

Marsalkó Eszter

Az utolsó lázadás

AES+F: Last Riot

➔ Knoll Galéria, Budapest
 📅 2007. november 22 – 2008. január 19.

■ Az AES+F MŰVÉSZCSOPORT *Last Riot* (Utolsó lázadás) című videómunkájának¹ már a címe is komoly és nagyszabású asszociációkat indít el, hiszen ha utoljára történik egy ilyen súlyú, tartalmú esemény, az már önmagában is azt jelenti, hogy nagy fontosságú, szimbolikus történésről van szó. Hasonló összetételek esetén már maga a szerkezet is – az, hogy egy főnévhez az *utolsó* jelző társul – súlyos és drámai képzeteket ébreszt: az *Utolsó vacsora*, az *utolsó ítélet* felidézte asszociációkhoz hasonlóan az *utolsó lázadás* is sötét, apokaliptikus érzeteket kelt. Ugyanakkor ez a jelzős szerkezet filmcímekre is emlékeztet: mondjuk a nem túl távoli jövőben az emberiség léte forog veszélyben, de egy kis csoport mégis megmenti a világot... Leginkább egy ehhez hasonló hollywoodi típusú fantasy vagy akciófilm címe lehetne *Az utolsó lázadás*. Nem véletlen, hogy már a cím is Hollywoodhoz kapcsolja a munkát, hiszen a *Last Riot* nagyon sok ponton épít erre a hagyományra. A legfontosabb ezek közül nyilván a célkitűzés, a tárgy kiválasztása: a *Last Riot* végeredményben egy egész világrendre és korszakra kiterjedő vízió. Az ilyenfajta egyetemesség manapság csaknem minden hollywoodi jellegű filmre jellemző. Mivel ezek a filmek piaci igényeket kívánnak kielégíteni, és egyben formálják is azokat, elmondható, hogy az ilyen típusú végletes nagyformátumúság a mozgóképekkel

AES+F

Last Riot 2_BRIDGE_A4-300 ■ A Knoll Galéria tulajdona



kapcsolatban sokunk számára természetes és elvárt. Nem véletlen, hogy mostanában a sci-fi, az akciófilm, a katasztrófafilm, a történelmi film és a fantasy műfajában születik a legtöbb szuperprodukción, hiszen ezek azok a területek, ahol egy ilyesfajta átfogó vízió megalkotható, létrehozható.

De nem csak tematikus értelemben köthető a *Last Riot* Hollywoodhoz: a megvalósítás szintjén is gyakran élnek direkt utalásokkal az alkotók. A két szálon futó történet, melyet párhuzamos vágásokkal kapcsolnak össze, szinte elvárás egy ilyen nagyszabású filmben: így lehet bemutatni a főhősök emberi szintjét és a világméretű történéseket oly módon, hogy azok ok-okozati alapon is összekapcsolódjanak, és az egyidejűség is érzékelhető legyen. Annak ellenére, hogy nem mozifilmet látunk, hanem képzőművészeti kontextusban megjelenő munkát, mégis gyakran találkozunk a film műfajára jellemző imitált kameramozgásokkal, melyek szintén a legalapvetőbb mainstream technikákat idézik. A harcoló gyermekek jeleneteiben kimondottan jellemző például a közeli használat. A hegy bemutatásakor alkalmazott 360 fokos madártávlati kép pedig szinte parodisztikus utalás a *Gyűrűk ura* és más hasonló fantasy filmek kamerahasználatára. A kipörgő kerekkel lassanként a homokba süllyedő dzsip a háborús filmek egy toposzát idézi, míg a völgyhídról a mélybe zuhanó vonat epizódja a katasztrófafilmek jellegzetes eleme. Szintén az utóbbiakból jól ismert az a jelenet, amikor a – jelen esetben – szélmalomokkal tarkított tájra lassanként megérkezik a forgószél. És egy további ismerős részlet a Távolság-Keleten játszódó akciófilmekre emlékeztető, a kikötőt bemutató totál.

Nem a hollywoodi óriásfilmekre, hanem a nyugati kultúrkörben hasonlóképpen közhelyes és egyben meghatározó videóklipek mozzanataira emlékeztet a harcoló gyerekek majd minden jelenete: a megváltozó zenén túl a ritmusra mozgatott kamera, a rövid elmozdulások, majd visszatérések ugyanarra a pontra megszokott eszközök ebben a műfajban.

S legvégül pedig: a mű velencei bemutatásakor² alkalmazott több kivetítés látványmegoldás is a multiplex mozik óriás vásznát és a célként kitűzött surround érzést idézi.

Hasonlóképpen sok ponton kapcsolható a *Last Riot* zenéje a hollywoodi filmzene-divathoz. Az egész világ bukását bemutató szálhoz Wagner *Istenek alkonya* című művének egyik

¹ Last Riot (2007), videó, '21

² Az orosz pavilonban három egymás melletti kivetítőn egyszerre, „három példányban”, de időeltolódással futott a *Last Riot* (52. Velencei Biennále, Velence, Giardini, 2007. június 10–november 21.). A Knoll Galériában a munka „egycsatornás” változata volt látható, amelyet a forgatás közben született vászon-, illetve papíralapú printek egészítettek ki.

drámai részletét rendelték az alkotók, míg a közeli operáló, intimebb jelenetek alatt távol-keleti hatású, aláfestő jellegű zene szól. Ez az eljárás a nagyszabású fantasy filmekre jellemző: teljesen primer módon megint csak a *Gyűrűk urára* lehet asszociálni a Wagner-zenére bemutatott hegy kapcsán.

Az *Istenek alkonyából* származó részlet azonkívül, hogy zenetörténeti kontextusba is helyezi a munkát, még egy állítást közöl: Wagner és a mai hollywoodi hagyomány összekapcsolása a mitológia-teremtés és a megalománia fogalmain keresztül értelmezi a szuperprodukciónak. Az apokaliptikus-víziót építi tovább azzal, hogy a *Nibelung gyűrűje*-tetralógiából éppen az *Istenek alkonyát* idézi meg. De van még egy további szempont is, amely felől nézve a *Last Riot* még meghatározóbb módon kötődik Wagnerhez: ez pedig az ösztéművészetiségre és az ösztéművészeti kapcsolódásokra való törekvés. A film- és a zeneművészeti utalások mellett természetesen rengeteg a képzőművészeti vonatkozás. A harcoló gyerekek jelenetei közben számos művészettörténeti toposz sejlik fel, amelyek közül talán a legerősebb *Dávid és Góliát*-ábrázolások képzete, illetve a *Levétel a keresztről* párhuzamok. Ebben a formában azonban nem történetekről, hanem sorsokról van szó, hiszen egymás után többször, valamint különböző szereplőkkel is „legforgatták” ezeket a jeleneteket. Legalább ilyen fontos és meghatározó „vonás” ugyanakkor az is, hogy semmilyen testi jel, sebesülés nem fedezhető fel a szereplőkön. Az ilyesfajta feldolgozás és bemutatás az egyéni sors és a globalizmus, illetve a valóság és megkonstruáltság viszonyát veti fel: ebben a közegben nem létezik egyszeri és megismételhetetlen tett vagy esemény, hiszen minden egyes cselekvést a monotonitásig ismételnék. Nem értelmezhető semmi sem valóságként, hiszen az idealizált szereplők cselekedeteinek semmilyen következménye nincs.

Ezen a ponton érdemes megemlíteni a videojátékokat mint olyan forrásvidéket, amely talán a legerősebb – de az alkotók által nagyon is határozottan kontrollált, és „lereagált” – háttérként jelenik meg a *Last Riot* képi világában. A video-technika és a látvány jellege már önmagában is a videojátékokra utal, miközben a *Last Riot* számtalan helyen idézi és több ponton parodizálja az ilyen típusú játékok világát. A maximális valószerűség iránti igényből fakadó felesleges részletek paródiájaként értelmezhető például az a jelenet, amikor a repülő a hegy felé tartanak, majd eltűnnek mögötte, miközben a kép legalsó részében két patkány találkozik, majd közösen. Hasonlóan kétértelmű a vulkánkitörés ábrázolása: egyrészt hihetetlenül drámai a vulkánból kizúduló vérszerű láva, mely időnként betéríti a kép nagy részét, másrészt a nevetőségességig hétköznapi a filmes toposzként az



AES+F

Last Riot 2_TND-02_D20-300 ■ A Knoll Galéria tulajdona

AES+F

Last Riot 2_TND-15_D20-300 ■ A Knoll Galéria tulajdona





AES+F

Last Riot 2_THE_TRACK_A4-300 ■ A Knoll Galéria tulajdona



AES+F

Last Riot 2_THE_TANK_6_WATERFALL_A4-300 ■ A Knoll Galéria tulajdona

öbölben nyugodtan ringatózó motorcsónak. A *valóságosság* és a *mesterségesség* viszonyát vizsgálja és egyben „szemlélteti” az ily módon kidolgozott részletesség, valamint a fantasy elemekkel tarkított környezet kontrasztja. Jól érzékelhető, hogy a *Last Riot* ironikusan viszonyul ahhoz a videojátékokkal kapcsolatos igényhez, amely egy teljesen konstruált és lehetetlen világ minél részletesebb és valószerű formában való megjelenítését várja el. Erre utal a fel-feltűnő és a kamerába pillantó ősgyík, a pálmákkal és egzotikus virágokkal borított szikla mögött magasodó havas hegycsúcs, a kikötő vizén ringatózó pink sárkány vagy a homoksvatagban elsüllyedő dzsip a háttérben egy pagodával.

A videojátékok kapcsán – amellett, hogy az ilyesfajta giccsvilág-alkotást parodizálják – még egy fontos dologhoz szólnak hozzá az alkotók: a gyerekek ábrázolásán keresztül az erőszak idealizálásáról, a valóságtól való menekülésről és a testkultuszról is karakteres véleményt mondanak. Ismét a nyugati társadalmat uraló képzetekhez nyúlnak, és újra csak egyféle egyetemes társadalomkritikai nézőpontot kívánnak képviselni. Az erőszak idealizált képi megjelenítése egyaránt nélkülözhetetlen része a korábban felsorolt hollywoodi filmes műfajoknak és a videojátékoknak, ilyen értelemben szerves része a globalizálódó világban élő ember

gondolkodásmódjának. A *Last Riot* a korábbiakhoz hasonlóan ismét csak ironikus módon utal erre a gyakorlatra – hiába döfik le egymást a gyerekek, nem sebesülnek vagy halnak meg. Ez a gesztus egyben a *mesterségességre* is felhívja a figyelmet: valóságként nézzük a filmes harcjeleneteket, és közben elfelejtjük, mivel is járna, hogyan is nézne ki egy hasonló jelenet a valóságban. Hiszen ha nem feledkeznénk meg a valószerűségről, ha nem próbálnánk minél távolabb tartani a mitikus képi világokat a valóétlontól, és egy másik dimenziót létrehozni, akkor nyilván nem szívesen néznénk hasonló jeleneteket, mert azok visszataszítóak és félelmetesek lennének. Az „üzenet” elég jól körvonalazható: a mai nyugati társadalom egy konstruált, idealizált világot alkot meg nap mint nap, ahelyett, hogy a valóságban élne és arra reflektálna. Ehhez az elképzeléshez kapcsolódik a tökéletes test kultusza is, melyre a legdirekterebben és egyben legironikusabb formában magát a víztükörben szemlélő Narcissus képei utalnak. Ez a szemlélet természetesen ismét csak egy, a valósággal szembeállított, idealizált és mesterséges emberképet helyez előtérbe: ez a többféle értelemben is modellszerű lény – amely az idealizált második világ része – épp olyan kontrasztban áll a „valódi” emberrel, mint környezete a valóság világával. Ez az idealizált ember nem csak szép, erős, fiatal és sebezhetetlen, hanem nagyszabású feladatot tölt be, hősként vesz részt az utolsó lázadásban, miközben a világ összeomlik körülötte. Az AES+F által megjelenített mai nyugati mítosz ebben az értelemben még szorosabb a kapcsolatot ápol Wagnerral: egyrészt a Nibelung-mondakör hőseinek ideálképe gyakorlatilag ugyanerre a toposzra épül, másrészt a Wagnert legelső zeneszerzőként számontartó náci ideológia árja-emberképe is sok hasonlóságot mutat a fentiekkel. Ez utóbbi tényekre csak azért fontos utalni, mert ezeken a párhuzamokon keresztül válik egyértelművé a mítosz közhelyessége és sekélyessége.

A *Last Riot* tehát mint nagyformátumú vízió egyben egy másik nagyformátumú vízió kritikája is, vagyis az általa kritizált módszereket használja fel eszközként. Mivel egy egész világrendre és korszakra jellemző gondolkodásmódot, mítoszt próbál idézőjelbe tenni, természetesen maga is egyetemes társadalomkritikai üzenetet hordoz. Éppen emiatt azokhoz a területekhez kapcsolódik, amelyek az adott társadalom gondolkodásmódját leginkább meghatározzák, vagyis jelen esetben a mítoszt alakítják és terjesztik: ezért közelít az AES+F a hollywoodi filmek és a videojátékok világán keresztül a témájához, miközben munkájuk egyetemes jellegét az összművészetiség erősíti, „üzenetét” pedig árnyalják a más művészeti ágakra vonatkozó hivatkozások.