

Bevezető

A dolgozatom témája Monory Mész András 1989-90-ben rendezett *Meteo* című filmje (MONORY, 1990). A film 1990-ben a Magyar Filmszemenlén megnyerte a legjobb látványért járó díjat (FILMUNIÓ, 1990), majd 1991-ben első díjas lett az akkor induló Fialal Kelet-Európai Filmesek Cottbus Filmfesztiválján (COTTBUS, 1991). A *Meteo* újszerűsége, az addig megszokottól eltérő téma és képi világa nagy fordulat lehetett volna a magyar filmes világ számára, ám mégsem került be a magyar filmek büszkeségei közé, nem emlegetik a magyar sci-fi klasszikus őseként, azt lehet mondani, hogy szinte nyomtalanul, követők nélkül tűnt el. De vajon miért ez a méltatlan elbánás? Talán a művészkedő magyar filmes világ még nem volt elég felkészült a sci-fi, mint műfaji film megjelenésére? Lehetséges, hogy sorsát annak köszönhette, hogy megelőzte korát, amely korban még konzervatív hozzáállás szerint a tömegkultúra és az alacsony kultúra közé egyenlőségelet tettek. Dolgozatomban elhelyezem a filmet a sci-fik világában és megkísérlem felhívni a figyelmet korához képest újszerűségében rejlő értékeire.

Írásom első részében a *Meteo* előtti disztópikus filmek látványvilágáról szeretnék egy áttekintést adni, és felfejteném a különböző filmek és a *Meteo* közötti párhuzamokat, elhelyezem a filmet a disztópiák sorában. Ezen kívül kiemelném a filmben előforduló jellegzetességeket és szeretnék kitérni a film hazai fogadtatására is. Leírom, hogy az általam olvasott kritikák mit állítanak a filmről, majd reflektálok ezekre a véleményekre. Végül pedig bemutatom a film témáját, látványvilágát, és összehasonlítom más a *Meteo* után született alkotásokkal. Külön elemzem azokat a motívumokat, melyek több későbbi műben is szerepelnek és más kontextusban, egy egész film bázisaként sikerre vitték a filmeket.

A disztópikus látványvilág motívumainak megjelenése a *Meteo*ban

A *Meteo* előtti disztópikus sci-fik látványvilágából számos motívum fellelhető a filmben, amelyek ismertető jelekként árulkodnak a film műfajáról. A *Meteo* látványvilágában



1. ábra - Autók a *Meteo*, *Mad Max*, illetve a *Fallout 2* című alkotásokból

felbukkan pár motívum a poszt-apokaliptikus disztópiák egyik alapkövének számító *Mad Max*ből (MILLER, 1981). Először is jellegzetes motívum a főhős autója: mindkét műben egy hosszú, enyhén rozsdás, szürke kocsit láthatunk (1. ábra). Ez a motívum egyéb poszt-apokaliptikus témájú műben is megtalálható, például a *Fallout 2*-ben (BIS, 1998) (ami nem csoda, hisz az utóbbi a poszt-apokaliptikus téma mellett rengeteg rejtett hivatkozást tartalmaz a 70-es, 80-as évek amerikai pop-kultúrájára, így a *Mad Max*re is).

Hasonló a kutya, vagy a „kutya etetése” motívum is, mely szintén több poszt-apokaliptikus alkotásban előfordul. A *Meteoban* a film elején találkozhatunk ezzel az elemmel, amikor Verő enni ad a kutyának, majd az étel maradékát ő eszi meg. A *Mad Max 2*-ben is állateledelt eszik a főhős, majd a maradékot odaadja a kutyájának. A kutya, mint a magányos harcosok útítársa több filmben és egyéb alkotásban is jelen van (például a már említett *Mad Max 2* című filmben, a *Fallout 2* nevű játékban, vagy a *Post-Nuke* (DULLER, 2004) nevű képregényben) (2. ábra).

Az ilyen jellegű disztópikus műveknél még az is jellemző, hogy bemutatják, hogy a világ valamely katasztrófa következtében mennyire a lepusztult vidékek kiüresedett terévé válik, a városokon kívül csak a sivatag látható, de belül is csak a pusztulás, romlás látszik. A már említett alkotások mindegyike bemutatja valamilyen formában fikciós világának ezt a tulajdonságát. Mint a legtöbb disztópikus illetve poszt-apokaliptikus motívum a *Meteoban*, ez is csak egy rövid ideig szerepel, mégpedig akkor, amikor a főhősök a Piacról menekülnek el.

Ilyenkor a kamera az ajtón kitekintve megmutatja nekünk, hogy a városon kívüli világ mennyire korhadt, elsivatagosodott.



2. ábra - Kutya disztópikus művekben



3. ábra - Szektorok a városban

Természetesen a városon belüli lepusztultság is jellegzetes. Ilyen például az elhagyatott, lerobbant gyárépületek bemutatása, vagy az, hogy az emberek szemetet égetnek, hogy melegedjenek. Bár nem szorosán, de mégis a városképhez kötődik, és mindenképp érdemes megemlíteni azt a sci-fi-k esetében gyakran előforduló jellegzetességet, hogy a várost számmal jelölt szektorokra osztják (3. ábra), ami utal a városrészek arctalanságára, egyhangúságára, ami egymástól megkülönböztethetlenné teszi őket.

Az elszegényedés mellett megszokott motívum továbbá, hogy a bemutatott világokban léteznek gazdag, prosperáló helyek is. Ebben a megközelítésben a film leginkább az 1984-re (ORWELL, 1948)(RADFORD, 1984), illetve az 1985-ös *Brazil* című filmre (GILLIAM, 1985) emlékeztet. A *Meteoval* együtt mindhárom alkotásban szerepelnek nagy számban lerobbant, proletár területek, valamint kiemelten néhány helyen központi, gazdagabb épületek is. Az 1984-ben és a *Brazilban* az utóbbiak szerepét a minisztériumok töltötték be ezt a szerepet, a *Meteoban* pedig a Meteorológiai Központ (de a többi fentebb említett alkotásokban is találunk ilyen helyeket). A fényűzés és gazdagság jelzésként a filmekben megjelentek a modern technika vívmányai a minden kérdésre választ adó computerek.

A *Meteo* elődei és a *Meteo* közötti sok hasonlóság arra enged következtetni, hogy Monory meríthetett az 1990 előtti sci-fi-k ábrázolásmódjából, képi világából, és tudatosan építkezett a már ismeretes disztópikus motívumokból. De mindenképp még itt érdemes megemlíteni, hogy a *Meteoban* szereplő egyedi epizódok később külön-külön kidolgozva szintén egy-egy sikeres film alapjait jelentették. Persze tényekről ez esetben nem beszélhetünk, hisz nem áll rendelkezésemre olyan forrás, amely alapján azt állíthatnám, hogy a különböző rendezők művei elismerten hatottak volna egymásra.

Új technikák alkalmazása: számítógépes trükkök, mint a disztópikus sci-fi látványelemei

A lepusztult világ ábrázolása mellett szembetűnően elütő elemként jelennek meg a már

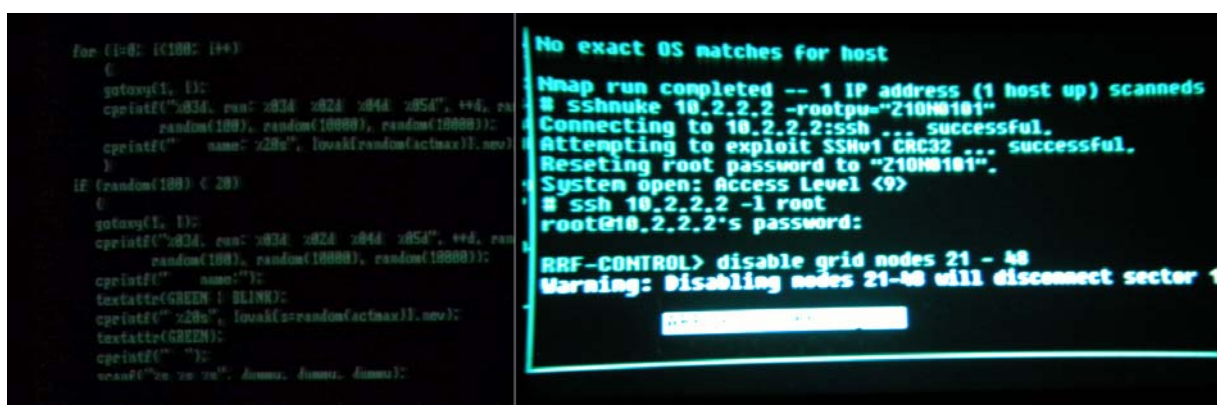


4. ábra - Monitorok az 1984-ben, a *Brazilban*, valamint a *Meteoban*

említett a fényűzés képzetével társuló fejlett technikai vívmányok, különböző informatikai eszközök, monitorok, amelyek a szintén fentebb említett 1984 című film teleképjeire, illetve a Brazil steampunk jellegű számítógépeire emlékeztetnek. (4. ábra) Ezek megjelenítését jellegzetes volta miatt nevezhetnénk akár a sci-fi egy alapmotívumának, a számítógépkultusz, a gépi világ bevonásának a film történetébe. Mivel a technika megjelenítése a filmekben nem esett egybe a valós technika fejlettségi szintjével, azaz valamilyen abszolút fikciós fantasztikus elemre épült, vagy a valós technikai vívmányok épp olyan szinten álltak, hogy a mindennapokban még nem voltak elérhetőek, így a sci-fik mindig inkább futurisztikusnak hatottak. A *Meteoban* az utóbbi helyzet áll fenn.

Ennek kapcsán megemlítenék pár érdekességet, amelyek a film informatikai részét érintik. A film 1989-ben készült (1990 elején mutatták be), amikor még a rendszerváltás és a COCOM-lista miatt a számítógépek behozatala erőteljesen korlátozott (és drága) volt. Az INLAP szerint az IBM PC-k (melyek a filmben is szerepelnek) csak 1988-ban kerültek be a magyar Piacra (feltehetőleg csillagászati áron), mindössze egy évvel a film készítése előtt. Ez azonban nem befolyásolta az alkotókat abban, hogy a film főcímét, stáblistáját és azokat a jeleneteket, amikor Eckermann épp a szisztémát alkotja meg, mind-mind ilyen számítógépekkel készítsék el. Ezzel kapcsolatban érdekességképpen még azt is érdemes megjegyezni, hogy a program, amivel ezeket elkészítették (Turbo C 1.5, ezt a film megfelelő jeleneteiből ki lehet következtetni) szintén 1988 elején jelent meg (Amerikában), tehát az alkotók ezen effektek létrehozásában az akkori legkorszerűbb technikákat használták.

Szintén érdekes az is, hogy a filmben azokat a jeleneteket, amikor Eckermann a szisztémára próbált rájönni, teljesen élethűen konstruálták meg. Bár igaz, hogy ezen jelenetek némelyikénél mindössze a Turbo C több látványos példaprogramját futtatták le, de néhány kimerevített képkockán látszik, hogy a forráskód, amin Felhőcske dolgozik, az valóban egy olyan program, ami lóversenyek eredményét jósolja meg. Ez a fajta élethűség ritka a filmek



5. ábra - Valóságos számítógép használat a *Meteoban* és a *Mátrix* második részében. Előbbinél látszik, hogy a forráskódban ténylegesen egy "lovak" nevű elem szerepel, utóbbinál pedig látszik, hogy az "nmap" nevű program segítségével törték fel a jelszót.

esetében, hisz a készítőik gyakran arra alapoznak, hogy a nézők többsége kevésbé szakavatott a számítógép-használat terén, úgysem értenek a gépekhez, így inkább különféle látványos elemeket mutatnak be (ami mellel a *Meteo* esetében sem hiányzik), mint tényleges, igazi dolgokat. A *Mátrix* második része (ANDY, 2003) az egyik legismertebb azon produkciók közül, mely szintén igazi elemeket mutat be. A film bemutatása után több számítógépes szakember aggodalmát fejezte ki amiatt, hogy a főszereplő Trinity az egyik jelenetben egy látványos de nem létező módszer helyett úgy tör fel egy számítógépet, ahogy azt a mai világban egy igazi cracker tenné (THE REGISTER, 2003) (5. ábra).

A két alkotás egyébként a főcímeik stílusát tekintve nagyon hasonló: mindkettőben a karakteres zöld színű monitorok kijelzőjét vették alapul a főcím látványvilágának megkomponálásakor. (Bár ez a *Meteo* esetében nem igazán meglepő, hisz a 80-as évek végén Magyarországon leginkább az ilyen monokróm, zöld kijelzős karakteres képernyők voltak elterjedve.) (6. ábra)

A film magyarországi fogadtatása a kritikusok által

A mű újszerűsége, minden az akkori hétköznapi szintjéhez mérve kápráztató vizualitása nem rengette meg mélységeiben a magyar filmes világot, nem születtek róla kiemelhető pozitív kritikák, pedig képi világa lenyűgöző, és számba véve a csekély mennyiségű magyar sci-fi, azóta sem született új nagyjátékfilm a műfajban. (Az azóta létrejött magyar sci-fi alkotások mind kisfilmek, mint például az *Uno* (DYGA, 2002) vagy a *639. baba* (DÉSI, 2005) című film.) A filmkritikusok majd minden esetben bírálták a karakterek egymáshoz fűződő viszonyainak kidolgozatlanságát, bár kétségtelen, hogy képi világának megformáltságát és hatásosságát maradéktalanul elismerték.



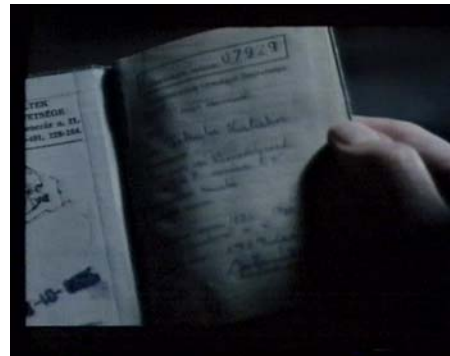
6. ábra - Hasonló grafikai megvalósítások a *Meteo*-ban, valamint a *Mátrix*-ban

Az általam olvasott kritikák közül a legpozitívabb Kovács András Bálint értékelése volt, aki szerint a *Meteo* az „(1990-es) szemle legkiérleltebb szaktudással elkészített filmje, képi és akusztikus világában az egyik legigényesebb alkotás”. (KOVÁCS, 1990) (Hozzátenném, hogy ehhez képest Monory M. András több játékfilmet

nem rendezett, ami igen meglepő. A film közvetlen a rendszerváltás utáni „Új hatásosság” jegyében készült, amikor a filmek politizáló korszaka lezárult

Magyarországon, azaz a szerző már nem volt köteles politikai állásfoglalást tenni művében, nyithatott az új alkotói módszerek felé, ahol a látványvilág ábrázolása hangsúlyosabb lett. (Ez egyébként a régi rendezőgenerációnak sokáig problémát okozott, hiszen ők a mindenkori társadalom közérzetét tükrözték, vagyis a magánszféra megjelenése a filmben a rendező politikai közérzetét is kifejezte. Az új nagy szabadsággal a régi rendezők viszont nem tudtak mit kezdeni.) Az új generáció átlépett a hagyományos konvenciókon és én ebben látom többnek a *Meteo* stílusának újdonságát. Véleményem szerint itt vetődik fel először a valódi magyar műfaji film kérdése, ami hosszú idő óta tisztázatlan. Néhány példától eltekintve a mai napig nem lehet azt állítani, hogy létezne igazi magyar műfaji filmgyártás. A *Meteo*t én a sci-fi műfaj egyik úttörőjének tekintem, aminek nem akadtak komoly, számításba vehető követői, de ugyanez sajnos igaz az összes többi műfajra is (leszámítva a melodramát és a vígjátékot).

Schreiber András által megfogalmazott nézet (SCREIBER, 2007), hogy a *Meteo* a szokványos sci-fi sémával ellentétben nem a jövőben játszódik, hanem lehetne épp a folyamatos jelen bármely tetszőleges pontjának elágazása is. Ez nyomasztó érzetet válthat ki a nézőből, mivel az események sokkal valószerűbbnek, bármely pillanatban bekövetkezőnek tűnnek. (A filmből nem derül ki, hogy mikor játszódik, valószínűleg ez a rendező szándéka szerint alakult így. Az egyik jelenetben például, amikor Eckermann megtalálja a menekült nő elhagyott igazolványát, mutatnak egy közelit az igazolványról, amiben a lepecsételt dátumnál az évszám ki van satírozva. (7. ábra)



7. ábra - A menekült nő igazolványa. Bal oldalon látszik, hogy a dátum ki van satírozva

A film által ábrázolt világ és a szereplők

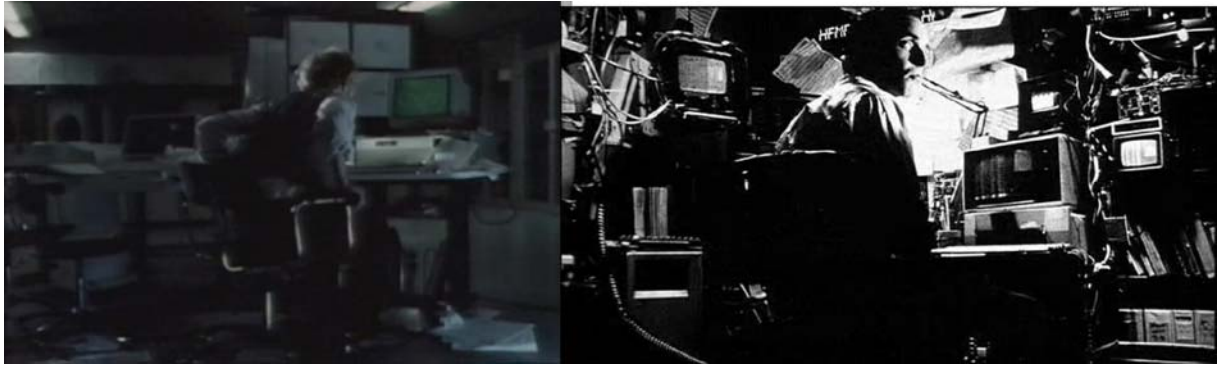
Egyes kritikusok szerint (SCHUBERT, 1990) a filmben szereplő karakterek nem a káosz gyermekei, hanem nosztalgikus alakok, akik méltósága a múltban gyökerezik, olyan értékeket



8. ábra - Romos gyárépületek, nyüzsgő piacok

képviselnek, amik egy disztópikus műben nem léteznek, így a szereplők nem illenek az alkotás alapkoncepciójába, és jelenlétük egyfajta törést okoz a film által ábrázolni kívánt világ egységében. Szerintem viszont teljesen elképzelhető, hogy az értékvesztett világ oszladozó társadalmában még fellelhető a régi rend néhány releváns képviselője, akiket barátság fűz egymáshoz, és talán képesek emberi érzelmekre. Ezen kívül, ha alaposabb vizsgálatnak vetjük alá a karaktereket, Verő és Berlioz figurájában találhatunk olyan vonásokat, amelyek összekapcsolják őket a film idejével. Ilyen például Berlioz hedonikus viselkedése, ő testesíti meg a túlélőt, aki a jég hátán is megél, aki „elmegy a tutiba” egy jobb élet reményében. Az irányító ész képviselője. Verő érdektelenségével, közönyével tűnik hasonlónak a többi katakombában lézengő drogos félhullához. Egyedül barátja, Eckermann vált ki belőle érdeklődést, bár barátja halála után teljesen feladja, első felindulásában öngyilkos akar lenni. A filmben Verő képviseli a nemes erőt. Felhőcske, (azaz Eckermann) a zseni, az álmvilágban élő abszolút nem evilági lény. A három karakter barátságára az egymás miatt létrejövő szenvedélyes indulatok és Berlioz kedves becézgetése utal (Eckermannnt Felhőcskének hívja).

Azt az állítást sem tartom teljesen helyénvalónak, hogy a film képi – narratív ötletei nem hoznak áttörést. Véleményem szerint, ha narratív szempontból nem is jelent gyökeres változást a film, de látványvilágában sikerült egy olyan közeget létrehoznia, amely a film kiválóan megkomponált futurista zenéjével olyan atmoszférát teremt, amely tökéletesen megfelel a disztópikus víziókkal szemben támasztott elvárásainknak. (A zenei kíséret harmonizál az elhagyatott gyárépületek, koszos aluljárók, düledező romos házak, omladozó katakombák, KGST-Piacca lett vásárcsarnokok látványával, valamint megfelelő hangulatot teremt az emberek közönyének bemutatásához.) A néző érzékszervein és a vásznon keresztül



9. ábra - Számítógép előtt ülő zsenik. *Meteo*, *Pi*

bekerül a káosz és anarchia világába, és a látottakat realitásként érzékeli. Azt gondolom, hogy ilyen mértékű látványosságot a *Meteo* előtti és utáni magyar sci-fiknek nem sikerült elérniük. Ezt a gondolatot Schreiber András is megtámogatja kritikájában tett állításaival (SCHREIBER, 2007)7. Ahogy az „Új hatásosság” leírásánál már említettem, a *Meteoban* a rendező látásmódja már nem korlátozódik a szociális dimenzióra, nincs szociológiai vagy politikai szerepvállalás a filmben, de nem is tekinthető a magányos egyén (a rendező) lírai szubjektív látásmódja lenyomatának, inkább tárgyilagos marad, ami a műfajtság irányába tereli a filmet. Az alkotást egyetemes világlátás és stilizáció jellemzi. Mindemellett talán jobb is, hogy a rendező olyan dramaturgia alapján dolgozott, ami nem világosította meg jobban a szereplők kapcsolatát, az érzelmi szálakat, mert könnyen lehet, hogy úgy túlságosan melodramatikus hangvétellé lett volna a film, és az érzelmi telítettségtől az egyénre koncentrálnak lemaradtunk volna a stilizált világ globális gondolatok által keltett értékítélet és létkérdés felvetődéséről.

A *Meteoban* előkerülő „ötletmagok” kidolgozása a későbbi filmekben

Mivel a *Meteo* maga felszívódott a filmes köztudatból, fontos kiemelni, hogy sok olyan motívumot tartalmaz, amelyek egyes produkciók bázisaként, mint kidolgozott „ötletmagok” sikert hoztak. A külföldi filmek közül is akad olyan, amely a *Meteoban* szereplő egy-egy történetbeli momentum valamelyikének kidolgozásával vált sikeressé. Az egyik ilyen produkció az 1998-ban készült *Pi* című film (ARONOFSKY, 1998), amiben a főszereplő matematika és számítógépszeni felfedezi az egész világot irányító 216-jegyű számot, ami segítségével nemcsak a tőzsde másnapi állását lehet megjósolni, hanem ez a szám nyitja a kaput Isten felé is.

A *Meteo*hoz való hasonlóság elég nyilvánvaló, hisz Felhőske a meteorológus szintén megtalálja a szisztémát, ami segítségével az ő esetében a másnapi lóverseny kimenetelét tudja megállapítani. A számítógépes jelenetek (9. ábra), valamint a főhősök (8. ábra) is hasonlóak, a

különbség csak annyi, hogy míg Monory filmjében ez a találmány csak a film egy epizódját jelenti, addig Darren Aronofsky egész filmje erre épül.

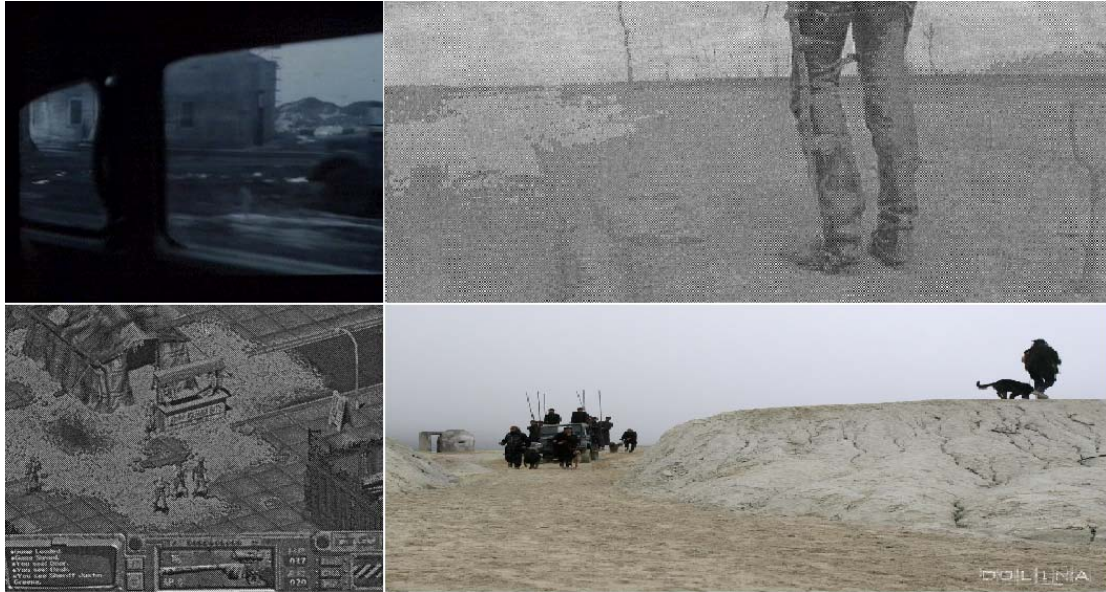
Hasonlóság a két film között még az is, hogy a főszereplő mindkét esetben valamilyen módon véget vet képességeinek. A *Pi*-ben a főhős egy fűrógéppel kifűrja az agyát, hogy elfelejtse a Matematikát, és vele együtt a „kulcsot” is, a *Meteoban* pedig Felhőcske egy vízzel teli kádban örökre belemerül álmaiba, amikor egy, a kád mellett felejtett hajszárítót ellep a víz. Hogy a főhős szándékosan nem tesz semmit a biztos halál ellen vagy sem, azt nem tudjuk meg a filmből. (Hisz talán szabadulni akar abból a világból, amelybe ő sehogy sem illik bele, ahol nem ismerik el, vagy egyszerűen csak azért akar meghalni, mert tudja, hogy a lakásának foglalt gyárépületet másnap akarják felrobbantani).

A másik külföldi film, ami szintén egy olyan témát dolgoz fel, ami a *Meteoban* csak egy „ötletmorzsa”, Michel Gondry *Az álom tudománya* című 2006-os filmje (GONDRY, 2006). A film egésze egy fiú álmairól, képzelődéseiről szól. A *Meteo* egyik főszereplője Felhőcske is időnként alámerül a vízzel teli kádban és a valóságdarabokból megálmodja Malacka kisasszony és a Farkas történetét. Ahogy *Az álom tudományának* főszereplője, úgy Felhőcske sem tudott különbséget tenni álom és valóság között, talán nem is akar, talán éppen képzeletébe menekül a valóság elől. Ez a nézők számára rejtély marad, hisz a film nem fejt ki a különös, egyre lidércesebb látomásokat, kikövetkeztethetünk több értelmezési lehetőséget is. Mindenesetre Felhőcske álmodozásai csak időszakosan jelennek meg a filmben, emiatt sem nevezhető ez fő motívumnak.

A magyar filmek közül leginkább a 2003-as *Kontrollt* (ANTAL, 2003) és a 2007-es *Dolinát* lehetne megemlíteni. A *Kontroll* zenei és látványvilágában ugyanazt az irányt követi, mint a *Meteo*. A film metróa Lagútjában zajló party nagyban hasonlít a *Meteo* katakombáiban zajló bulira. Mind a zene, mind a fények, mind a stílus hasonló, pedig a két film elkészítése között 13 év telt el. Külön érdekesség az a cselekménybeli egyezés, hogy mindkét filmben az éjszaka



10. ábra - A "szisztéma" működése. *Meteo*, *Pi*



12. ábra - Lepusztult világok disztópikus alkotásokban: *Meteo*, *Mad Max*, *Fallout 2*, *Dolina*

folyamán, a kulisszák mögött tör ki verekedés a főszereplők között. A két film futurisztikus ambient zenéje is sok hasonlóságot mutat, a különbség csupán annyi, hogy míg 1990-ben Szemző Tibor zenéje még viszonylag furcsának számított, addig a 2003-as *Kontrollban* a Neo együttes által készített dalok már kevésbé tűnnek extravagánsnak.

A két film főszereplői között is vonhatunk párhuzamot, hisz mind Bulcsú, mind Felhőcske „nem evilági”, álmodozó természetű (mindkét filmben szerepelnek álmójelenetek). Ehhez kötődik még egy hasonlóság: Bulcsú és Eckermann „lakhelye” hasonló látványelemekkel tarkított: a Felhőcske lakhelyén és a körülötte levő lepusztult gyártelepen látott sínek, ventilátorok visszaköszönnek a metróalagutakban is (10. ábra). Jól látszik mindkét filmnél, hogy a fényeknek, a látványvilágnak és a zenének atmoszférateremtő szerepe van. És bár a *Kontroll* sikeresebb és közismertebb alkotás lett, mint a *Meteo*, a magyar kritikusok a *Kontrollt* is hasonlóan bírálták, miszerint összefüggéstelen, klipszerű és kétarcú (PÁPAI, 2003).



11. ábra - Hasonló motívumok a *Meteo* és a *Kontroll* között

Zárszó

Ha alaposabban átgondolva az előbbi példák alapján, valóban vannak a filmben olyan momentumok, amelyeket a rendező nem fejtett ki, nem határozta meg jelentőségüket, funkcióikat, ellenben vizsgálataim alapján arra a megállapításra jutottam, hogy a disztópikus és poszt-apokaliptikus világképek legfontosabb motívumai mind-mind szerepelnek benne, még ha csak pár másodperc erejéig is. (11. ábra) Talán a túlzottan egyoldalú motívumokra építkezés miatt olyan klipszerű a film, mint amilyennek Kovács András Bálint is jellemezte. Hisz a látványosabbnál látványosabb sci-fi és poszt apokaliptikus elemek keveredésével létrejövő képsorok közepette nem derül ki Felhőcskéről konkrétan, hogy ő egy káoszelmélettel foglalkozó zseni, nem tudjuk meg miért kerül a filmbe a menekült nő, nem tudjuk, milyen funkciót tölt be a fegyver, ami hősünk birtokába került, nem tudjuk meg, hogy mi a szisztéma, és rejtély marad előttünk Eckermann valóságtörmelékekből táplálkozó lidérces álma is. Igazából, a filmből az sem derül ki, hogy az ítélet napja előtt vagy után vagyunk-e már a film idejében, de annyi biztos, hogy a patkányok módján élő népségeket nem érdekli más, minthogy hedonistaként feléljék, amit találnak, dőzsöljenek, habzsoljanak, amíg csak lehet. Véleményem szerint az imént említett klipszerűség nem hiba. Feltehetőleg a rendező nem is annyira a történetre, mint inkább a már említett rend nélküli világkép ábrázolására koncentrált. Ezt a szándékot a filmben szereplő kifejtetlen epizódok esetlegessége is alátámasztja, így erősítve a kaotikus hatást. Nincs a néző számára megmagyarázva az esemény sor, így bővül a lehetséges interpretációk száma.

Bátran állíthatom, hogy a *Meteo* a magyar műfaji filmgyártás egyik remekműve, mely méltánytalanul a feledés homályába merült. Ezt az is mutatja, hogy a filmnek nincs forgalmazója, az elmúlt három évben nem vetítették le (a NAVA adatbázisa alapján) az országos sugárzású televíziókban, és egyedül pár videotéka mélyén lehet belőle egy-egy példányt találni.

Film-, és irodalomjegyzék

1. MONORY MÉSZ András 1990: *Meteo*. Hunnia filmstúdió, Budapest.
2. Magyar Filmunió. *Meteo*.

<http://www.filmunio.hu/object.a4bcaebc-f41d-4988-b7c9-032a4625f81d.ivy> (Letöltés dátuma: 2008. november 1.)

3. FILMFESTIVAL COTTBUS. Award Winners. *1st FilmFestival Cottbus*
http://filmfestival.pool-production.de/?page_name=1991preise1 (Letöltés dátuma: 2008. november 1.)
4. DYGA Zsombor 2002: *Uno*. Akna Film.
5. DÉSI András, MÓRAY Gábor 2005: *A 639. baba*. Inforg stúdió, Budapest.
6. KOVÁCS András Bálint 1990: Új kiúttalanság. *Filmvilág*. 1990/03.
7. SCREIBER András 2007: Budapest fantáziaképei – Jövő, múlt időben. *Filmvilág*. 2007/01
8. SCHUBERT Gusztáv 1990: Befejezett jövő. *Filmvilág*. 1990/03.
9. ANTAL Nimród 2003: *Kontroll*. Café Film, Bonfire.
10. KAMONDI Zoltán 2007: *Dolina*. Honeymoon films.
11. PÁPAI Zsolt 2003: Földalatti hullámvasút. *Filmvilág*. 2003/11.
12. ARONOVSKY, Darren 1998: *Pi*. Harvfest Filmworks.
13. GONDY, Michel 2006: *La science des rêves*. Partizan, Gaumont.
14. MILLER, George 1981: *Mad Max 2 – The road warrior*. Kennedy Miller Productions.
15. BLACK ISLE STUDIOS 1998: *Fallout 2*. Interplay
16. ANDREAS, Duller 2004-2008: *Post-Nuke*
17. ORWELL, George 1948: *1984*
18. RADFORD, Michael 1984: *1984*. Umbrella, Virgin
19. GILLIAM, Terry 1985: *Brazil*. Embassy International Pictures
20. INLAP. Az informatika oktatás története. *Informatikalap*.
<http://www.abax.hu/inlap/> (Letöltés dátuma 2008. november 1.)
21. ANDY Wachowski, LARRY Wachowski 2003: *The Matrix Reloaded*. Warner Bros.
22. THE REGISTER: Matrix sequel has hacker cred
http://www.theregister.co.uk/2003/05/16/matrix_sequel_has_hacker_cred/