



A MOZINAK VÍZÍÓJA, A VIDEÓNAK TELEVÍZÍÓJA VAN – ÁLLÍJTJÁK A 80-AS ÉVEK FANTASZTIKUS FILMJEI.

Habár a 80-as évek az amerikai film-történetben pusztán a blockbusterkorszak szégyenletes nyitányával és az ultrakonzervatív szellemiség diadalával vált egyenlővé, az évtized valójában sokkal komplexebb képet mutat (lásd a független művészfilmgyártás térhódítását vagy olyan radikális filmciklusok sikerét, mint a revizionista Vietnam-filmek és a New Black Cinema). Technika- és intézménytörténet vonatkozásában jelentősege egyenesen kivételes, hála egy olyan paradigmaváltó fordultnak, amelyhez csupán a hangosfilm megjelenése és a televízió elterjedése fogható. A 80-as évek első felében színre lépett videóformátum az egész médiumot alapjaiban strukturálta át: a filmipar oldaláról nézve hatalmas szórakoztatóipari konglomerátumok polcokról árusítható tömegtermékévé konvertálta a mozielőadásokat, a befogadás tekintetében pedig megfosztotta őket attól a domináns helyzettől, amely a nézőt addig alárendelt pozícióban tartotta. Az évtized folyamán a stúdiók filmprodukciói többarcú élvezeti cikkek összetevőjévé váltak – egy játékfilm immár nem egyedi vetítések során megnyilvánuló esemény, inkább mellérendelt eleme az összekapcsolódó média-formátumok gyűjtőhalmazának (soundtrack, videójáték, VHS-kazetta, képregény/könyv, merchandise-termékek), amelyek darabjait a nagyközönség bármikor birtokba veheti. Noha a mozik bő harminc éve beköltöztek az otthonokba a tévékészülékkel, a videó jóval komolyabb változást eredményezett a film és befogadó közötti kapcsolatban. Míg a kisképernyő

a hétköznapi élet minden területének szerves részévé tette a filmeket (lásd a konyhába, hálósobába helyezett pluszkészülékeket), megfosztva a közösségi befogadás ritualitásától és felcserélve poligámiáját (egy filmet néz sok néző – egy néző néz sok filmet), addig a kazetta teljesen visszajára fordította a hierarchikus viszonyt néző és mozgókép között, szakrálisból visszavonhatatlanul a profán világába transzportálva.

Mialatt 1980 és 1990 között a videópiac bevétele szűk hússzorosára nőtt, bevételeivel meghaladva a filmszínházakból befolyó összeget, a nézői szelekció binaritása átadta helyét a korlátlan befogadói szabadságnak. A közönség korábban csupán arról dönthetett, hogy megnézi vagy nem az adott időpontban és helyszínen (filmszínház, tévécsatorna) tőle függetlenül lejátszódó filmet, a videómagnók viszont lehetővé tették számára, hogy korábban példátlan (és egyre bővülő) választékból szemezgesse bármely időpontban, és ami még fontosabb, a befogadás menetét is befolyásolhassa. A távirányító fegyvere nem csupán vizuális téren (mint a fényerősség vagy szintelitettségek), de narratív tekintetben is hatalommal ruházta fel a befogadót, aki immár kénye-kedve szerint kimerevítheti, visszajátszhatja, újrakezdeheti az egyes részeket vagy akár áttekerhet rajtuk (netán az egész művet feleannyi időbe sűrítve randi előtt vagy vizsgaidőszakban). A néző többé nem a Filmet nézi, hanem saját, egyéni verzióját, tetszőleges mértékben függetlenül az azoktól az eredetileg belekódolt műfaji,

történeti vagy szerzői többlettartalmaktól, amelyek komplex rendszere megköveteli a teljes filmmalkotás (csonkítatlan képformátumtól érintetlen cselekményig) folyamatos figyelmi befogadást. A videó demokráciát állított egy diktatúra helyébe, a rendszerváltás minden eufórikus szabadságával és ismeretlen veszélyével együtt.

Míg a nézők egyöntetű lelkesedéssel fogadták az újabb játékszer, ez a hatalmi változás a filmgyártók és filmkészítők nézőpontjából már jóval ellentmondásosabb képet mutatott. Akárcsak a televízió esetében, az első reakció a pánik, a kontrollvesztés félelme volt, ami nem csupán piaci nézőpontból érthető, de az alkotók tekintetében is jogos. A stúdió elsősorban attól tartott, hogy a videómagnók módot adnak a filmek rögzítésére és korlátlan másolására, a kölcsönzők veszélybe sodorják a forgalmazás elsődleges területét jelentő filmszínházak fennmaradását, miközben a kazetták lehetőséget biztosítanak a korlátlan újranézésre, csökkentve ezzel az új filmek látogatóságát. Ezzel szemben az írókat, rendezőket, operatőröket saját munkájuk színvonalának, hatékonyságának, netán gondolatiságának sebezhetősége aggasztotta, lelki szemeik előtt ott lebegett egy kisképernyőn, hangalámondással ide-oda pörgetett *Aranypolgár* vagy egy gyenge színminőségű, tekeréssel sűrített, *pan-and-scan*-féle *2001: Űrodüsszeia* rémlátomása. A 80-as évek első fele ennek a kettős pánikreakciónak a jegyében zajlott, pontosabban annak a szétválásnak jegyében, amely során a stúdiók és az alkotók (főként a szerzői rendezők) a közös félelmektől eljutnak a diagonális szembenállásig: míg a filmipar pár év alatt felismerte a videóforgalmazásban rejlő hatalmas piaci lehetőségeket és a statisztikák rációfoltok első félelmekre (bebizonyítva, hogy összességében a videó inkább pluszpénzeket, mint bevételcsökkenést hoz), addig a filmművészek egyre több riasztó jelenséggel szembesültek, a videópiac számára kiszínezett klasszikusoktól a gyatra képminőségű transzfereken át (a hollywoodi gyakorlat csupán a 80-as évek közepén tért át arra, hogy a kazettákra kerülő filmeket az alacsonyabb hűségű pozitívok helyett az eredeti negatív kópiáról készítsék) egészen a művészfilmekre és klasszikusokra szakosodott mozik számának drasztikus csökkenéséig (mialatt kimagaslóan sok új multiplex-moziterem épült ország-

szerte). A 80-as évek első fele (különösen 1984 orwelli csúcseve) tömegfilmtermésével látványosan szemlélteti ezt a kettősséget: egyfelől soha korábban nem készült ennyi nagyköltségvetésű és bombasikerű fantasztikus film Hollywoodban az új képalkotási technológiák látványfenségét szemléltetve (sőt mind a mai napig innen származik a műfacsoport klasszikusainak döntő hányada *Szárnyas fejvadásztól Terminátoron át a Vissza a jövőbe-ig*), másfelől soha nem fordult ennyi álomgyári szerző a filmbefogadás megváltozásának témája felé – főként épp fantasztikus zsánermotívumok metaforáiba bújtatva félelmeiket az új formátum fenyegetésétől.

Alig öt esztendő különbség van a *Harmadik típusú találkozások* és az *E.T. a földönkívüli* legendás fináléja között, mégis széles szakadék választja el őket egymástól, hiába az azonos szerző és szituáció. Spielberg két UFO-jelenetében több ponton reflektál a 80-as évek fordulóján bekövetkezett változásra a mozgókép befogadása terén. A *HTT* befejezése még klasszikus mozi-metafora: a színpompás, szélesvásznú úrbárka több száz fős

nézősereg előtt, hang- és fénykavalkád kíséretében távozik egy számára felépített platformról a végtelenbe, néma, paralizált áhítat kíséretében. Az 1977-es film földönkívüli látogatói szinte végig láthatatlan, távoli szellemek, a finálé cinemascope-vásznat idéző fehér fénykapujában is csupán kétdimenziós sziluettlények alakjában jelennek meg, mielőtt a főhős belép közéjük és eltűnik az átjáróban – testből felületté, nézből látvánnyá válva. A *Csillagok háborúja* szériával induló effektparádés fantasztikus filmek első pár évében számos zsánerdarab jeleníti meg ezt a *2001: Űrodüsszeia* óta népszerű csillagkapu-metaforát a filmek csodavilágába érkező élmények kapuján át belépő nézőről (a Millennium Falcon hiperúrugrásától a *Tron* határátlépésén át az első *Star Trek* mozifilm *Voyageréig*), jelezve a technikai újítások révén újult erőre kapó látványfilmhullámot. Ezzel párhuzamosan azonban megjelenik egy ellentétes szemléletű motívum is a sci-fi és horrorfilmekben, amelynek egyik úttörője éppen Spielberg saját választása a *Harmadik típusú ta-*

lálkozásokra: az *E.T.* párdarabjában immár a címszereplő úrlény szakad ki a történet elején az égi mesevilágból (keskeny fénytéglalapokon át, űrhajóbejáratról fészerajtóig), hogy új életterébe kerüljön a főhős hétköznapi küsszobájának Flash Gordon-képregényei, Star Wars-figurái, Disney-lemezei között – ahogyan az egy szórakoztatóipari média-komponenshez illik (lásd: „*A Cápa az egy film is*” profetikus Universal-hirdetését). A kis, monitorábrázatú E.T. a családi otthon fogságába rekedt csoda, fensége konkrétummá szilárdult a *HTT* éterlényeivel szemben, alakja a négy fal között formálható, javítható, újraindítható, de mindenek előtt kézzel fogható entitás – érintése hasonlatos a 80-as évek gyereknemzedékének alapélményét jelentő első videókazetták plasztik-tapintásához.

Ahogyan a 19. század derekán a fotográfia tárgyiasította a valóság látványát embermilliók számára, ezt tette bő három évtizede a VHS-kazetta a mozi- és televíziós illékony mozgókép-élményével, élen a játékfilmek fikcióival: ha a *HTT* földönkívüli látogatói a Mozi magas-

„Valódi helyük az égbolt csillagképei között van”
(Steven Spielberg:
E.T. - A földönkívüli -
Henry Thomas)



ságos istenei, akkor az *E.T.* címszereplője a Testté vált Ige, alakja nem csupán Jézussal osztozik tucatnyi hasonlóságon, de a *home video*-val is. Ezek közül talán legfontosabb, hogy túl a mozgókép profán tárgyiasításán, az ezzel járó birtoklás is megjelenik a filmben: E.T. helyét a családban Elliot a „Megtartom!” felkiáltással szentesíti, hogy aztán zugot kerítsen neki a játékaik között – ráadásul amint a házba kerül, személyes és kölcsönös telepátiás kapcsolat köti a kiscsajdához (ellentétben a *HTT* úrlényeivel, akik még fogékony alanyok százainak agyába sugározták szét egyirányúan a randevűhely hegycsúcsának képét). Nem csoda, hogy könnyes távozása is éles ellentétet alkot az 1977-es előddel: míg annak apahőse asszonyt-gyereket hátrahagyva, beavatott nézőtömegeből távozik a látványmennybe, addig E.T. hazatérését egy új apával kiegészült szűk körű család figyeli (a generációkat szegregáló mozilátogatással szembeállítva a családdegysítő *home video* ideáját) – Elliot főhőse pedig gyerekszobája falai közt marad, csupán a telihold előtti átbiciklizés sziluettképe emlékeztetheti arra, mit jelent moziban élvezni egy filmet. Spielberg korai videó-kritikája nem ijesztő figyelmeztetés (lásd a *Poltergeist* televíziós rémlátomását), inkább csak egyfajta romantikus hitvallás a celluloid mellett: kisajátíthatjuk és játékszerünké tehetjük a játékfilmeket, de valódi helyük az égbolt csillagképei közt van és revelatív élményt, érzelmi katarzist is elsősorban a gyöngyvásznakra vetítve adnak befogadjunknak.

A 80-as évek derekán a hollywoodi fantasztikus filmek kedvelt toposza volt a Fényből Lett Lény, legyen szó spielbergi *alien*-konceptióról (Carpenter *Csillagember* egy fénygömbből válik emberré, mikor egy 16mm-es amatőrfilm és egy családi fotóalbum alapján felveszi a hősnő halott férjének hús-vér alakját), virtuális valóságról (a *Különös kísérlet*-ben egy kompjuter-monitoron tervezett álomnö kel való életre) vagy a *Terminátor* szikraesőben világra jött robotharcosáról. Miközben Cronenberg *Videodrome*-jának profetikusszerű hitvallása az elektromos impulzusok Új Hússá válásáról mesél, a kor népszerű fantasztikus tömegfilmjei a materiális világ elsőbbségét hirdetik: a fantasztikus műfajok korábban alapvetően az ismeretlenbe tett utazásról meséltek (idegen naprendszerek és mitikus mesevilágok,



történelmi múlt és utópiák), ám a videókorban ezek a történetek szinte kivétel nélkül a hétköznapi valóság határain belül testet öltött irracionális meséi. A *Háborús játékok* és az *Az*

utolsó csillagharcos kamasz-scifijeiben számítógépes játékok válnak konkrét valósággá, az *Agyhalál*, az *Álombeli szerető* és az *Agyhullámok* elme-játékfilmjeiben az agy impulzusai alakulnak formálható anyaggá, a korszak álomhorrorjaiban húsba vágóak lesznek a lidércnyomások (*Rémálom az Elm utcában*-széria, *Álomküzdők*), a *Poltergeist*-ben és a *Szellemirtók*-ban az „éterei sík” szellem-entitásai öltenek testet a fináléra. Különösen erőteljesen reflektál ez utóbbi film az 1984-ben már általános jelenséggé vált videópiacra: Reitman meséjében a hősök téglányi fekete dobozokba zárják a ragyogó fénykísérteteket és virágzó vállalkozást alapítanak rájuk (franchise-ban gondolkodva) – amelynek felszámolásaikor a várost előzőnlük a kontrollálhatatlan szellemképek. Filmek százait kereskedelmi cikké trivialisáló videótéka a *Szellemirtók* alagsori kísértetraktára, az indián temető spiritualitását egyenkockákba záró *Poltergeist*-kertváros, az *Agyhalál* elmefelvételeit katalogizálva tároló laboratórium, a *Videodrome* katódfényből fejlődött Oblivion-tumorjának polcokon sorakozó adásai, az *Életerő* üvegkoporsós vámpírtára – rendszerezett, funkcionális

„Alapfunkciójából fakadóan kártékony beavatkozó”

(Joe Dante: Szörnyecskek - Zach Galligan, Francis Lee McCain és Hoyt Axton)

gyűjtemények, egyedi élmények esetleges sorozata helyett.

Függetlenül attól, hogy ezeket a tárgyiasított szellemeket jótékony vagy kártékony fényben ábrázolják

alkotóik, a materializálódáshoz minden esetben valamiféle pusztulást kötnek: az isteneknél végzetes betegséggel társul (*E.T.*, *Csillagember*), a szörnyeket sebezhetővé teszi (mint a szétlőhető Habcsók-ember a *Szellemirtók*-ban, az *Életerő* fémkaróval leszúrható éter-vámpírjai vagy a valóságba átrántott Freddy Krueger). Míg eredeti formájukban felsőbbrendű, emberfeletti hatalommal rendelkező alakok, megtestesülve kiszolgáltatottak az emberi akaratnak, alárendeltek lesznek – ha a *Tron* emberhőse a képvilágban kalandhőssé emelkedik (mint minden átlagember a szélesvásznú fikciók illúziójába lépve), az ellentétes irányú utat bejáró Idegen film-metaforája épp korlátlan mozgásterét veszíti el. A 2001 végén Bowman űrhajós megszabadul testétől és egyfajta univerzális entitássá, fényképpé válik (híven Kubrick elképzeléséhez az öröklétről) – a 2010 folytatásában omniprezens Csillaggyermek helyett irányítottan szétsugározott videókép, amit a monolit hatalmas, mattfekete kazettája küld a személyes vevőkészülékekbe, asszonyhoz, anyához, kollégához. Ráadásul az 1984-es film monolitja már nem a Kubrick-nyitány magányos közös-

segi oltára a kőkori nézősereg előtt, jövőformáló küldetése során kétpercenként duplázódó milliányi másolat lesz belőle, szaporodik akár a vírusok, átformálva egy egész bolygót a szép új világ érdekében: „az alakot öltött alaktan” – hangzik el róla, pontos definícióként magára a VHS-rögzítésre. A 80-as évek önreflektív metaforáit a filmfantasztikumban ez a három vonás köti leginkább a videóhoz: rögzítés, átírás és sokszorosítás – a megfoghatatlant foglyul ejtő tárgyiasítás, az átírhatatlan egyéni módosítása és az egyediség tömegessé válása.

Az álomgyári szerzők szemében nem csupán az első vonáshoz kötődnek a pusztulás negatív képei (a műtőasztalon haldokló E.T.-től a sírgödörben megelevenedő *poltergeist*-okig), de a nagyobb befogadói szabadságot biztosító átírás is erőteljesen démonizálja. Számos korabeli sci-fi/horror-sikerfilm alapkonfliktusát jelenti a Végreles megbolygatása, legyen szó konkrét kiolvasztásról (*A dolog*, *Életerő*, *Iceman*, *Rémes egy éjszaka*), maradandó álomtraumák megváltoztatásáról (*Álomküzdők*, *Álombeli szerető*) vagy a múlt átírásáról (*Terminátor*, *Vissza a jövőbe*) – a hősöknek az a központi feladatuk, hogy visszaállítsák vagy megőrizzék az eredeti állapotot, mivel a lezárt narratívák agresszív módosítása végzetes következményekkel járna. Míg Kyle Reese a roboturalom ellen küzd Sarah Connor életútjának védelmével, Marty McFly saját megszületéséért kénytelen orvosolni a szülei kapcsolatán ejtett sebet; az *Iceman* antropológus-hőse a kiolvasztott ősember hajdani küldetésének segítője lesz, hogy megóvja a kutatótársak kíméletlen kizsákmányolásától; az *Agyhalál* tudósa a megbízóival veszi fel a harcot, akik a rögzített élmények editálásával gyilkos elmefegyvereket hoznak létre, az *Álomküzdők* mentálvándor terepautájának világmentő feladata nem egy lidércnyomás feloldása, hanem épp annak őrzése lesz (az emberiséget csupán az Elnök apokaliptikus rémálmai menthetik meg a nukleáris tömegpusztulástól, amiket egy gonosz politikus saját céljai érdekében kíván módosítani egy rivális parafenomén segítségével). A 70-es évek erősen társadalomkritikus science-fiction filmjei a képlékeny emberi identitás kontrolálását, manipulálását, másolását helyezték középpontba androidoktól (*Stepfordi feleségek*, *Futureworld*) klónoktól át (*Brazíliai fiúk*, *Embryo*) a test-

rablóig nyíltan reflektálva a korszak ál-lampolgári félelmeire, ezzel szemben a videóforradalom fantasztikumában már a befejezett történetek szentsége kerül a zsanertükörbe, inkább az új médiummal kapcsolatos aggályokat tematizálva (lásd a *Testrablók inváziója*-remake és a Cronenberg-féle *Porontyok* másolat-szörnyei közötti különbséget: a *pod*-ok emberekből, a porontyok elmesélt traumákból öltenek testet). Hiába érnek ezek a filmek többnyire boldog véget, amelyben a főhős beavatkozása végül a kész szöveg feljavítását eredményezi (a *Vissza a jövőbe* szebb jelene vagy az *Álomküzdők* orvosolt rémálmai), az utólagos manipulálás alapvetően az antagonistákhoz és sötét célokhoz kötődik – mintha csak az alkotók figyelmeztetni kívánnák közönségüket a Rossz Felhasználás veszélyére. A film feletti befogadói hatalom hozzáadhat az élményhez, de a videólejátszón lévő minden egyes gomb ereendően, alapfunkciójából fakadóan kártékony beavatkozó: eliminálja a nem kívánt elemeket (Sarah Connor megölése), felborítja a linearitásból fakadó kauzális rendet (*Vissza a jövőbe*), újrajátssza a preferált részeket (lásd az *Agyhalál* egyik szereplőjét, aki egy rögzített szexuális élmény orgazmuspillanatának folyamatos loop-olásától kis híján megőrül) vagy akár csak megakasztja a befogadás folyamatát (mint az *Álomküzdők* gonosz telepatája vagy Freddy Krueger).

A Rossz Felhasználás démona kísért azokban a korabeli sci-fi/horror filmekben is, amelyek alapkonfliktusát átírás helyett a másolatok jelentik, élen a *Szörnyecskek* népszerű *gizmo-gremlin* párosával: míg a boldog család otthonába került eredeti kópia tüneményes kiskedvenc, amint a felhasználók áthágják a csatlót szabályokat, féktelen másolatok szabadulnak a kisvárosra – a három parancsolat közül éppen az teremti antagonistákat, ami a szaporodás tilamához kötődik (az éjfél utáni evés mindössze fizikailag csúfítja *gremlin*ekké az eleve rosszindulatú *gizmo*-ivadékokat). A tömeges/csapatos szörny a 80-as évek talán legelterjedtebb horror-ikonja, az ekkoriban elszaporodó zombifilmektől a Drakulát felváltó vámpírkolonniákon át (*Elveszett fiúk*, *Alkonytájt*) a különféle gremlin-klónokig (*Critters*-től a *Ghoulies*-ig), leegyszerűsített, felcserélhető kollektív rémek pixeljeire esik a klasszikus Monstrum. A Szörnyetegből pár röpkévére Szörnyecskek lesznek: a filmvászon

Cápáját felváltják a videó-*Piranhák*, az óriás Tarantulából öklömnyi géppókok válnak (*Gyilkos robotok*), Mike Myers helyét gyerekgyilkos bolti álarcok veszik át (*Halloween 3.*) – önmagukban rendszerint csekély veszéllyel járnak, simán lefuthatók vagy agyoncsaphatók (akár még szerethetők is, mint a *Holtak napja* Bub-ja), de nagy számban már végzetesek. Az évtized derekának rémkollektíváinál a tömegesség gyakorta közvetlenül kötődik a kisképernyőkhöz, az *Aliens* bevezető rajtaütésénél sisakkamerák képein szembesülünk a megszapordott ellenféllel, a *Halloween 3.* álarcait egy tévéreklám aktivizálja a képernyőről, a *Szörnyecskek* első átváltozása egy iskolai filmvetítésén történik, majd a végső leszámolásnál áruházi tévéképernyők sokszorozzák meg a *főgremlint*. Ugyanakkor jól felismerhető bennük a gyorsétermi menükhöz, trafikpultokra fröccsöntött merchandise-termékek gúnyképe is (sőt a *Halloween 3.* réme konkrétan az), amelyekkel egy polcra került a játékfilm: a korszak szörnyetegének legfőbb morfológiai ismérve a könnyű reprodukálhatóság (ezért a sematikus karikatúravonások és az alacsony diverzitás), mintha csak magát a Másolhatóságot elevenítenék meg. Ha a filmmonstrum a valóság torz/hiányos leképezése, a videómonstrum a filmek olcsó, gyors és korlátlan reprodukciójának rémképe – akár kizsákmányoló iparvállalatok futószalagjain történik (*Halloween 3.*) akár házilag a tulajdonos által (*Szörnyecskek*). A 80-as évek nyitányának legnépszerűbb sci-fi/horror szerzői (Spielberg, Carpenter, Cameron, Dante, Hooper, Craven) – emeljék bármelyik vonást főszerepbe – a videóforradalom problémáit fogalmazták meg zsánermotívumaikban, miközben főhőseikben a néző egy újfajta fantasztikum részeseként ismerhetett magára, olyan kisémbereként, aki intim kapcsolatba került a csodával, vándora helyett partnere lett. A mozi-fantasztikum kizárólag az alkotó(i) által formált látomás, nézőinél a filmszínházi látványáhatat (akár felemelő, akár fenyegető) az utazásokkal járó alkalmazkodás, az eseményekhez való igazodás alárendeltségére épül – ezzel szemben a videó-fantasztikum lényege, hogy egy technikai eszközön keresztül birtokolható a mesevilágok (világűr, múlt, szörnyek) és immár a tulajdonoson múlik, mihez kezd a kezébe helyezett, távirányítói hatalommal. •