múlásának érzékeltetése



egy napszakon belül úgy, hogy ne váljon unalmassá, de közben az időbeli folytonosság érzetét keltse, filmben elég nehéz dolog.

Visszatérve a film végének problematikájához, előre kell látnunk a film csúcspontját, vagyis a témánkhöz kapcsolódó utolsó fordulópontot, ami után bekövetkezik egy egyensúlyállapot a témánk kapcsán (kiemelem, hogy „témánk”, és nem feltétlenül „történetünk” kapcsán). Persze ez az egyensúlyállapot általában ideiglenes, de ha a néző úgy érzékeli, hogy a probléma így vagy úgy, de megoldódott, vagyis a főhős küzdelme, ami eddig a figyelem középpontjában állt, kifutott egy megoldásra, azaz egyensúlyállapotra, akkor itt kiléphetünk a filmből. A főhős küzdelme persze nem muszáj mindig sikeres legyen. A csúcspont lehet egy rész siker vagy akár egy részleges kudarc is. Azért írom, hogy „részleges”, mert az életben ritka a totális siker vagy a totális kudarc, és nem lehet tudni, hogy mi következik utána. Nekem pl. tetszik az a mondás, hogy: „A győztesek tulajdonképpen azok a vesztesek, akik felálltak, és újból megpróbálták”. Ezért általában az ilyen filmeknek (hacsak Isten őrizz, meg nem hal a szereplő), nyitott a végük, még ha le is kerekítjük őket. Eddig ahány közönségtalálkozón voltam, bármennyire is le volt kerekítve a film vége, mindig valaki feltette azt a kérdést, hogy „És mi van ma a főhőssel?”. No de egyelőre maradjunk annál, hogy a finanszírozók szeretnék előre tudni, hogy kb. mi lesz a film vége és kicsengése, és a néző se szeretne túl sok megválaszolatlan kérdéssel maradni a filmbeli történet kapcsán, ezért alaposan el kell gondolkodnunk a vége-variánsokon.

A szereplők és ezek megközelítési módja: Amennyiben a treatment szövegében nem sikerült eléggé jellemeznünk a szereplőket a viselkedésük által, itt külön megtehetjük. De ajánlatos nem jellemvonások megfogalmazásával dobálózni, mert azok mindenki számára másként értelmezhetőek, illetve mivel szárazak, valószínűleg senki sem fog elgondolkodni azon, hogy az adott kontextusban mit is jelenthetnek. Sokkal izgalmasabb, ha rövid történetek elmesélésén keresztül alakítjuk ki az illető szereplő karakterrajzát.

A filmbeli történet a szereplő egyéniségéből fakad. Játékfilm esetében kitaláljuk ezt a karaktert, dokumentumfilm esetében megtaláljuk. A dokumentumfilmes szereplőválasztás történhet úgy, hogy véletlenül találkozunk egy személlyel, akiben meglátjuk a filmszereplőt, vagyis van neki (vagy előre látjuk, hogy lesz neki) egy olyan története, amelyben felfedezzük a témát. Vagy pedig történhet fordítva is, hogy először kitalálunk egy témát, amelyhez a későbbiekben megkeressük a potenciális szereplőket.

Az első esetben, amikor véletlenül találkozunk valakivel, akinek egy életrészletéről filmet akarunk készíteni, gyakorlatilag az élet választja ki nekünk főhősünket, és az a saját életével együtt hozza a többi szereplőt. Ilyenkor két dolgot kell eldöntenünk: 1. Kit tartunk meg filmbeli szereplőnek, és kit zárunk ki a filmből? 2. Akiről úgy gondoljuk, hogy szükséges a filmhez, annak milyen szerepet szánunk – főszereplő, mellékszereplő, vagy epizódszereplő lesz? Azt, hogy ki milyen funkciót tölt majd be, nagyrészt az élet dönti majd le, de nagyjából előre láthatjuk ezeket a funkciókat: főhős barátja,





antagonista, érzelmi szálát összpontosító szereplő, segítők, akadályozók stb. – és ezeket ajánlatos beleírni a filmtervnek ebbe a részébe.

A második eset, amikor megfogalmazódik bennünk egy téma, amely érdekel bennünket, és megkeressük azokat a szereplőket, akiken keresztül tudunk az illető témáról beszélni. Ilyen pl. Almási Tamás *Sejtjeink* című filmje. Kitalálta, hogy filmjével azt fogja kutatni, miért fontos az emberek számára, hogy saját gyerekük legyen, aki az ő génállományukat örökíti tovább. Ehhez olyan párokat keresett, akiknek természetes úton nem sikerült összehozniuk saját gyereket, ezért úgy döntöttek, elindulnak a mesterséges megtermékenyítés göröngyös útján. Egy másik hasonló eset Kerekes Péternek a *Gulyáságyú* című filmje. Pétert a huszadik század történelme érdekelte, pontosabban az, hogy a nagy történelem hogyan hat ki a kisember életére. Ilyenkor nem lehet csak úgy random összeszedni kisembereket, hanem kell egy koncepció, amely indokolja a szereplőválogatást. Erre Péter azt találta ki, hogy hadiszakácsok nézőpontjából mutatja be a huszadik század európai háborúit. Ehhez meg kellett találnia a megfelelő hadiszakácsokat. Az említett két film között az a különbség, hogy a *Gulyáságyú*hoz olyan szereplőket kerestek, akiknek van (múltbeli) történetük, a *Sejtjeink*hez pedig olyanokat, akiknek lesz történetük.

Amikor a szereplőnek „lesz története”, igencsak kedvez a szituációs dokumentumfilmnek. Ha megfigyelő dokumentumfilmet akarunk készíteni, már csak azt kell eldönteni, hogy a szerző kívülálló vagy résztvevő megfigyelő – próbál semleges maradni, és passzívan figyelni a történéseket, vagy beavatkozik a történetbe? Illetve, ha beavatkozik, a módszerét megmutatja-e a nézőnek, vagy elrejtje előle (kivágja a filmből)? Szerintem itt van a határ a dokumentumfilm és a dokumentum-játékfilm között. Dokumentumfilm az, amelyben, ha a szerző beavatkozik a történetbe, felhívja erre a néző figyelmét (hogy az a szerzői beavatkozás függvényében dekódolhassa maga számára a filmben látottakat), és dokumentum-játékfilm az, amikor a szerző beavatkozik ugyan a történetbe, de ezt elrejtja a néző elől. Erkölcsileg semmi probléma a dokumentum-játékfilmmel, sőt, az áldokumentumfilmmel sincs (hiszen a dokumentumfilm sem a valóságot mutatja be objektív szemszögből, hanem a valóság szubjektív szerzői interpretációját), ezért az a lényeg, hogy nem szabad becsapni a nézőt, hanem lehetőleg valamilyen filmes módszerrel közölni kell vele, hogy amit néz, az milyen szerzői beavatkozásoknak köszönhetően született meg. Ezt nevezik a nézővel kötött szerződésnek.

A másik eset, amikor a szereplőnek az érdekes története nem a kamera előtt történik, hanem már a filmezés elkezdése előtt megtörtént. Ilyenkor az alkotónak meg kell találnia a módját annak, hogyan mutassa be a nézőnek ezt a múltbeli történetet, hogy az minél filmszerűbb legyen. Ennek pedig az a módja, hogy a filmes jelenidőt (vagyis azt, ami a kamera előtt történik) kell minél érdekesebbé tenni. Ilyenkor mindig az jut eszembe, amit Jerzy Wójcik tanárom mondott, hogy a film elsősorban nem beállításokból, nem jelenetekből stb. építkezik, hanem érzelmekből. Az a legfontosabb, hogy amit látunk, érzelmet váltson ki belőlünk (illetve a nézőből). Ezt pedig főleg



filmes jelen idejű cselekménnyel lehet elérni. Egy interjúhelyzet is tud érzelmeket kiváltani, ha az alany jól tud mesélni, és vele együtt tudunk érezni, amint mesélés közben újból átéli a történetet (az izgalmas cselekmény nem a múltbeli történet, hanem a filmes jelen idejű mesélés) – de ez igencsak ritka eset. Ezért meg kell találni a módját annak, hogyan tudjuk ezt elérni. Kerekes Péter például nagymestere az ilyesminek. Gyakorlatilag pszichodráma-helyzetet teremt, és az ily módon mesterégesen létrehozott szituációban készíti el az interjút. Közben pedig olyan iszonyúan naív, játékos vagy saját megfogalmazása szerint „idióta” kérdéseket is feltesz, amelyekkel kiközösíti a szereplőket az előregyártott mondókájuk komfortzónájából, és spontán reakciókra kényszerülnek. Alapmódszere, hogy először az interjú helyszínét határozza meg, gyakorlatilag a kamera elé cipeli a szereplőt, elkezdi az interjút, de közben beindul egy előre eltervezett háttércselekmény is, aminek általában metaforikusan köze is van az interjú témájához, és amelyre az interjúalany kénytelen reagálni. Egyik kedvenc jelenetem, amikor a szakácsos filmjében a bácsival, aki túlélte egy tengeralattjáró-katasztrófát, a tengerparton készített interjút. Kitétek egy kempingasztalt, amelyen az egykori tengeralattjáró szakácsa főzött interjúkészítés közben. A háttércselekmény pedig az volt, hogy közben jött a dagály, emelkedett a víz szintje, már derékig ért, vitte el az edényeket, és közben a bácsi a vízen lebegő edények után kapkodva mesélte az általa átélt tengeralattjáró katasztrófa történetét a kamerának. Egy másik módszere, hogy egy nem elérhető szereplőt mással helyettesít be. Amikor Joli néni a strandon a háborúban eltűnt vőlegényéről mesél, Péter odateszi, hogy válasszon vőlegénydublőrnek egy fiút a strandról. A néni az operatőrt választja, Péter átveszi a kamerát, és a néni sétál kézen fogva egy kört a medence körül az operatőrrel. Egyébként a Kerekes Péter megközelítései rokonok a Jean Rouch-féle módszerekkel, aki azt vallotta, hogy a valóság megragadásának egyetlen hiteles módja a fikció, ezért a pszichodráma felszabadító erejében bízva, mesterséges helyzetekbe hozta szereplőit, vagyis azoknak nem önmagukat, hanem más karaktert kellett alakítaniuk, és ezáltal olyan tartalmakat is megmutattak magukból, amelyeket valószínűleg önvédelmi maszkjaik mögé rejtettek volna, ha saját egyéniségüket kellett volna képviselniük a kamera előtt. Nos, az ilyen vagy ehhez hasonló módszerekről kell írni a szereplők megközelítési módja kapcsán. De persze az is egy módszer, ha egyáltalán nem avatkozunk be az életfolyamatba, amit filmezünk, vagy az is, ha közben időnként kommunikálunk a szereplővel a kamera mögül, de az egyszerű interjúkészítés is egy megközelítési mód. Jó, hogy írunk kell a szereplővezetési módszerünkről, mert arra kötelez, hogy mélyebben elgondolkozzunk a témának kedvező lehetőségeken, és ez a kényszer izgalmas eredeti megoldásokat szül.

Az audiovizuális koncepció: Sok pályázat csak vizuális koncepciót kér, de én úgy gondolom, akkor kerek a torta, ha a film hangjáról is van előzetes elképzelésünk.

A filmelméleti tanulmányok általában csak az audiovizuális alkotások vizuális sajátosságaira térnek ki, vagyis csak az olyan sajátos képi kifejezőeszközök használatára, amelyek felhívják magukra a figyelmet, figyelmen kívül hagyva, hogy ezek egy struktúra részei, és a vizuális kifejezőeszközök eme rendszerében



tulajdonképpen a többi képi kifejezőeszköznek is függvényei, az olyanoké is, amelyek nem hívják fel magukra a figyelmet. Azonban amikor forgatásra készülünk, gyakorlatilag döntenünk kell az összes képi kifejezőeszköz használatáról (az olyanokról is, amelyek nem hívják fel majd magukra egyes elméleti szakemberek figyelmét), és elképzelésünk kell legyen arról, hogy ezek hogyan függenek össze a többi képi kifejezőeszközzel és a film tartalmával. Ezzel csak arra szeretném felhívni a figyelmet, hogy lehetőleg ne filmelméleti szakemberek elemzéseiből tanuljunk meg vizuális koncepciót írni, mert azok nem térnek ki egy rakás gyakorlati szempontból lényeges dologra. A mit–miért–hogyan kérdéshármas erre az esetre is adaptálható. Azt kell megvizsgálunk, hogy a történetünkben melyik képi kifejezőeszköz milyen tartalmat hordozhat. A „mit?” az adott képi kifejezőeszközre vonatkozik, „amit” használni fogunk, a „miért?” az adott képi kifejezőeszköznek a tartalommal való összefüggésére, a „hogyan?” pedig a megvalósítás módjára.

A technikai képi kifejezőeszközök terén minden összefügg mindennel, ezért nehéz megtalálni a kiindulópontot, amelyből kikövetkeztetjük majd a többit. Nincs szabályrendszer, amelyet kötelező módon alkalmazni kellene, és gyakorlatilag minden rendező–operatőr páros kidolgozza a saját rendszerezési módját. Sőt, minden egyes film más megközelítést igényel, ezért kidolgoztam magamnak egy általános gondolkodási rendszert, amelyet minden esetben az adott filmterv szükségleteire adaptálok.

A dokumentumfilm történetében, amikor már nem kellett a kamera elé cipelni a cselekményt (mint a *Nanuk, az eszkimó* esetében), vagyis a *cinéma vérité* és a *direct cinema* dokumentumfilmes irányzatok kialakulásának idejétől kezdve igencsak fontossá vált az a kérdéskör, hogy kinek a szemszögéből látjuk a történéseket. Az objektív szemszög tulajdonképpen a „mindentudó szerző” szemszöge. Manapság illet használni elég jelentős szerzői arroganciát feltételez, ezért maximum az önironikus reflexív használatát tudom elképzelni. A szerzői szubjektív szemszög pedig alapvetően kétféle lehet: külső vagy résztvevő megfigyelő szemszög. A külső megfigyelő szemszög, amikor a szerző a kamerával nem lép át egy bizonyos fizikai intimitási határt, hanem próbálva észrevétlen maradni, távolról figyeli a cselekményt. Erre az angolszász szakirodalom a „fly on the wall” (légy a falon) kifejezést használja. A résztvevő megfigyelő szemszög, amikor a szerző közletről követi a cselekményt. Már nem a szomszéd asztaltól figyeli, hanem átül a szereplők asztalához. Jelenlétével be is zavar, még ha nem is épp annyira, mint a nehézkesebb filmes technológia idejében, amikor ez a kameraattitűd elnyerte a „fly in the soup” (légy a levesben) elnevezést. A videóhasználat általános elterjedésének (demokratizálódásának), és a kamerák méretének csökkenése jelentős változásokat hozott a filmezett alanyok kamera előtti viselkedésének terén is, vagyis egyre kisebb jelentőséget tulajdonítanak annak, hogy filmezve vannak, és egyre kevésbé befolyásolja viselkedésüket a kamera jelenléte (jó esetben csak annyira, mint amennyire másként viselkednének egy harmadik személy jelenlétében). Manapság már ritka eset az is, amikor egy filmben csak az egyik vagy kizárólag a másik megfigyelő kameraattitűd jelenik meg, mert a kameraattitűd



erkölcsiségéről folytatott vita jelentőségét veszítette, ugyanis a valóságghűség kérdéséről folytatott vita más síkra, „a nézővel kötött szerződés” síkjára terelődött.

Szándékosan használtam kizárólag a szemszög kifejezést, hogy ne keverjük a nézőpont és a látószög fogalmával. A szemszög a komplex szerzői látásmódra vonatkozik, miközben a nézőpont az a térbeli pont, amelyből a kamera figyel, a látószög pedig az objektív látószöge (széles, normál, keskeny), tehát inkább technikai fogalmak. Mondhatni a szerzői szemszög a nézőpont és a látószög egyben, amelyhez hozzáadódik még a képkivágás meg a mélységélesség fogalma is. A képkivágás pedig a képarányból (16:9, 4:3, cinemascopé stb.) és a plánból (premier plán, szűkszekond, bőszekond, amerikai stb.) tevődik össze. A kameramozgás tartalmi szempontból nem más, mint egy folyamatosan változó nézőpont. Ez lehet lekövető jellegű, amelynek célja, hogy folyamatosan a legmegfelelőbb plánban és nézőpontból mutassa a cselekmény lényegét, de lehet szerzői kommentár jellegű is (minden más olyan mozgás, amely nem az előző célt szolgálja). A kameramozgással szemben a vágás egy ugrásszerűen változó nézőpont, amely az esetek döntő többségében mégis közelebb áll a belső látásunkhoz, mint a kameramozgás, ugyanis a figyelmünk kihagy köztes részeket, és az agyunk csak a fizikai látásunk egyes szegmenseit rögzíti. Sőt, belső látásunk képes nézőpontot is váltani a fizikai látásunkhoz képest, mert az agyunk képes kiegészíteni a hiányzó információt az általa tárolt emlékképekből, és új képet generálni. Például, ha profilból meglátunk valakit, amint az elsírja magát, ha korábban az illetőt láttuk szemből is, a sírásra tudunk úgy emlékezni, mintha szemből láttuk volna. Ezek miatt működik filmben a vágás, vagyis ezeket a hirtelen nézőpont, látószög és plánváltásokat ezért tudjuk természetes folyamatként, és nem valóságtörredékeként értelmezni. Persze a vizuális művészetek fejlődése is nagymértékben alakítja látásunkat. Ugyanúgy, ahogyan megtanultuk a kétdimenziós képen meglátni a háromdimenziós valóságot, a filmes vágás dekódolását is megtanultuk, és ez a látásmódunk is folyamatosan fejlődik. Amit a húsz évvel ezelőtti filmes tankönyvekben olvassunk a vágási szabályokat illetően, az ma már nem feltétlenül érvényes. Sarkítva: a tankönyvekbe le van írva egy szabályrendszer, hogy mi vágódik jól mivel (vagyis mi az, ami az idő és térbeli folytonosság érzetét kelti) – ehhez képest a mai progresszív vágók azt mondják, hogy minden vágódik mindennel, csak meg kell találni a megfelelő vágópontot. Például, ha egy elkezdődő mozdulatról egy teljesen más mozdulat befejezésére vágunk, azt is analitikus montázként éli meg a néző, illetve pl. a *Mr. Robot* című tévésorozatban szinte folyamatosan tengelyugrás van, amelyet mégsem szintetizáló vágásként él meg a néző, hanem a főhős zavarodottságérzésének a kifejezője. A lényeg, hogy forgatás előtt a film tartalmát leginkább szolgáló vágási stílust is ki kell találni, mert az az alapja annak, hogy forgatáskor hogyan plánozza fel az operatőr a jelenetet (mikor váltson nézőpontot, plánt stb.)

A külső megfigyelő nézőpont ahhoz, hogy megfelelő plánban mutathassuk a cselekmény lényegét, keskeny látószöveget, és ebből fakadóan kis mélységélességet, míg a résztvevő nézőpont szélesebb látószöveget és nagyobb mélységélességet feltételez. A vizuális koncepció megírása közben érdemes végigmenni az összes technikai kifejezőeszközön. Íme a kérdéssorozat, amit fel szoktam tenni magamnak:



1. Milyen képaránnyal szeretnék forgatni, és miért? A mai televíziós standard a 16:9. Ez kedvez a kettős közeliknek. Ehhez képest a régi standard, a 4:3-as inkább egyszemélyes közeli komponálásának kedvez, de szűkebb látótér, amely felhívja magára a figyelmet (két fekete csík a TV képernyő két oldalán), tehát tartalmilag indokolt kell, hogy legyen. A cinemascopé inkább moziformátum – a nagyméretű képnek kedvez és az óriástotálóknak. Viszont közeliben van a szereplő feje mellett annyi tér, hogy egyben totál is tud lenni (pl. Lars von Trier *Hullámtörés* című filmje)...
2. Milyen plánok fognak dominálni a filmben, és miért?
3. Milyen látászögű objektíveket, illetve objektív rendszereket (közelihez milyent, totálhoz milyent? stb.) fogok használni, és miért? Fix gyújtótávolságú optikát fogok-e használni, vagy inkább zoom optikát (aminek kisebb a fényereje, de kényelmesebb a használata, mert nem kell folyamatosan váltogatni)?
4. Milyen kameranézőpontokat fogok használni, és miért?
5. Milyen kameramozgásokat fogok használni, miért, és hogyan fogom kivitelezni ezeket?
6. Kézikamerát fogok használni, vagy inkább állványra vagy más mozgatószerkezetre helyezett kamerát (felfüggesztett kamera, gimbal stb.), és miért?
7. Milyen méretű szenzort fogok használni, és miért? (minél nagyobb a szenzorméret, annál kisebb a mélységélesség, ami lehet előny, de sok kameramozgást igénylő felvételek esetében nehézség, pláne, ha kis fénymennyiségben kell forgatni).
8. Milyen megvilágításban fogok filmezni?

Ezeket mind végiggondolom, és leírom (nem feltétlenül ebben a sorrendben). Persze, az itt felvázolt operatőri ismeretek nem elegendők a vizuális koncepció megírásához, hanem ahhoz el kell mélyülni a technikai kifejezőeszközök témakörében, ami jelen fejezetnek nem célja, mert egyelőre csak támpontokat akar nyújtani ahhoz, hogy milyen témakörök tárgyalandók a vizuális koncepció kidolgozása kapcsán.

A vizuális koncepció meghatározásában segíthetnek a referenciák és a mood board. Referenciának nevezzük, amikor konkrét ismert filmre hivatkozunk azt mondván, hogy olyanra szeretnénk a filmünk képi világát, mint amilyen az illető filmé. Az ilyen hivatkozások előnye, hogy a döntőbizottság vizuális szempontból kevésbé képzett tagjai is megértik, mit akarunk. Több, különböző filmre is hivatkozhatunk, de ez esetben meg kell nevezzük, hogy melyik filmből konkrétan mit vennénk át, és miért. Nem elég példát mondani, hanem meg is kell indokolni, hogy „miért”. Ezért én nem szeretek referenciákból kiindulni, hanem inkább a saját gondolati rendszeremet vázoló fel (mert az bizonyítja, hogy értem is, amit mondok), és maximum egy-egy konkrét kérdéskör kapcsán írok ismert példát.

A mood board egy állókép-összeállítás, amely azt hivatott illusztrálni, milyennek szeretnénk a filmünk képi világát. Ha mi készítjük a képeket, abból látható



valamennyire, mennyire hiteles, amiről a vizuális koncepcióban írtunk. A vizuális anyag sokat segíthet, de árthat is. Megengedett, hogy nemcsak saját, hanem innen-onnan összeszedett képeket használjunk. Ha élünk ezzel a lehetőséggel, kellő magyarázat hozzáfűzése nélkül az idegen tollakkal való ékeskedés érzetét kelti, és sok esetben sajnós vizuális lecsó születik, amely inkább azt az érzetet kelti, hogy a film világa se lesz egységes.

Ami a film hangját illeti, sajnós elég gyakran hanyagolni szokták, vagyis a pályázati kiírásokban nem kérdeznak külön rá. Ennek ellenére annak kapcsán is érdemes kialakítani egy előzetes koncepciót, főleg azért, hogy ne érjenek a későbbiekben meglepetések.

Végezetül pedig, manapság egyre gyakrabban kérnek egy olyan, a rendezői koncepciótól független dokumentumot, melynek neve *Director's statement*, vagyis *A rendező álláspontja*. Ebben a rendező arról ír, hogy szándéka szerint mi a filmnek az üzenete, milyen tartalmakat hordoz, szerinte milyen reflexiókra készíti a nézőt, és miért tartja fontosnak ezt a filmet. Ugyanitt a témával kapcsolatos személyes kötődéseiről is vall. Én például minden filmem főhősében a saját alteregómat keresem.