

GYILKOS HÁZAK

# Gép a szellemben

VARRÓ ATTILA

A GYILKOS HÁZAK A KORTÁRS HORROR HATÁSMECHANIZMUSÁT REJTIK.

Végigtekintve a 21. század legsikeresebb horror-franchise-ain, a leglátványosabb trendet kétségkívül a rémek kivonása a rémfilmekből jelenti. Míg hajdanán a Universal, a Hammer vagy akár a Troma ciklusai emblematikus szörnyetegeikre épültek, az ezredforduló óta számos, komoly népszerűséget elért horror ahelyett, hogy százféle rémalakba sűrítene a kollektív félelmeket, inkább a rémület primér működését szemlélteti. A *Blair Witch* boszorkánya, a *Végső átlomás*-filmek misztikus antagonistája, a *Paranormális jelenségek* kísértetei vagy akár a *Fűrész*-széria omnipotens sorozatgyilkosa legfőbb közös vonását *hiányuk* jelenti, filmjeik kiemelik a cselekvő monstrumot a cselekményből és magát a cselekményt állítják a helyébe. A rémtörténeteket meghatározó, kategorizáló szörnyek, akik személyes rémtetteikkel saját világot, értelmezési keretet adtak a félelemkeltésnek (erdélyi vámpírtól texasi mészárosig) manapság háttérbe szorulnak a hatásmechanizmus és reprezentációja mögött: mióta a sokk és gore kombinációira építő kortárs narratívákban minden ajtócsapódás, elpattant villanykörte, bevilanó tükörfelület félpercenként heveny szívbjait hoz a freccsenő hús pillanataitól rettegő nézőre, jelentőségüket veszítik a mélyben élő jó öreg monstrumok. A rémfilm mindinkább egyfajta maximális hatékonysággal csúcsra járatott narratív gépezet, nézője túsul ejtett, kiszolgáltatott báb, aki ahelyett, hogy szembenézhetne személyes félelmeivel egy-egy archetipikus monstrum alakjában, csupán sokk-terápiás büntetést kap értük.

Talán egyetlen szubszáner sem szemlélteti olyan pontosan ezt a műfajjevo-

lúciós folyamatot, mint a kísértetház-film, amely a 90-es évek digitálisan felturbózott, barokkos remake-jeitől (*Átok*, *Ház a Kísértet-hegyen*) alig tíz év alatt eljutott a *Paranormális jelenségek* webkamerás minimálhorrorjáig. A kísértetház, amely eredetileg afféle misztikus határvidéken rejtőzött otthont kínált a klasszikus lidérceknek, nem csupán áttelepítette őket a kertvárosokba (lásd 80-as évek), de belső tereivel, berendezési tárgyaival egyszerűen átvette a feladatkörüket: a szellemek borzongató látványa helyett a megfelelően időzített háztartási ijesztgetések sorozata varázsol horrort szimpla *home videó*kából. A *13 kísértet* 2001-es Dark Castle-remakeje látványos fordulópont a trendben, nem csupán azért, mert a klasszikus kísértetkastélyt ultramodern üveglabirintusra cserélte, de azért is, mert a misztikus épület mélyén rejtőzött tucatnyi kísértetnek mindössze a riogatás statisztaszerepét szánja: immár maga az önműködő démonház véggez az összes gonosztevővel, „ektobár” üvegtábláival kettészeli vagy szétlapítja őket, netán acélpengékkel miszlikbe vágja. Szinkronban ezzel a revízióval a Zemeckis-Silver páros a kísértetház terét is újragondolta: eltérően a klasszikus séma tetszőlegesen bejárható, központi terű enteriőrjével (ahol újabb és újabb rejtetekutak összefüggései tárulnak fel, a megoldáshoz vezetve), a sátánista óramű által folyamatosan mozgásban tartott üvegház fokról-fokra szigorúan zárt kockákra osztja fel a belső teret, egyre inkább behatárolva az áldozatok mozgását. Miként a spiritiszta-szakértő szavaiból kiderül: ez a kísértetház egyfajta „szabálykönyv”, falai pontos előírásokat tartalmaznak, egy felülírhatatlan narratívát alkotva,

amely előre meghatározott ponton szabadít egy-egy szörnyet a megfelelő helyre terelt látogatókra egészen a finálé kapunyitó végkimenetelig.

Hasonlóképp gondolja újra a *slasher*-filmeket Josh Whedon a 2011-es *Ház az erdő mélyénben* – sokatmondóan nem rémhőst vagy jeles napot választva a címhez. Az eldugott kalyiba ezúttal csupán a jéghegy látható csúcsa, alatta modern korporációs komplexum rejtőzik, ahonnan szakavatott technikusok irányítják az öt huszoneves áldozat végzetét: ha kell, alagutat robbantanak be vagy nyílászárókat nyitnak és zárnak, sőt szexhormont, kábítószerrel spriccelnek a szellőzőkből. A mézárslást végző tanyasi zombik itt is mellékszereplők, pusztán eszközök, a pincében sorakozó zsánercsetreszekhez tartozó monstrumkészlet tetszőlegesen választható elemei – amely a film relatív fordulópontján meg is jelenik a hőspáros előtt egy hatalmas üvegekocka-komplexum formájában, majd a fináléban kinyíló cellái az egész emberiség pusztulását okozzák. Ugyancsak üvegekocka jelenti a 2000-es *Sejt* (angolul *The Cell*!) sorozatgyilkosának eszközét is, aki a hagyományos transzírozások helyett egy építményre bízta a piszkos munkát, míg ő a távolból, monitorok üvegekockáiban látja a lassanként vízbe fulladó áldozat haláltusáját. Tarsem Singh kult-horrorjában a központi helyszínt jelentő álomvilág is rideg, kegyetlen és egyetlen irányban bejárható enteriőr-sorozat, a pszichiáter-hősnőnek könyörtelenül meghatározott mentálcsapáson kell eljutnia ezernyi borzalom át a megoldáshoz (miközben teszi mivoltában ő is egy üvegekockában lebeg) – a különbség annyi, hogy a *13 kísértet* és a Whedon-opusz filmgyári párhuzamot sejtető stábjaival ellentétben ezúttal egy kreatív elméjű sorozatgyilkos „szerzője” irányítja a néző/főhős útját a labirintusban.

Mintha csak ezek az ezredfordulós horrorfilmek gyilkos geometriájukkal, brutálisan felszeletelt emberi testeikkel és könyörtelen narratív logikájukkal egyaránt a trendindító *Kocka* (1997) sci-fi modelljét próbálták volna átültetni különféle horror-alműfajokra, amely végletekig absztrahálja ezt a modellt (többek közt utat mutatva olyan, számítógépes játék-alapú, akció-horroroknak, mint a *Resident Evil*-széria). A „gyilkos ház”-fil-

mek Le Courbusier-je elsőként párosította össze a tocsogós gore-motívumokat egy puszta narratív logikára csupaszított történettel: míg a slasher-filmek kiscsoportos mézslátszúzséit korábban a szereplők viselkedése, karakterjegyei határozták meg (a „szexeljük az erdőben”-től a múltbeli traumáig), ezúttal kizárólag azon múlik sorsuk, hogy követik-e a meneküléshez szükséges, matematikailag előírt útvonalat. Az elődök baltásfűrész szörnyetegei arctalanságuk ellenére még saját történettel dicsekedtek (amely meghatározott motivációt, *modus operandi*), az ismeretlen célú, automatizált Kocka már csak narratívával rendelkezik, egy előre megírt, kiszámított bejárással – a korábbi „szörnyfilm” tematikus definíciójával szemben egy átfogóbb műfaji képletet szemléltetve: rémfilm az, amelynek alapvető funkciója, hogy rémületben tartsa a befogadót – mindegy mivel, a lényeg, hogy pontról pontra. A gyilkos épület – legyen minimumra redukált fehér kocka vagy gigászi óramű-szerkezet – műfaji reflexióként a pőre funkcionalitás metaforája, a hatás mechanizmusát szolgáló felépítmény, amely csapdába zár és büntet. Nem lehet ezüst golyóval, ördögűzéssel, fejlődéssel kiirtani magunkból, csak a végére jutni, túlélni – ezeken a rémsztorikon egyszerűen áthaladunk, akár egy emésztőcsatornán.

**„Csúcsra jaratott narratív gépezet”**

(Adam Robitel: Végtelen útvesztő)

Nem készült elkeserítőbb példája ennek az ezredfordulós horror-konceptciónak a tavaly nyolcadik fejezetéhez ért *Fűrész*-sorozatnál, amelyben – a második résztől – rendre helyet kap a „gyilkos ház” koncepció (hol a teljes cselekményben, hol a két párhuzamos szál egyikében, hol egy-egy epizód erejéig). Az előre programozott halálcsapda-raktárakba zárt áldozatok szisztematikus feltrancsírozása nem a háttérben ügködő Jigsaw (és Jigsaw-tanítványok) sorozatgyilkos-figurájának köszönheti egyediségét, inkább annak a horror-szűzsének, amely immár minden narratív habarcsztól megfosztja a szerkezetet. Amint a kisszámú csapatra rázárul a csapda, nincs helye semmi közjátéknak, bontakozó konfliktusoknak, drámai maszatolásnak: miközben az esetleges külső szálon folyik a nyomozás- vagy bosszú-történet, informatív párbeszéddek zajlanak, kauzális láncolat formálódik, odabent az „egy helyiség – egy kínhalál” üres kombinatorikája ketyeg kérlelhetetlenül. A *Fűrész*-filmek „gyilkos házai” első pillanattól világosan megfogalmazott egyutas terek, a falak között immár nem a slasherek lazán felcserélhető gore-epizódjai zajlanak, a brutális halálnemek ezúttal is egy előre rögzített narratíva szerint történnek, meghatározott végcéljal (legyen szó a 2. rész apa-fiú konfliktusának

megoldásáról vagy a 7. rész imposztorának megleckéztetéséről).

A *Fűrész*-féle halálraktárak friss koncepcióját követik a közelmúlt szabaduló szoba-filmjei (amelyekből egy éven belül három is készült, egyaránt *Escape Room* címen): míg az első – nálunk szerezésre nem vetített – verzió még szigorúan ragaszkodik a valós alapú thriller-koncepcióhoz (négy játékos egy bezárt szobából próbál kijutni az elrejtett kulcsok segítségével, miközben egy láncra vert démon sorra gyilkolja őket), a tavalyi *Szabadulószoba* és az idei *Végtelen útvesztő* inkább az ezredfordulós „gyilkos ház”-modellt helyezi újabb kontextusba. A háttérben ezúttal is arctalan gonosz hatalom ügködik, a kivégzéseket lineárisan egymáshoz kapcsolódó helyiségek végzik, a nyitott befejezéssel büntetett *final girl*ig, sőt mindkét csapat tagjai bűneikért fizetnek életükkel – a két film érdekessége, hogy (a *Fűrész* 2. végső csavarjához hasonlóan) látványos önreflexióval színesítik hiperfunkcionális horror-szűzséjükét. A *Szabadulószoba* halálesetei rendre jelképes képernyőkeretben, üvegfalon át, sőt konkrét monitorokon történnek, a *Végtelen útvesztő* hősnője pedig annak köszönheti menekülését, hogy felismeri megfigyelt mivoltát és kilép a rákényszerített „filmkarakter” szerepből. A gyilkos szabadulószobák már nem csak egy rideg, lélektelen hatásnarratíva jelképei, de egyfajta kritikáját is jelentik: az áldozatok egy saját életük alapján megírt fikciós cselekmény *youtube*-karakterivé válnak, amelyet mindenható néző(sereg) figyel minden pillanatban. Míg a *Fűrész*ek kínszintéziseiben egyszerű alkatrészek lesznek a (kínzó)gépezetekben, a *Végtelen útvesztő*ben a szobák különféle irracionális terek mesealakjaivá várszólják őket, ahol megszűnnek a valós térbeli referenciák: méretarányok, kint és bent, fent és lent viszonya. Nem csoda, hogy mindkét sztori legfőbb csavarját az jelenti, amikor (túl a filmidő felén) a nyomozás átcsap horrorba és hőseink rádöbbennek, „ez nem játék” – szórakozásuk valójában mások szórakoztatása.

**VÉGTÉLEN ÚTVESTŐ (Escape Room)** – amerikai, 2019. Rendezte: Adam Robitel. Írta: Bragi F. Schut és Maria Melnik. Kép: Marc Spicer. Zene: John Carey. Szereplők: Deborah Ann Woll (Amanda), Tyler Labine (Mike), Taylor Russell (Zoey), Adam Robitel (Gabe). Gyártó: Original Film. Forgalmazó: InterCom. Szinkronizált. 100 perc.

