

GYURIS NORBERT

A kozmikus horror filmadaptációja: Cthulhu és a szimuláció

[SZERZŐ]

Gyuris Norbert (1973) a PTE Anglisztika Intézetének oktatója, angol-amerikai irodalmat és populáris kultúrát tanít. *A vénember lábnyoma* (2011) című könyv szerzője. Fő kutatási területei a kortárs amerikai irodalom és populáris kultúra, sci-fi, szimulációelmélet.

[absztrakt]

Andrew Leman *The Call of Cthulhu* (2005) című filmje¹ felkínálja azt a lehetőséget, hogy a filmadaptációs teóriákat a szimulációelmélet felől közelítsük meg. A film olyan modellekre alapozott képi és tematikus világot hoz létre, amely a kozmikus horror zsánerjegyeit egy látszólag Lovecraft-korabeli, huszadik század eleji, klasszikus, fekete-fehér némafilm formájában alkalmazza. A visszafejthető modellek segítségével a kozmikus horror főbb lovecrafti motívumai bontakoznak ki a filmből: a forrásként szolgáló novella szövege; Lovecraft világának kozmikus, istenszerű lényeknek fiktív ontológiája (Cthulhu-mítosz); és a rettenet alapjául szolgáló egzisztencialista nihilizmus.

Andrew Leman's *The Call of Cthulhu* (2005) is an ideal choice of film to reveal how film adaptation theory can be approached and reassessed by simulation theory. By digital means, the film creates an iconic and thematic world by models that are characterized by the generic traits of cosmic horror in a seemingly early twentieth-century, black and white, silent movie that corresponds to the technical givens available for H.P. Lovecraft's contemporary filmmakers. The available models that make up the simulated ontology of the film unveil the most important motifs of the Lovecraftian universe: the text and textuality of Lovecraft's short story "The Call of Cthulhu", the fictitious bestiary of the cosmic "Great Old Ones" called "Cthulhu-mythos" and the existentialist nihilism behind the ubiquitous madness permeating the texts of the weird and the cosmic horror story.

¹ A filmet Magyarországon nem forgalmazták, a magyarított címe Lovecraft novellájának címével megegyezik (*Cthulhu hívása*), de a film a könnyebb megkülönböztethetőség kedvéért végig az eredeti angol címmel szerepel a tanulmányban (*The Call of Cthulhu*).

Ha a filmadaptáció és a zsáner közötti kapcsolat újraértelmezését egy szimulációs rendszerben vizsgáljuk, Andrew Leman *The Call of Cthulhu* (2005) című filmjének kezdőjelenete ikonikus kiindulópontnak kínálkozik. A főszereplő Francis a film kezdőjelenetében egy 1920-as évekre tehető elmegyógyintézeti környezetben a pszichológiai kezelés részeként elmeséli orvosának a történetet, majd a filmet keretező jelenet filmvégi részében átnyújtja orvosának a saját és nagybátyja jegyzeteit, amelyek kéziratos formában Howard Phillips Lovecraft *Cthulhu* hívása című novellájából tartalmaznak idézeteket. A jelenet felvezetéseként a főszereplőnek Van Gogh *Csillagos éj* című festményét ábrázoló puzzle-ját kell kiraknia, de az utolsó darab helyre illesztésénél hezitál, végül pedig nem fejezi be a mozdulatot, a puzzle-darabot a kép mellé, az asztalra helyezi. A fekete-fehér film a huszadik század húszas éveinek technikai megoldásait digitális támogatással kínálja fel, miközben Lovecraft novellájának adaptációját nyújtja. A film kezdetétől fogva nyilvánvaló, hogy nem a szöveg sematikus átültetéséről, hanem a történelmi korszak technológiai és kulturális értelemben vett korhű megjelenítéséről és Lovecraft kozmikus horrorjának szimulációjáról van szó, ahol a kirakós játék minden egyes darabja különálló modellként szolgál, az adaptáció során a helyére kerül, végül azonban a puzzle befejezetlen marad. Leman filmje azt tűzi ki célul, hogy a kozmikus horror adaptációjaként és a szimulációs stratégiából adódó meghatározatlanságként definiálja újra a zsáner és a Cthulhu-mítosz filmes átdolgozásában rejlő lehetőségeit. Ha a rendelkezésre álló lehetőségek szerint felfejtjük azokat a szöveg-, történelem- és filmtechnikai modelleket, amelyek a film szimulációs szövetét generálják, megmutatkozik, hogy a kozmikus horror és általában a zsánerfilmek milyen stratégia során válnak hiperreális médiummá az adaptáció során.



The Call of Cthulhu (Andrew Leman, 2005)

1. Szimuláció és filmadaptáció

Az adaptációk, és ez alól a filmi szöveg sem kivétel, elsősorban utalnak arra az előzetesen már meglévő szövegre, amelyet feldolgoznak, átírnak, vagy új kontextusba helyeznek. Az adaptáció kifejezés etimológiája önmagában felveti az eredeti és a másolat problémáját. A latin eredetű szót az „ad-” előtag, amely irányt jelöl ki („felé”, „irányában”, „össze”) és az „aptare” ige alkotja, amely leginkább alakítást, átméretezést, átszabást, megfeleltetést jelent. Az adaptáció azonban nem csak az etimológia szintjén feltételezi, hogy van egy eredeti alapanyag (forrás), ami transzformáción esik keresztül, és egy új formában vagy stílusban, átszabva, átdolgozva, újként és a régi emlékezeteként egyszerre tölti be a szerepét. Tom Gunning a film szignifikációs sémáját a peirce-i indexikus jel gondolatára alapozza, amely a jel és az általa kijelölt tárgy viszonyát határozza meg. Ez a viszony a tárgy reprezentációjára épül, ami Charles Peirce formális logikára támaszkodó szemiotikai rendszerének triádisztikus felosztásában ennek megfelelően ikonikus, indexikus vagy szimbolikus lehet. (Goudge 1965: 52) Habár az ikonikus és a szimbolikus jelként felfogott film is produktív elméleti táptalaj lehet, különösen a kultúratudomány filmelméleti hatásának szempontjából (Elliott 2003: 576), az adaptáció alapvetően arra a stratégiára épül, amelyben a film különböző módon hívja fel a figyelmet, idézi meg vagy helyezi új kontextusba a feldolgozott alkotást. A filmadaptáció amellett, hogy interpretálja is a forrásszöveget, alapvetően indexikus jelként viselkedik, mint például a lábnyom, a golyó ütötte lyuk, a napóra, a szélkakas és a fotó; ezek a jelek közvetlen fizikai kapcsolatban állnak a jel és a jelentése (jelölő és jelölt) között, vagyis a fenti jelek binárisan megfeleltethetők az általuk jelentett dolgoknak, más szóval egyértelműen meghatározzák a jelentést: a láb mozgását, a golyó erejét, a nap mozgását, a szél irányát, illetve a tárgyakról visszaverődő fényt (Gunning 2007: 30). Legyen az alkotóelv akár „a mindmáig uralkodó, strukturalista beállítottságú adaptációkritika háromszintű kritikarendszerét” (Dragon 2010: 40) tükröző transzpozíció (szöveghű verzió), kommentár (interpretációs szándékú, kismértékű változtatás) vagy analógia (az eredetivel csak lazább kapcsolatban álló reflexió) (McFarlane 1996: 10), a filmes adaptáció az eredetiből transzferál ahelyett, hogy az eredetit transzferálná (McFarlane 1996: 50), más szóval, ha a forrás ismert, a film az adaptáció során elsősorban inkább kölcsönöz és átvesz az eredetiből, nem pedig átalakítja azt. Az adaptáció sokféle dimenziója több trópus együttállásaként fogható fel, többek között lehet fordítás, olvasat, párbeszéd, transzmutáció, transzfiguráció vagy jelentésképzés (Stam 2000: 62), ez a dialogikus viszony azonban mindig valamilyen relációra utal, vagy viszonyítási pontot feltételez. Az adaptációt bármilyen szempontból is közelítjük meg, kiemelt jelentőségű, hogy a fogalom valamihez – forráshoz, diskurzushoz, szövegek hálózatához stb. – képest definiálja saját magát, kijelöl egy viszonyítási pontot, amely referenciaként működik, miközben a referencialitásnak számos más módja is létezik az indexikus kapcsolaton kívül (Doane). A film médiumspecifikusságának meghatározó vonása a kamera előtt lévő (pro-filmic) képek és a film képei közötti egzisztenciális viszony, amely a szimbolikus dimenziót is idézi, ha a nyelvhez folyamodik, ugyanakkor a „film kikerülhetetlenül magába foglalja az ikonicitással való keveredést” (Doane).

Az adaptáció a lineáris, forrás/újraírás rendszerében mindig reakció, másodlagos és utóidejű, de még ha egy rizomatikusan elrendeződő hipertextuális szerveződési mintát mutató szöveghálózat elemének vesszük, akkor is vannak meghatározott kapcsolódási pontjai, amelyek más szövegekhez kötik. „Ha a forrás és adaptáció ellentétpárját alkalmazzuk, az eleve temporális

és ideológiai hierarchiát feltételez, ami alapvetően behatárolja az elemzés lehetőségeit. Ezzel ellentétben a dialógus szövegeket aktivizál, hogy szimultán jelenléttel fedjék fel azokat a pontokat, amelyek egymást kölcsönösen működtetik”. (Dragon 2010: 29) Ezek a hipertextusként felfogott szöveghálózati kapcsolóelemek teszik lehetővé, hogy az adaptáció egyáltalán azonosítható legyen, vagyis ha az adaptáció működésének a lényegét keressük, akkor ezek a kapcsolatok – vagy pontosan egyes kapcsolatok hiánya – megkerülhetetlen tényezőnek tűnnek. A műfaji filmben és a zsáneradaptációban ez különösen hangsúlyos, ezek a kötőelemek alapvető fontosságúak, mivel segítenek elhelyezni az adott alkotást a zsáner szövegei között. Ezek a kapcsolatok a legerőteljesebb viszonyítási pontokként szolgálnak a horrortól a románcig terjedő, legváltozatosabb műfajokat magába foglaló skálán, és alapvető stílusjegyeket, cselekményszálakat, motívumokat, hatalmi viszonyokat stb. ölelnek fel, amelyek modellként szolgálnak a korábbi, sőt, a jövőbeli, a zsáner szabályait alkalmazó művek közötti navigációban. A meglévő műfaji sémák adaptációjaként a műfaji modellekre épülő zsáneradaptáció elmélete ezért a szimulációelméletben gyökerezik, amely felismeri, hogy az eredeti (forrás) és a másolat, a szimuláció mögött megbújó, esetenként azonosítható, néha beazonosíthatatlan modellek és végső esetben az önreferenciális szimulárium olyan hiperrealitást alakít ki, amelyben nem az eredetihez kötődő viszony és nem a másolat másodlagos, többé-kevésbé tökéletes utánzatjellege a mérvadó, hanem a szimuláció során létrejövő felület. (Baudrillard 1994: 13) Ezt a hiperreális felületet – ami a jelen esetben a Cthulhu-mítosz kozmikushorror-zsánerének az egyik filmszöveg-képviselője – a zsáner meghatározó szövegek, modellek, minták, algoritmusok alakítják ki, és önmaga is modellként szolgál a további szimulációk, vagyis a zsáner szövegeinek jövőbeli fejlődése, mutációja és gyarapodása során.

Az adaptáció során a baudrillard-i szimulációs elmélet modellekre alapozott szervezőelve a szövegek közöttiségre fókuszáló forrásmű és a feldolgozás közötti bináris viszonyt és az új mediális formában megjelenő, az eredetivel csak távolabbi kapcsolatban álló szövegek megjelenését is képes leírni. „Az adaptáció egy entitás struktúráját és funkcióját változtatja meg úgy, hogy alkalmasabb legyen tovább élni és sokasodni az új környezetében.” (Cahir 2006: 14) Ennek a gyakran merőben új kontextusba transzponálásnak a feltétele, hogy az eredeti toposz, motívum, teljes alkotás (entitás) építőelemeit az azokat felépítő modellek rekontextualizálása eredményezi, így kerülnek új strukturális környezetbe és változnak meg a funkciók. A Cthulhu-mítosz esetében a lovecrafti világépítésből ismert modellek nem csak számos filmes feldolgozásban jelennek meg, de az újmédiában is generatív elemnek bizonyulnak, például a számítógépes játékokban is népszerű elemként, általában végső megoldásként pozicionálják magukat. A rekontextualizáció során a feldolgozás így maga mögött hagyhatja a formális variációk kötöttségeit, amelyek jellegük miatt a forrásszöveg és a derivált szöveg közötti kapcsolatokat érintik. Francesco Casetti szerint mélyebb összefüggés figyelhető meg az adaptáció intertextuális adottságain túl: amikor adaptáció vagy transzformáció történik, nem csupán a szöveg strukturális – formális és tartalmi – jellegzetességei alakulnak át, hanem a szöveg és a kontextusa között dialogikus viszony létesül. Ennek megfelelően az adaptáció elsősorban újrakontextualizációra épül. (Casetti 2004: 83) Ennek az új kontextusba transzponálásnak, vagyis modellekből (forrásszöveg) táplálkozó szimulációnak az alapja azoknak a szöveg- és stílári modelleknek a felismerése, amelyeket az adaptáció alkalmaz, miközben gyakran merőben új megjelenési formákat hoz létre. A Cthulhu-mítosz transzmediális viselkedésére a legjobb és legegyszerűbb példa talán a *Wizard*

101 (KingsIsle Entertainment, 2008) többszereplős valós idejű szerepjátékban (MMORPG) egy „Call of Khulhu” nevű speciális varázslat, amelyet a játékosok varázslótanonc avatárjai használhatnak az egymás elleni harcban. A varázslat alapvetően a lovecrafti karakterre épül, a mélyből emelkedik fel alaktalan fekete felhőként, majd végül Cthulhu csápos, szörnyszerű alakját veszi fel és lecsap az ellenfélre. Már az újrairt név is mutatja, hogy a rekontextualizáció során a novella és a videójátéknak a modellek folyamatos finomhangolásán alapuló ergodikus kiberszövege (Aarseth 2001: 231) közötti intertextuális kapcsolat elhanyagolható, és alapvetően a felismerhetőség, valamint az evokatív jelleg miatt a modell lesz az, ami összeköti a fiktív mitologikus szereplő legfőbb jellemzőit (hatalom, nemezis, csápok, erő) és a játék szimulált, hiperreális varázslatát.

Az adaptáció a szimulációs rendszerben a modellek mindent átható jelenlétére épül, „a modellek globális körforgásának s a különbségek szimulált generálásának ad helyet”. (Baudrillard 1996: 162) Ennek egyik legtisztább példája a szövegadaptációk kimeríthetetlen műfaji és mediális sokszínűsége, erre Robert Stam egyenesen a kannibál metaforáját használja, amikor emellett érvel, hogy a regény és a film következetesen kannibalizálja a műfajokat és a médiát. A regény a fejlődésének stációi során új narratív formába integrálja a későbbi stiláris, formai és tematikus alkotóelemeit, sorozatosan kölcsönvesz a társművészetekből és hibrid regényformákat eredményez. (Stam 2001: 61) Már ebben a stratégiában is felfedezhetők a nyomai a modellek által kialakított valóságnak, de a film sajátosan gazdag nyelvével „ezt a kannibalizmust csúcsra járítja”, amely az érzékekre összetett módon hat. Emiatt a film a legvégsőig nyitott az irodalmi és képi szimbolizmusra, a kollektív reprezentáció változatos típusaira, ideológiákra, esztétikai sokszínűsége, végső soron a kultúra bármely szegmensére. (Stam 2001: 61) Ha a film készítése során felmerülő nyilvánvaló technikai és gyártástechnológiai szimulációs eljárásokat most nem is vesszük figyelembe – amelynek utolsó felvonásaként a CGI gyakorlatilag teljesen egy bináris kódon alapuló, virtuális közegbe helyezte a film mediális összetevőit (Prince 1996: 27) –, akkor is kijelenthető, hogy a film ideális terepe a modellekre épülő „valóságnak”, ahol a jelentések folyamatos összjátéka a médiumot magát átható, szimulációs stratégiának köszönhető. „Minden készen áll, hogy színre léphessen a szó kibernetikus értelmében vett szimuláció, más szóval ezeknek a modelleknek mindenféle manipulációja (lehetséges forgatókönyvek, szimulált helyzetek létrehozása, stb.), de már semmi sem különbözteti meg ezt az irányítói manipulációt magától a valóstól...” (Baudrillard 2014: 412) A film amalgámként működő médiuma a modellek generatív hatásainak az összessége, amelyek az adaptáció során – különösen egy adott zsánereken belül – még jobban érvényesülnek. A modellek folyamatos újrairása, eltűnése és újra felhasználása hozza létre azt a háttérben meghúzódó, folyamatosan változó és mutálódó spektrumot, amely forrásként szolgál a zsánereken azonosításához: a horrorfilm és ezen belül a kozmikus horror motívumai is rögtön felismerhetők, így jól beazonosíthatóan meghatározzák a film hovatartozását. Adaptáció esetében a forrásszöveg sűrű információs hálózatot alkot, rengeteg olyan verbális utalást, amelybe a filmadaptáció szövege belekapaszkodhat, amit felerősíthet, figyelmen kívül hagyhat, esetleg alá is áshat vagy átalakíthat. (Stam 2000: 68) A „szimulációt a modell elsőbbsége jellemzi” (Baudrillard 1996: 173), és ezek a modellek azok, amelyek a forrásszövegben is megtalálhatók; valójában a dialogikus viszony nem a szövegek között húzódik, hanem a forrás és az adaptáció modelljei közötti egyezőségen vagy éppen azok különbözőségén alapul.

2. A kozmikus horror és a Cthulhu-mítosz

A kozmikus horror tipikusan Lovecraft nevéhez fűződik, művei és a felhasznált elemekre épülő feldolgozások, újraírások és a „lovecraftinak” nevezett új narratívák speciális részét alkotják a horror műfajának. David Punter Lovecraft prózáját a horrorisztikus hatás köré szervezett szövegek összességének írja le, amelynek szervezőelve és legfőbb világszervező stratégiája a Cthulhu-mítosz „istenekből és démonokból álló kimeríthetetlen tárháza”, amely végzetes következményekkel jár az emberi fajra nézve. (Punter 2004: 143) Lovecraft szövegeinek ontológiai alapja ezeknek a kozmikus, emberi léptékkel értelmezhetetlenül „hatalmas és rosszindulatú” szörnyeknek az emberi civilizációval szimultán univerzuma, amely „minden várakozás ellenére a szereplőket és az olvasót egyaránt szakadékba taszítja”. (Punter 2004: 144)

A névadó Cthulhu mellett több tucatnyi, emberi időfelfogás szerint halhatatlan, így isteni státuszú „Nagy Öreg” és „Öreg Lény” népesíti be Lovecraft fiktív kozmikuslény-univerzumát, amelyek a burke-i és a kanti fenséges fogalmai szerint az alaknélküliség, a végtelen kiterjedés és az emberfeletti erő megtestesülései, így aláássák a szubjektum énkonstruációját és a nyelv reprezentációs képességét. (Ralickas 2007: 364) A többé-kevésbé explicit módon leírt mitikus lények közül talán a következők a legismertebbek: az őskáoszt reprezentáló, alaktalan, folytonosan lüktető, vak és intelligencia nélküli Azathoth; a tér és az idő ura, a párhuzamos világok közötti kapuk őre, Yog-Sothoth; a polimorf, az emberiséget végső örületbe kergető „kúszó káosz”, Nyarlathotep; a homályba burkolózó ördögi jelenség, a fekete kecske alakot öltő, ezernyi ivadékával körülvelt anyaiszten, Shub-Niggurath; és végül az alakváltó Cthulhu, aki rettegést és örületet kelt óriási termetével és rémisztő, csápos külsejével. „Ezek a sokat emlegetett szörnyek... valójában abszolút közönyösek; az egyes ember – sőt az egész emberi faj – semmiféle jelentőséggel nem bír számukra. És persze éppen ez bennük az iszonyatos; sokkalta iszonyatosabb, mint bármiféle szimpla gonosz lélek a keresztény kultúrkör naivan kétosztatú hiedelemvilágából.” (Kornya 2019: 7)

A Cthulhu-mítosz szörnyeinek ugyanakkor – a Lovecraft-szövegekből és a későbbi számos, az eredeti textuális mítoszra ráépülő másodlagos, spin-off ontológiák jellegéből adódó – jellegzetes tulajdonsága a meghatározatlanság. Ez a végső definiálatlanság a szörnyeket a megismerhetetlenség és a folyamatos alaki és koncepcióbeli mutáció irányába mozdította el. Ennek a kiindulópontja valószínűleg a detektívtörténetektől egészen a horrorig terjedő széles skálán alkotó August William Derleth alakja (Callaghan 2012: 109), aki Lovecraft tanítványaként a mester halála után a Cthulhu-mítosz számos eredeti szörnyét új kontextusba helyezte, a lovecraftinál gyengébb minőségű szövegekbe írta át, és ötvözte Lovecraft jegyzetei alapján saját elképzeléseivel az 1945-ben megjelent, „posztumusz együttműködésként” aposztrofált (Punter 2004: 109) *The Lurker at the Threshold* című novelláskötetében.

A Cthulhu-mítosz Lovecraft körülbelül húsz évig tartó munkássága után jelentős mutációkkal vált a populáris kultúrában a kozmikus horror egyik legproduktívabb bestiáriumává. A mítosz vég nélküli, jelenleg is tartó, változatos mediális formákra kiterjedő újraírásában jelentős szerepet kap Lovecraft legsikerültebb történeteinek klausztrófó, fojtogató jellege és a szövegek visszatérő eleme, a rémálom. „Az ismétlődés és az elkerülhetetlen végzetszerűség különös módon tovább élt Derleth és mások munkáiban, sőt, a »lovecrafti stratégia« [...] mindmáig fennmaradt, és

a Cthulhu-mítosz továbbra is úgy burjánzik a gótika testén, mint egy beteg, de lenyűgöző daganat.” (Punter 2004: 144) A fiktív mítosz lényeinek töretlen népszerűsége többek között abban gyökerezhet, hogy az istenszerű idegenek ábrázolják az univerzumról alkotott tudományos és racionális alapokon nyugvó elképzelést, és olyan hatalommal szembesítenek, amely annak ellenére, hogy a lények külső tulajdonságaik során milyen pusztítóan ellenszenvesnek tűnnek, illetve mennyire elképzelhetetlenek a jórészt antropomorf vagy földi léptékekkel értelmezhető idegenekkel benépesített sci-fi világokban, valójában tökéletesen közömbösek a földi lépték iránt. A Cthulhu-mítosz idegenjeinek hatalma abból fakad, hogy minden földi mértéket – és a sci-fi történetének megszámlálhatatlan szörnyét – meghaladóan olyan lényekként népesítik be az univerzumot, amelyek jellemzően mindenféle emberléptékű koncepciónak ellenállnak, és nullára redukálják az ember mozgásterét.

Lovecraft kozmikus horrorjának egyik alapvetése, hogy a földi civilizáció kiszolgáltatott egy párhuzamosan létező, felfoghatatlanul hatalmas erőnek egy közös univerzumban, és ez végül örületbe kergeti az embereket. Az örület a lovecrafti metafizika rendszerében az egyetlen logikus és értelmes reakció a létezés horrorisztikus és borzalmas élményére. (Goho 2009: 12) Az *Árnyék Innsmouth fölött* című novella csaknem tökéletes lenyomatát adja annak a metafizikai kényszerből eredő örületnek, amellyel a véges, emberi korlátok közé szorított szubjektum a horrorisztikus lények végtelen potenciáljával szembesül:

Ekkor itta be szemem a legszönyűbb és legfélelmetesebb látványt, amely szerteszt szaggatta önuralmam utolsó foszlányait, s rohanást, nyűszítve kergetett a sötétben tatóngó kapualjak és halszemekkel bámuló ablakok közé, a csontvázukra csupaszított szellemutcsák néma, lidérces útvesztőjébe. Mert közelebb érve rádöbentem, hogy a holdsütötte habok a zátony és a part között távolról sem üresek. A tajtékos tengervíz szinte forni látszott; úszó alakok hemzsegték benne tömegével, mint vetésben a sáskák, mint üszkös húsban a nyüvek. Az egész szörnyűséges horda a város felé tartott, s noha egyetlen kurta pillanatra láttam őket csupán, még ilyen messzeségből is hideglelős borzadály ütött ki rajtam; mert a hullámból ki-kibukkanó fejek és karok összetartozása teljességgel lehetetlennek tűnt, hacsak nem tételezünk fel oly idomtalan testi torzulásokat, melyeknek végiggondolásától az emberi elme visszahököl. (Árnyék: 154-155.)

A tengerből kavargva előtörő lények ereje az ábrázolás pontatlanságából, a leírhatatlanságból ered, amely a lovecrafti kozmikus horror egyik meghatározó retorikai elemeként a reprezentálhatatlan reprezentációs kényszerének paradoxonára (Kneale 2006: 10) épül. A novellában számos névvel megtalálhatók, „vízi népek” (Árnyék: 127), „mélytengeri szörnyek” (164) és „mélységglakók” (171) megnevezéssel is szerepelnek, és a megjelölések sokasága is hozzájárul a meghatározhatatlanságnak ahhoz a szöveg atmoszférájába kódolt, szinte kézzelfogható, félelemmel vegyes rettenetéhez, amelyet a lovecrafti szörnyek pusztá látványa generál. A látvány és az ok-okozati összefüggések közötti hiátusban a szubjektumnak a logikába, a rációba, illetve a világot értelmes, felfogható és fogalmakkal leírható, rendszerezhető egységbe vetett hite rendül meg, miként a novella végkifejlete is a narrátor teljes mentális összeomlásával végződik.

Innsmouth árnyéka ránk borul és menedéket ad... kiűszünk az Ördögzátonyhoz, ahol kapu nyílik az időtlen hazába... alábukunk a tenger homályába, elnyelnek minket a sötétben tatóngó szakadékok... odalent, a vak óceán fenekén megleljük majd a halál nélkül Y'ha-ntheleít, a roppant oszlopokat meg a hínárfátylas

boltíveket... és ott fogunk élni a mélységlakók között, ősi dicsőségben pompázva... amíg a csillagok állása kedvezőre fordul... és azután is, mindörökké. (Árnyék: 171-172.)

A főszereplő a kisvárost elárasztó hal- és békaszerű, az emberekkel közösülő, a szexualitást és a humán szaporodási mintákat alapjaiban felforgató (Joshi 2018: 45) idegen faj horrorisztikus élményétől megbomlott elmével a tenger mélyén képzelet el közös életét az örültek házából megszőktetett unokatestvérével. Az örület a narrátor irracionális gondolkodási mintájában éri el tetőpontját: az olvasó számára egyértelmű, hogy a tenger alatti városban, Y'ha-ntheleiben, amely a halhatatlan mélytengeri istenek egyik lakóhelye, az ember sem fizikailag, sem biológiailag nem képes életben maradni, vagyis a főszereplő a traumatikus élmény miatt elvesztette minden kapcsolatát a valósággal.

Lovecraft a kozmikus horror modelljét a természet ember által ismert és elfogadott törvényeinek az érvénytelenségével és az ebből eredő kognitív káosszal azonosítja, amikor a „valódi rémtörténetet” (*true weird tale*) definiálja. (Lovecraft 1938: 10) A *Supernatural Horror in Literature* [Természetfeletti horror az irodalomban] című tanulmánykötetében a kiindulópontot az emberiség legősibb és leghatalmasabb félelme, az ismeretlentől való félelem jelenti. (Lovecraft 1938: 10) A környezeti hatások során létrejövő valóságkonceptió az emberi megismerés alapja, a megismerhetetlen és a természetfeletti miatti félelem a vallás és a babona melegágya, amelyet a „földönkívüli, ismeretlen hatalom miatti megmagyarázhatatlan félelem” (Lovecraft 1938: 10) táplál. Lovecraft prózájában a gyakran visszaköszönő vallásos-babonás szekták vagy kultusz miatt a szubjektum identitástorzulása összekapcsolódik a társadalom szociális viszonyainak áthelyeződésével (Ralickas 2007: 371), amelynek alapja a racionalitás megsemmisülése, a logikai keretek tökéletes pusztulása: „azoknak a rögzített természeti törvényeknek a kudarcra vagy baljós felfüggesztése, amelyek egyedüli védőernyőt jelentenek a felfedezetlen világűr démonjainak káoszt eredményező támadásával szemben”. (Lovecraft 1938: 10)

A megérthetetlen és a felfoghatatlan az univerzális kiszolgáltatottság érzetét kelti, ami a Cthulhu-mítosz lovecrafti szövegeiben felbukkanó szekták irracionális hitrendszerére épülve törvényszerű és logikus válasz az irracionális istenszerű lények feltételezett létezésére, mert a „Nagy Öregeket halandó szem még sosem látta”. (*Cthulhu*: 187) A „degenerált” és „tudatlan” szektatagokat a karteziánus nézőpont teljes hiánya jellemzi, akik „megdöbbentő makacssággal ragaszkodtak visszataszító hitük központi eszméihez”. (*Cthulhu*: 186) Ennek a hitrendszernek a középpontjában Cthulhu és a Nagy Öregek visszatérése áll, ami a Cthulhu-mítosz későbbi, huszadik századi szövegeiben ikonikussá váló, Lovecraft novellájában a fiktív szerző, Alhazred *Necronomicon*-jában olvasható „hírhedt vitatott versre” utal: „Meghalni nem halhat meg az, / Mi örökkéig áll, / Számlálatlan korok során / Enyészik – a Halál.” (*Cthulhu*: 189) Az emberi mércével mérhető idő szempontjából halhatatlan idegenek olyan hatalommal bírnak, amelyet a bálványimádás során irracionális módon, „velőtrázó sikolyok” „tébolyult ordítózás” (184), „démoni üvöltözés” (185) közepette véráldozattal kell kiengesztelni a „borzalom fekete bugyraiban” (184), a babonás-vallásos hit örült rituáléiban: „A lángok övezte monolitot tíz faállvány vette körül szabályos közökben, ezekről lógtak fejfelé az eltűntként bejelentett, védtelen telepések ocsmányul megcsonkított holtteste. A bitók körén belül őrzöngött és bömbölt a bálványimádók serege; a tüzes gyűrű és a tetemek gyűrűje közötti végeérhetetlen bacchanálián...” (*Cthulhu*: 185-186) Az eseményeket a novella *Legrasse felügyelő beszámolója* című része ismerteti, ami

egyértelműen kijelöli a detektív alakjában megbúvó teleologikus racionalitást, a megoldatlan rejtélyt racionális okokkal magyarázó karteziánus nézőpontot, amely a szertartást úgy látja, mintha „pestisbűzös szélvihar tombolna a pokol bugyraiból”. (*Cthulhu*: 185) Lovecraft kozmikus horrorjának egyik meghatározó és visszatérő eleme a racionális episztemológia kudarca: a kauzális kapcsolatok felderítését megcélzó nyomozás hiábavaló, a végső válasz az emberi megismerés határain túl helyezkedik el.

A Cthulhu-mítosznak Lovecraft *Cthulhu* hívása című, a *Weird Tales* magazin hasábjain 1928-ban megjelent novellája az eponim kozmikus lény ikonikus reprezentációja, amely legteljesebben ebben a történetben mutatkozik meg, és Leman filmje ezt a narratívát szinte változtatás nélkül veszi át, mint textuális modellt. A *dombormű* című fejezetben a főszereplő-narrátor, Francis Wayland Thurston a nagybátyja, „a szemita nyelvek kérdemesült oktatója” (*Cthulhu*: 174), Angill professzor balesetnek tűnő, 1926-ban bekövetkező halála után a hagyatékban rábukkan egy kutatás dokumentációjára, amely egy „rettenetesen ijesztő”, „csökevényes szárnyakkal felruházott, groteszk, pikkelyes testen csápokkal ellátott” (*Cthulhu*: 175) alakot ábrázoló domborművet is tartalmaz. A „kézírásos jegyzetekből” (175) kiderül, hogy a professzor felfigyelt az „1925 tavaszán fellépő tömegpszichózis és üldözési mánia” (176) világméretű jelenségére. A novella *Legrasse felügyelő beszámolója* című fejezetében egy bálványimádó szekta nyomaira bukkanó New Orleans-i detektív nyomozását követik végig a dokumentumok. Legrasse és a csapata rajtaüt a szektán és megtudja, hogy az emberáldozat a halhatatlan, mélyben szunnyadó Nagy Öregeknek szól, akiket istenként tisztelnek. A szektatagok egy „tapadós, zöldesfekete” (182) kőből faragott, a hagyatékban talált reliefhez hasonló alakot ábrázoló bálvány körül, pogány szertartás keretében félik az istenséget: „R’lyeh házában álmodva vár ránk a halott Cthulhu”. (187) Legrasse a szobrot, „amelynek semmi köze nem volt az evilági ásványtanhoz és geológiához” (182), elviszi az amerikai régésztszűlet éves konferenciájára, és megtudja, hogy egy eszkimókutató hasonló szobrot talált az egyik bennszülött településen, de ez a kaland a fél szemébe került. Az *Őrület a tengerből* című, harmadik fejezetben Thurston elutazik Ausztráliába, ahol egy ugyanilyen szobrot talál egy ismeretlen sziget mellett hajótörést szenvedett hajó múzeumi raktárba került tárgyai között. Az egyetlen túlélő, az út alatt megöszülő Johansen nyomát követve Norvégiában már csak a tengerész özvegyével tud találkozni, aki átadja neki a néhai férj angolul írt naplóját. A naplóból kiderül, hogy Johansen járt Cthulhu szigetén, és a társai a szigeten lelték halálukat egy emberfeletti, szavakkal leírhatatlan szörny karmai közt: „A dolgot lehetetlenség volt leírni – nincs az a földi nyelv, amelynek szavai lennének az elképzelhetetlen, bömbölő örületnek ilyen mélységeire, a kozmikus rendnek és az anyag törvényeinek e gyalázatos tagadására.” (199) A történet Thurston szavaival zárul, miszerint a halála esetén abban bízik, hogy „végrendeletem végrehajtói kellő előrelátásról tesznek tanúságot, és nem engedik, hogy emberi szemek elé kerüljön”. (201)

3. A *The Call of Cthulhu* mint szimulákrum

A *The Call of Cthulhu* szimulációs stratégiával készült, amely a technikai-technológiai, mediális meghatározottság mellett a film alkotóelvét is érinti. A *The Call of Cthulhu* a fekete-fehér némafilm olyan másolata, amely ebben a formában soha nem létezett, csak a többi kortárs filmes technológiai és stíluselemre épül, és a szimulákrum önreferenciális logikáját követi, amely szerint a „szimulákrum nincs viszonyban semmiféle realitással” és „önmaga tiszta szimulákruma”.

(Baudrillard 1996: 165) Leman digitális formátumban hozzáférhető filmje olyan adaptáció, amely úgy tesz, mintha elveszett volna a digitalizálással feljavított eredeti kópia, azzal a különbséggel, hogy itt soha nem is volt olyan film, amelyre a feldolgozás épülhetett volna. A *The Call of Cthulhu* szervezőelve az, hogy a digitális formátumban (DVD) megjelent film a húszas évek némafilmjének álcáját magára öltő Lovecraft novellaadaptáció, amelyről már néhány kocka után feltételezhető, hogy a film egy digitálisan felújított változata. Ez azonban csak látszat, az avatott szem már a film forgalmazója, a HPLHS Motion Pictures láttán gyanút fog, a „filmstúdió” Észak-Amerikát mutató földgömbje fölött pedig egy HPLHS feliratú zeppelin úszik át jobbról balra. Közben megjelenik az 1984-ben szerepjátékosok alapította Howard Phillips Lovecraft Historical Society mottója: „Ludo fore putavimus” (kb. „játéknak gondoltuk”). A film a korszak elvárásai szerint a stáblista rövidített verziójával indul, miközben drámai szimfonikus zene szól, a hangminőség pedig arra enged következtetni, hogy a hangsávot is digitális utómunkával javították fel. Végül a rendező neve alatt újabb árulkodó jel tűnik fel archaizált betűtípussal, miszerint a film a HPLHS filmjeinek „Mythoscope” technológiájával készült, és római számokkal a gyártás éve is kivehető. Habár a film már az elejétől nyílt lapokkal játszik, az avatatlan szem átsiklik ezeken a részleteken, és a stílári jegyekből azonnal a huszadik század elejének filmes jegyei alapján azonosítja a film történeti kontextusát.



„Játéknak gondoltuk”

A film a keletkezésének kontextusában is a szimulált adaptáció modellalapú rendszerét követi. Andrew Leman neve összeforrt a HPLHS filmes szövegeivel, nem csak a *The Call of Cthulhu* rendezője, de a makettekért, a díszletért és a bábokért is felelt a film elkészítése során. Emellett a szintén a Mythoscope szimulációs eljárásával készített *The Whisperer of Darkness* című film forgatókönyvét is jegyzi, amely Lovecraft *Suttogás a sötétben* című novellájának a feldolgozása, illetve a *The Testimony of Randolph Carter* rendezője és forgatókönyvírója, amely Lovecraft 1919-es, több filmes feldolgozást megért *Randolph Carter vallomása* című novellájának adaptációja. A *The Call of Cthulhu* több díjat is kapott 2006 és 2008 között (Eerie Horror Film Festival, Another Hole in the Head, Vuze, Avignoni Fesztivál), ezek nagy része az újszerű adaptációs technikát díjazta. Ennek a technikának a fantázianeve a HPLHS Mythoscope rendszere, amely a lovecrafti kozmikus horrort alkalmazza korhű látvány- és hangzásvilággal a mozivásznonra. A társaság Mythophone néven Lovecraft-ihletésű zeneműveket is kiadott a paródiától a pastiche-ig széles skálán mozogva: *A Shoggoth on the Roof* (2005), *A Very Scary Solstice* (2003), *Carol of the Old Ones*, *An Even Scarier Solstice* (2006), *Live at the Gilman House* (2011) és *Dreams in the Witch House: A Lovecraftian Rock Opera* (2013). A szimulációs stratégia jól követhető: Lovecraft világának hangulatát és tematikáját átültetni a kortárs film- és zeneiparba, és bekapcsolódni a kulturális termelésbe Lovecraft műveinek adaptációjával, újraírásával vagy teljesen új művek alkotásával, amelyek digitális eljárással megidéznek a húszas-harmincas éveket és a kozmikus horror lovecrafti univerzumát. A CGI alkalmazásával a filmi szöveg maga mögött hagyja a film indexikus jellegéből adódó mimetikus tulajdonságait, és a szöveget egy gyökeresen új mediális alkotássá alakítja át. (Constantinides 2010: 20) Ennek a tartalmi és stiláris modellel (forrásmintákkal) generált, szimulált mitikus CGI-világnak a filmek esetében kifejezetten hangsúlyos részét alkotja a szimulációs jelleg: a lovecrafti témákra olyan képi szűrő kerül, amely lehetővé teszi, hogy egy soha nem létezett forrásműre épülő másolat vagy adaptáció szerepében mutatkozhasson be a film, ami a *The Call of Cthulhu* esetében különösen érvényes, ugyanis a lovecrafti mítosz a huszadik század elejére is jellemző filozófiai háttérrel idézi fel egy visszafejthető modell formájában.

A film egyik legjelentősebb visszafejthető modellje az egzisztencialista nihilizmusra és a filozófiai pesszimizmusra támaszkodik. A pesszimizmus a filozófiával egyidős és párhuzamos története során az irodalmi művek széles skálájával alakította a filozófia fejlődését (Sexton 2019: 90), mely Hérakleitosztól Jean-Jacques Rousseau-n, Arthur Schopenhaueren, Søren Kierkegaard-on, Friedrich Nietzsche-n keresztül Albert Camus-ig számos filozófiai és művészeti ágban bontakozott ki, miközben a létezés abszurditására, a szabadság és a boldogság összeegyeztethetlenségére, az emberi élet feletti kontroll hiányára, az értelemben és az értelmezhetőségbe vetett hit képtelenségére vagy az ebből táplálkozó szorongásra hívta fel a figyelmet. A *Cthulhu* hívása mottója is a kilátástalanságra és az emberi faj jelentéktelenségére hívja fel a figyelmet, és a *The Call of Cthulhu* is ezt a tematikus mintát veszi kiindulási alapnak, erre a modellre épít: „Nagyon is elképzelhető, hogy valamely roppant Hatalmak vagy Lények életben maradtak, még azokból a távoli időkből, amikor az értelem talán más formákban öltött testet, olyan formákban, amelyek eltűntek a világból az emberiség hajnala előtt, s amelyekről csupán a költészet és a mondák őriztek meg futó emlékképeket, isteneknek, szörnyeknek, mitikus lényeknek nevezve őket.” (*Cthulhu*: 173) Az idézet a publicista, regény- és novellaíró Algernon Blackwoodtól származik, aki a huszadik század első felének meghatározó weird fikciós szerzője volt. Az adaptáció mögött

meghúzódo tematikus és stiláris, hangulati stb. modelleket és mintákat alkalmazó szerzők egyikeként Blackwood is a tizenkilencedik század végi, huszadik század eleji, meghatározó spekulatív fikció alműfajában, a weirdben alkot maradandót a szövegeivel, amelyek a zsáner kötelező elemét, a természetfeletti horrort fogalmazzák újra. A weird egyik fő motívuma az alműfajra jellemző csápos lények megjelenése, ellentétben a sci-fi és a fantasy leginkább antropomorf vagy jellemzően humanoid jegyekkel is rendelkező ellenfeleivel szemben. (Miéville 2009: 510-516.) A weird az ezredforduló környékén többek között Ted Chiang, China Miéville, Jeff VanderMeer szövegeiben „new weirdként” éled újra a folyamatos memetikus regeneráción, kölcsönzésen, kisajátításon, másoláson és alkalmazáson keresztül (Nyikos 2020: 116), ami a generikus modellek (klisék és minták) elsődleges, meghatározó szerepét, valamint állandó produkcióját és szüntelen visszatérésének jelentőségét mutatja. Az egzisztenciális nihilizmus az egyik ilyen alapvető modellje a lovecrafti hagyománynak, a zsáner puzzle-jének egyik darabja, amely csaknem kihagyhatatlan kelléke a lovecrafti rémtörténet tovább élésének.

A film a főszereplő kutatómunkáját követi nyomon, amely részben a halott professzor már elvégzett kutatómunkájának a rekonstrukciója, de a pesszimista felhangot még meg is tetőzi a novellában nem szereplő kerettel, az elmegyógyintézetben játszódó pszichoterápiás jelenettel. Az örület számos formában megjelenik a film jeleneteiben, amelyek hűen követik a novella narratív fonalát (a Cthulhu látványától percek alatt megőszülő és végül a rettenetesbe belepusztuló tengerész alakjában, Cthulhu lakhelyén a tengerészek fejvesztett menekülésében, a szektatagok atavisztikus, megszállott viselkedésében). Végül a film utolsó kockáin a Lovecraft-szöveg kézírásos formája kap értelmező szerepet, ami a novellát a megtalált (és gyakran elkallódó) kézirat toposzának metafikciós tulajdonságaival ruházza fel, amely visszatérő elem Jonathan Swifttől (*Gulliver utazása*) kezdve J.R.R. Tolkienen keresztül (*A Gyűrűk Ura*) Italo Calvinóig (*Ha egy téli éjszakán az utazó*). A film a *Cthulhu* hívása ikonikus első bekezdését egy olyan szimulált textualitás részévé teszi, amely egyszerre tisztelgés az eredeti novella szövege előtt és reflexió a film önnön derivatív jellegzetességére, amely elhelyezi a filmes szöveget a lovecrafti kozmikus horror tradíciójának szöveghálózatában: „A legirgalmasabb dolog a világon, azt hiszem, az, hogy az emberi elme képtelen kapcsolatot teremteni a különálló események között.” (*Cthulhu*: 173) A humán kognitív képességek alkalmatlanok a világ tökéletes megértésére, a világ részletei között rejtőző összefüggések racionális egyberendezésére, vagyis a világ pontos modelljének megalkotására, a puzzle teljes képpé formálására. A kozmikus horror átfogó, a zsáner általános jellemzőinek modelljeiből felépülő hálózat példaként Edgar Allan Poe *Az Usher-ház vége* című novellájában is megjelenik a jól ismert lovecrafti idézet egyik előzetes modellje: „Vissza kellett térnem ahhoz a ki nem elégítő konklúzióhoz, hogy míg egyfelől kétségtelenül léteznek szimpla természeti objektumoknak olyan kombinációi, melyeknek ily hatalmuk van érzéseink felett, addig másfelől e hatalom analízise azok közé a vizsgálódások közé tartoznék, melyek túlhaladják elménk mélységeit.” (*Usher*: 217) Ez a folyamatosan visszatérő gondolati séma vagy motívum a kozmikus horror egymást kannibalizáló szövegei közötti kapcsolatot példázza, és az adaptáció és az inter- és hipertextuális szöveghálózat modellekre épülő struktúráját mutatja: az egzisztenciális nihilizmus modelljét már Lovecraft is készen veszi át más szövegekből, és a *The Call of Cthulhu* is inzertek formájában építi be a *Cthulhu* hívásából származó idézeteket a film szövegébe, miközben a megértés kudarcából eredő örület kozmikushorror-modellekre épülő szövegei közé sorolja magát.

The most merciful thing in the world,
I think, is the inability of the human
mind to correlate its contents.

... say the piecing together of
... such

„A legirgalmasabb dolog a világon, azt hiszem, az, hogy az emberi elme képtelen kapcsolatot teremteni a különálló események között.”

A film képi világa kiteljesíti R'lyeh, Cthulhu nyugvóhelye fizikai terének kognitív módon feldolgozhatatlan működését, amely az egzisztenciális nihilista kételyt és a racionálisan értelmezhető fizikai térkonceptió kudarcát a lovecrafti modellek puzzle-darabjai közé sorolja. A tengerészek a földi gravitáció és topológia fizikai állandóinak ellenálló térrel találkoznak a szigeten, amikor Cthulhu előbukkan a föld alól: „... a kapuszörny lassan, félelmetesen nyílni kezd. Az őrült, prizmás torzulásban teljesen természetellenes módon, átlósan mozgott, mintha a fizika és a fénytán minden törvényét a feje tetejére állították volna.” (*Cthulhu*: 198-199.) A tér szerveződése egy ismeretlen és megismerhetetlen, földöntúli igazsággal magyarázható csak, amely a racionális világnép összes geometriai törvényét felülírja. (Nyikos 2020: 142) A film irracionális fizikai viszonyokkal, abszurd módon – természetesen digitális trükkal – szimulálja a következő jelenetet, amelyben az egyik tengerész egy tömör falnak látszó szakadékba zuhan: „... a pokoli falaknak egy olyan szöge nyelte el, amelynek tulajdonképpen nem lett volna szabad léteznie; hegyesszögnek látszott, ám rendelkezett a tompaszögek minden sajátosságával.” (*Cthulhu*: 199) Mi lehetne nyugtalanítóbb a szubjektum valóságérzékelése számára, mint az, ha a hiperbolikus geometria betüremkedését tapasztalja az euklideszi világunkba? – teszi fel a kérdést a matematikus, amikor Lovecraft szövegét olvassa. (Hull 2006: 11) A nemeuklideszi geometria, amely maga mögött hagyja hagyományos racionális euklideszi rendszer párhuzamosságra és szögekre vonatkozó, logikus alapokra helyezett érzékelésünkre és a világ fizikai törvényszerűségeinek a belátására vonatkozó bizonyosságát, az ember ismeretszerzési alapvetéseit rengeti meg: „Bizonyos »megértés« oly módon keletkezik, hogy a folyamatot antropomorfizáltuk, »ismertté« tettük: az

ismert csak az emberi kényszerrel összefüggő erőérzet megszokása miatt ismert.” (Nietzsche 1998: 94) A megértés korlátai a R'lyeh fizikai törvényeire alapozott valóság megragadásának a kudarcából fakadnak. A tengerészek Cthulhu kozmikus világával szembesülve megőrülnek vagy életüket vesztik az idegen, euklideszi szabályokkal nem leírható világban, és ennek oka az, hogy legyőzhetetlen hatalommal szembesülnek: „A tudásvágy mértéke a faj hatalomakarása növekedésének mértékétől függ: valamely faj annyi valóságot ragad meg, amennyin csak úrrá lehet, amennyit csak uralma alá tud hajtani.” (Nietzsche 1998: 66) A valószerűtlen és mégis megtapasztalt, azonban a szokásos kognitív eljárásokkal leképezhetetlen törvényszerűségek az R'lyeh-jelenet egzisztenciális nihilizmusban és a filozófiai pesszimizmusban gyökerező kilátástalansága miatt kerülnek a kozmikus horror kitüntetett modelljei közé a film és a novella tetőpontján.



„... a pokoli falaknak egy olyan szöge nyelte el, amelynek tulajdonképpen nem lett volna szabad léteznie”

Cthulhu alakja a film tetőpontjának központi motívuma, amely paradox módon az ábrázolás technikájából adódóan marginalizálódik. Ez a marginalizáció elsősorban a szörny megjelenítésére vonatkozik, alig található olyan kocka, amelyen Cthulhu teljes alakban látható lenne, elsősorban

a testének részletei tűnnek fel, ekkor is csak villanásnyi időre, illetve többször is csak mozgó árnyék formájában látható. Mindez főleg a kétezres évek elejének filmtechnológiai kontextusában figyelemreméltó: ekkorra a földönkívüli és földi CGI-szörnyek olyan arzenálja áll rendelkezésre, amely a hajszálpontos, precíz és nagyfelbontású megjelenítésnek köszönhetően kiszolgálja a legapróbb részletekre is kiterjedő (nézői és gyártói) igényeket. A „vizuális és kulturális másság” metaforájaként (Benczik: 212) Cthulhu hagyományos stop-motion technikával animált teste az ábrázolás kifinomultsága szempontjából nem tudja felvenni a versenyt a high-tech szörnyek CGI-ábrázolásával. Miközben a film Cthulhuja technikai értelemben marginalizálódik a pixelpontos ábrázolás nagyfelbontású képélményére alapozott, a sci-fi horror zsánerének maximálisan megfelelő vizuális eksztázis elérése szempontjából, azon szörnyek közé tartozik, amelyek „figyelmeztetnek, rámutatnak valamiféle veszélyre”. (Limpár 2021: 5) Ez a veszély a lovecrafti egzisztencialista nihilizmus és a kozmikus horror metszéspontjában található, és az emberi lépték kozmikus jelentéktelen, abszolút értékén marginális pozíciójára reflektál. Ebből a szempontból a szimulált, modellekre – és ebben az esetben Leman saját kezűleg gyártott bábmodelljeire – épülő, ugyanakkor digitálisan renderelt szörny akkor a leghatásosabb, ha a lehetőségekhez képest a háttérben marad, mert a meghatározhatatlanság, a reprezentálhatatlanság, a leírhatatlanság metaforájaként tudja legjobban sejtetni a kozmikus horror legfontosabb jellemzőit anélkül, hogy a tökéletesen pontos megjelenítésre törekedne.

A *The Call of Cthulhu* tudatosan a szimulációs stratégiával, az eredetijét vesztett másolat felől közelíti meg a szörnyábrázolást, mert a némafilmek sajátos története megkönnyíti az elveszett eredeti toposzának vagy modelljének a felhasználását. A harmincas évek elejéig gyártott filmeknek csak körülbelül tíz százaléka maradt fenn: a filmgyártáskor alkalmazott kezdetleges technológiából adódó anyagfáradás, a tárolási körülmények, a jogi anomáliák, a különböző okok miatt megsemmisült raktárkészletek és a kis számban elkészült kópiák mind hozzájárultak ahhoz, hogy a korszak filmjeinek nagy része megsemmisült. (Pierce 1997:13) Az egyik legkorábbi szörnyábrázolás, amely fennmaradt és modellként szolgálhat Cthulhu esetében, az 1933-as *King Kong*. A fiktív történeti hűség miatt Cthulhu reprezentációja azonban még Kongénál is kezdetlegesebb, akár a mozgástechnikát, akár a filmvásznon eltöltött időt vesszük figyelembe. Lovecraft egyik legismertebb szörnye úgy van jelen a filmben, hogy a lehető legkevésbé látható: a stop-motion miatt az animált szörnybáb mozgása darabos, a fekete-fehér technika miatt valószerűtlen, miközben az életlen fókusszal megjelenített Cthulhu kevés játékidőt is kap. A digitálisan szimulált némafilmes paraméterek miatt – paradox módon – Cthulhu mind tematikai, mind technikai szempontból marginalizált helyzetbe kerül abban a filmi szövegben, amelynek a főszereplője. Ennek az oka elsősorban az, hogy miközben a film a másolat álcáját veszi magára és egy látszólag eredeti szörnyábrázolást vesz hivatkozási alapnak, erodálja a határt az eredeti és a másolat kategóriái között, amiért a szimulációs stratégia a felelős. A szimuláció közben elveszik az a kettősség, amely bármely adaptáció alapjául szolgál: a *The Call of Cthulhu*ról, mint filmadaptációról kiderül, hogy nincs filmelőzménye, így önreferenciális jellé válik.

4. Konklúzió

A *The Call of Cthulhu* a kozmikus horror számos modelljét átveszi, adaptálja, és új kontextusba helyezi, ehhez pedig a szimuláció stratégiáját alkalmazza. A film alapvető modelljei közé tartozik az intertextuális kapcsolat a forrásszöveggel, Lovecraft novellájával. A film szinte változtatás

nélkül transzferálja a *Cthulhu* hívásának narratíváját saját filmi szövegébe, és ezzel jól elemezhető és egyértelmű dialóg viszonyba kerül a lovecrafti szövegmodellel. A film modelljei, amelyekből felépíti a szimuláció segítségével a szöveget, a novella szövegmodelljéből, illetve a húszas évek filmjeinek stiláris jegyeiből építkeznek. A modellek akár a puzzle darabjai alkotják a szimulált filmadaptációt, de mindig van olyan modell, ami kicsúszik az interpretációból, vagy azért, mert nem található meg (szimulákrum), vagy pedig azért, mert nem lehet a helyére rakni. A lovecrafti kozmikus horrorban a hiányzó darabot az egzisztenciális nihilista kétely miatti félelem hátráltatja, a főszereplő (és vele együtt az olvasó) nem meri a helyére tenni a hiányzó puzzle-darabot, mert azzal el kellene fogadnia kiszolgáltatottságát egy olyan hierarchikus rendszerben, amelynek a kognitív megértése a világról alkotott képének gyökeres átfogalmazását, egyes részleteinek a teljes eltörlését kívánják meg. Lovecraft a következőképpen fogalmaz: „...egy napon sor kerül majd a szerteágazó tudás mozaikköveinek összeillesztésére, s ez a valóságnak oly rémületes távlatait fogja megnyitni, hogy vagy eszünket veszítjük a kinyilatkoztatástól, vagy a halálos világosság elől egy új sötét kor békéjébe és biztonságába menekülünk.” (*Cthulhu*: 173)

Leman filmje az egzisztenciális nihilizmust és az emberi faj kozmikus jelentéktelenségét egy olyan rendszerbe foglalja, amely a szimulákrum tulajdonságait mutatja. A film azt a látszatot kelti, mintha egy 1920-as években gyártott *Cthulhu*-feldolgozás technikai, stiláris és tematikus jellegzetességeit vonultatná fel, miközben egy soha nem létezett eredeti forrásfilm digitális formájú újrakiadásaként egyszerre lesz önreferenciális hivatkozás saját magára, és a kozmikus horror modelljeiből építkező szimulákrum, amely csatlakozik a lovecrafti univerzum változatos mediális formákat kialakító modelljeihez, hogy a zsáner későbbi adaptációihoz lehetséges modellként álljon rendelkezésre: „Ki tudhatja, mi vár ránk? Ami egyszer fölmerült, az újra alászállhat, és ami egyszer elsüllyedt, az újra a felszínre emelkedhet.” (*Cthulhu*: 201)

Bibliográfia

- Aarseth, Espen (2001): Virtual Worlds, Real Knowledge: Towards a Hermeneutics of Virtuality. *European Review*, 9.2. 227–232.
- Benczik, Vera (2021): Az apokaliptiszis etikája: a túlélés, emberség és másság morális dilemmái Richard Matheson *Legenda vagyok* című regényében és filmváltozataiban. Limpár Ildikó (szerk.): *Rémesen népszerű – szörnyek a populáris kultúrában*. Athenaeum, 209-233.
- Baudrillard, Jean (1994): *Simulacra and Simulation*. Ford. Sheila Faria Glaser. Michigan, The University of Michigan Press.
- Baudrillard, Jean (1996): A szimulákrum elsőbbsége. Ford. Gángó Gábor. Kiss Attila Atilla, Kovács Sándor, Odorics Ferenc (szerk.): *Testes könyv I*. Szeged, Ictus, 161-193.
- Baudrillard, Jean (2014): Szimulákrum és sci-fi. Ford. Gyuris Norbert. *Filológiai Közlöny* 2014.4. 411-416.
- Bould, Mark et al. (2009): *The Routledge Companion to Science Fiction*. New York, Routledge.
- Casetti, Francesco (2004): Adaptation and Mis-adaptations: Film, Literature, and Social Discourses. In Stam és Raengo, 81-91.
- Cahir, Linda Costanzo (2006): *Literature into Film: Theory and Practical Approaches*. Jefferson, McFarland.
- Callaghan, Gavin (2012): Elementary, My Dear Lovecraft: H. P. Lovecraft and Sherlock Holmes. *Lovecraft Annual* 6, Hippocampus Press, 199–229.
- Constandinides, Costas (2010): *From Film Adaptation to Post-Celluloid Adaptation: Rethinking the Transition of Popular Narratives and Characters across Old and New Media*. New York, Continuum.
- Dragon, Zoltán (2010): *Tennessee Williams Hollywoodba megy*. Szeged, Americana eBooks. <https://ebooks.americanaejournal.hu/books/tennessee-williams-hollywoodba-megy/>
- Doane, Mary Ann (2012): Az indexikus és a médiumspecifikusság fogalma. Ford. Fűzi Izabella. *Apertúra*, 2012 tavasz. <https://www.apertura.hu/2012/tavasz/doane-az-indexikus-es-a-mediumspecifikussag-fogalma/>
- Elliott, Kamilla (2003): *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge: Cambridge UP.

- Goho, James (2009): What Is 'the Unnamable'? H. P. Lovecraft and the Problem of Evil. *Lovecraft Annual* 3, Hippocampus Press, 10–52.
- Goudge, Thomas A. (1965): Peirce's Index. *Transactions of the Charles S. Peirce Society*, 1. 2, Indiana University Press, 52–70.
- Gunning, Tom (2007): Moving Away from the Index: Cinema and the Impression of Reality. *differences: A Journal of Feminist Cultural Studies*, 18.1. 29-52.
- Hull, Thomas (2006): H.P. Lovecraft: A Horror in Higher Dimensions. *Math Horizons*, 13.3, Mathematical Association of America, 10–12.
- Joshi, S. T. (2018) Why Michel Houellebecq Is Wrong about Lovecraft's Racism. *Lovecraft Annual*, 12, Hippocampus Press, 43–50.
- Kiss, Attila Atilla, Kovács Sándor, Odorics Ferenc (szerk.) (1996): *Testes könyv I.* Szeged, Ictus.
- Kneale, James (2006): From Beyond: H. P. Lovecraft and the Place of Horror. *Cultural Geographies*, 13. 106–26.
- Kornya, Zsolt (2019): A New England-i remete öröksége. *Howard Philips Lovecraft összes művei III.* Szukits, 5-11.
- Limpár, Ildikó (2021): Előszó. Limpár Ildikó (szerk.): *Rémesen népszerű – szörnyek a populáris kultúrában.* Athenaeum, 5-12.
- Lovecraft, Howard Phillips (2019): Cthulhu hívása. Ford. Kornya Zsolt. *Howard Philips Lovecraft összes művei III.* Budapest, Szukits, 173-201.
- Lovecraft, Howard Phillips (1938): *Supernatural Horror in Literature.* Feedbooks. <http://www.feedbooks.com/book/234.epub>
- McFarlane, Brian (1996): *Novel to Film. An Introduction to the Theory of Adaptation.* Oxford, Clarendon.
- Miéville, China (2009): Weird Fiction in Boulder, Mark et al.: *The Routledge Companion to Science Fiction.* New York, Routledge, 510–516.
- Nemes, Ernő (szerk.) (2000): *Edgar Allan Poe összes művei.* Szeged, Szukits Könyvkiadó.
- Nietzsche, Friedrich (1998): *Az értékek átértékelése.* Ford. Romhányi Török Gábor. Budapest, Holnap.
- Nyikos, Dániel (2020): *The Uncanniness of Unspeakable Anxieties in Weird Fiction.* Szeged, Americana eBooks.
- Poe, Edgar Allan (2000): Az Usher-ház vége. Ford. Babits Mihály. In Nemes Ernő: *Edgar Allan Poe összes művei.* Szeged, Szukits, 217-230.
- Pierce, David (1997): The Legion of the Condemned - Why American Silent Films Perished. *Film History* 9.1. Indiana University Press, 5–22.
- Prince, Stephen (1996): True Lies: Perceptual Realism, Digital Images, and Film Theory. *Film Quarterly*, 49.3. 27–37.
- Punter, David és Glennis Byron (2004): *The Gothic.* Blackwell Publishing.
- Ralickas, Vivian (2007): 'Cosmic Horror' and the Question of the Sublime in Lovecraft. *Journal of the Fantastic in the Arts*, 18.3 (71), 364–398.
- Sexton, Jared (2019): Affirmation in the Dark: Racial Slavery and Philosophical Pessimism. *The Comparatist* 43, 90–111.
- Stam, Robert, és Alessandra Raengo (szerk.) (2004): *A Companion to Literature and Film.* London, Blackwell, 81-91.
- Stam, Robert (2000): Beyond Fidelity: The Dialogics of Adaptation in James Naremore (szerk.): *Film Adaptation.* New Brunswick, Rutgers.
- Tézsola Ervin, Galamb Zoltán (szerk.) (2019): *Howard Philips Lovecraft összes művei III.* Budapest, Szukits.

Filmográfia

The Call of Cthulhu. (Andrew Leman, 2005)

King Kong (Merian C. Cooper és Ernest B. Schoedsack, 1933)