

KOŁO KRYTYKÓW FILMOWYCH UŁ

SPOTKANIA Z GATUNKAMI FILMOWYMI



horror



WYDAWNICTWO
UNIWERSYTETU
ŁÓDZKIEGO

KOŁO KRYTYKÓW FILMOWYCH UŁ

**SPOTKANIA
Z GATUNKAMI
FILMOWYMI**



horror



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu
ŁÓDZKIEGO

KOŁO KRYTYKÓW FILMOWYCH UŁ

**SPOTKANIA
Z GATUNKAMI
FILMOWYMI**

horror

pod redakcją
Bogumiły Fiołek-Lubczyńskiej
Agnieszki Barczyk
Renaty Nolbrzak

 WYDAWNICTWO
UNIwersytetu
ŁÓDZKIEGO

ŁÓDŹ 2014

Agnieszka Barczyk, Bogumiła Fiołek-Lubczyńska, Renata Nolbrzak
– Uniwersytet Łódzki, Wydział Filologiczny
Katedra Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej
90-236 Łódź, ul. Pomorska 171/173

RECENZENT

Mikołaj Jazdon

REDAKTOR WYDAWNICTWA UŁ

Katarzyna Gorzkowska

SKŁAD I ŁAMANIE

AGENT PR

OKŁADKĘ PROJEKTOWAŁA

Barbara Grzejszczak

Zdjęcie wykorzystane na okładce: © Depositphotos.com/korionov

© Copyright by Uniwersytet Łódzki, Łódź 2014

Wydane przez Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
Wydanie I (dodruk). W.06474.14.1.K

ISBN (wersja drukowana) 978-83-7969-102-9
ISBN (ebook) 978-83-7969-735-9

Wydawnictwo Uniwersytetu Łódzkiego
90-131 Łódź, ul. Lindleya 8
www.wydawnictwo.uni.lodz.pl
e-mail: ksiegarnia@uni.lodz.pl
tel. (42) 665 58 63, faks (42) 665 58 62

Spis treści

Od Redakcji (<i>Bogumiła Fiołek-Lubczyńska, Agnieszka Barczyk, Renata Nolbrzak</i>)	7
---	---

ZAMIAST WSTĘPU

<i>Agnieszka Barczyk, Renata Nolbrzak</i> , Czym się straszy dzieci? Recepcja horroru wśród najmłodszych	11
<i>Monika Sadowska</i> , Lęk jako tabu nowoczesności – wariantowość tekstów filmowych	23
<i>Jan Mikinka</i> , Moc dźwięku – czemu ucho przeraża nas bardziej niż oko?	33

KIERUNKI ROZWOJU

<i>Rafał Świecki</i> , Powstanie i rozwój horroru – kino nieme i początki kina dźwiękowego	43
<i>Katarzyna Żakieta</i> , Kierunki rozwoju współczesnego filmu grozy	51
<i>Mateusz Krzekotowski</i> , Absurd w japońskich filmach <i>gore</i> – stylistyka <i>ero-guro-nansensu</i>	63
<i>Katarzyna Kobos</i> , Ziemia – woda – dom. Miejsca w azjatyckich filmach grozy	69

STUDIA PRZYPADKÓW

<i>Szymon Cieśliński</i> , Piła, studnia i wahadło. Porównanie klasycznej noweli E. A. Poeo i współczesnego horroru w reżyserii Jamesa Wana	79
<i>Michał Nikodem</i> , <i>Silent Hill</i> jako propozycja realizacji cech gatunkowych konwencji horroru w grach komputerowych – studium komparatystyczne	87
<i>Michał Pawelczyk</i> , Etnologiczna interpretacja symboliki zła w filmie Wernera Herzoga <i>Nosferatu</i>	99
<i>Joanna Włostowska</i> , Zombie (anty)rasistowski? Ideologia rasy w <i>Nocy żywych trupów</i> George'a Andrew Romero	113
<i>Mateusz Żebrowski</i> , <i>Axis mundi</i> w <i>Osadzie Shyamalana</i> , czyli fałszywy horror o „miejscu” przeciwstawionym „przestrzeni”	123
Biogramy autorów	137

Od Redakcji

Tom, który do Państwa kierujemy to propozycja monograficzna, która stanowi wkład w badania poświęcone kinu grozy oraz poszerzenie dotychczasowej wiedzy na ten temat.

Najprościej byłoby przyjąć, że horror lub inaczej film grozy zakłada taką konstrukcję dramaturgiczną, której zadaniem jest stopniowe wprowadzanie widza w stan lęku, który narasta. Film grozy posiada wiele odmian, co świadczy o jego popularności w historii, jak również o niegasnącym zainteresowaniu widzów i filmoznawców tym gatunkiem. Z tej różnorodności wybieramy jeden film, ponieważ jest to swoisty fenomen: *Gabinet doktora Caligari* (1919) Roberto Wiene'a. Przypomnijmy kilka faktów: 9 listopada 1918 r. – abdykacja cesarza i proklamacja republiki demokratycznej, 19 stycznia 1919 r. – wybory do Zgromadzenia Narodowego, 6 listopada 1919 r. – posiedzenie Zgromadzenia w Weimarze i wreszcie 11 listopada 1919 r. – wybory prezydenckie. Atmosfera Republiki Weimarskiej stanowi tło, z którego wyrasta ekspresjonizm filmowy oraz rozwija się jako kierunek myślowy i prąd artystyczny. Kazimir Edschmid uważa, że ekspresjonista „przestaje widzieć”, ekspresjonista po prostu ma wizję. *Gabinet doktora Caligari* odzwierciedla stan duchowy całego społeczeństwa i jest odczuwalny jako zagrożenie, depresja, bunt. Dlatego historia tu opowiedziana nie jest prosta, nie da się jej ocenić jednoznacznie, nawet w wymiarze jednostkowym. Gdzie jest bowiem granica zbrodniczych instynktów doktora Caligari? Znakomite dekoracje wpisują się w dziwność tego świata, a Warm, Reimann i Roehrig – plastycy z grupy „Der Sturm” – stworzyli własny, sztuczny świat. Conrad Veidt – somnabulik (Cesare) i dyrektor szpitala Werner Krauss (doktor Caligari) uzupełniają ten dziwny świat. Powstało w ten sposób dzieło bogate w liczne odniesienia, którego sens trudno jest zamknąć w tak krótkim szkicu wstępnym. Ciężar gatunkowy poruszonych tutaj problemów znacznie wykracza poza zakres przedstawionych tu rozważań i może stanowić ciekawe źródło inspiracji do dalszych badań.

Niniejszą publikację tworzy dwanaście artykułów przygotowanych przez studentów i doktorantów z różnych ośrodków akademickich (Uniwersytet Jagielloński, Uniwersytet Łódzki, Uniwersytet Śląski, Szkoła Wyższa Psychologii Społecznej w Warszawie).

Zaletę stanowi bez wątpienia to, że młodzi badacze kultury reprezentują różne dyscypliny naukowe, co pozwala przyglądać się przedmiotowi badań z wielu możliwych perspektyw.

Monografia składa się z trzech części. Pierwsza, odwołując się już w tytułach tekstów do pojęć strachu, lęku i przerażenia, stanowi niezwykle ciekawe wprowadzenie do dalszych rozważań. W części drugiej autorzy przyglądają się kierunkom rozwoju kina grozy. Wektor tych rozważań wyznaczają zarówno granice czasowe (teksty poświęcone historii horroru oraz jego współczesnej kondycji), jak i przestrzenne (artykuły skupiające się na analizie zjawisk w kinematografiach narodowych, np. kategorii miejsca w azjatyckim kinie grozy czy absurdowi w japońskich filmach *gore*). Ostatnią, lecz nie mniej interesującą, część tworzą studia przypadków, skupiające się na pojedynczych dziełach. Czytelnik znajdzie tu analizy m.in. *Piły* (2004) Jamesa Wana, *Nosferatu wampira* (1979) Wenera Herzoga, *Nocy żywych trupów* (1968) George'a Andrew Romero oraz *Osady* (2004) M. Nighta Shyamalana.

Prezentowana publikacja stanowi jedynie przyczynek do rozważań na temat horroru. Mamy jednak nadzieję, że tom, który oddajemy w ręce Czytelników, może wpłynąć inspirująco na kierunek dalszych poszukiwań; będzie nie tylko wartościowym kompendium wiedzy na temat horroru, lecz także – a może przede wszystkim – interesującą podróżą do krainy kina gatunków, w której pierwszy przystanek postanowiliśmy zrobić przy kinie grozy.

*Bogumiła Fiołek-Lubczyńska,
Agnieszka Barczyk, Renata Nolbrzak*

ZAMIAST WSTĘPU

Agnieszka Barczyk, Renata Nolbrzak
UNIwersytet Łódzki

Czym się straszy dzieci? Recepcja horroru wśród najmłodszych

Pomysł tego tekstu narodził się w naszych głowach po obejrzeniu szóstego odcinka programu *Ale mądrale!*, emitowanego przez polską telewizję publiczną; odcinka poświęconego w znacznej części horrorowi i dziecięcym lękom. W czasie wspomnianego epizodu jeden z bohaterów – kilkuletni chłopiec – wyznał na antenie, że kiedy jest niegrzeczny, rodzice straszą go „szlabanem na kompa”. Ta prosta wypowiedź dobrze wpisuje się w kontekst szeroko pojętych zmian społecznych, związanych z pojawianiem się nowych technologii. Obecnie – jak zauważa prof. Jarosław Płuciennik – „Śpimy ze smartfonami”¹, co łączy się zarówno z szeregiem zalet, jak i wad. Abstrahując od waloryzowania, postanawiamy jedynie podkreślić bezdyskusyjną rolę postępu technologicznego w wielu dziedzinach naszego życia, m.in. jego wpływ na ludzkie lęki. Najlepszym dowodem jest nowa fobia współczesnego człowieka, tzw. nomofobia, czyli strach przed brakiem dostępu do telefonu².

O baśniach słów kilka

Niezależnie od postępu cywilizacyjnego i rozwoju technologii tym, czym wciąż straszy się dzieci, są bajki i baśnie – najstarszy z gatunków literackich. Baśń, przez długie wieki przekazywana drogą ustną, została następnie zapisana i poddana literackim modyfikacjom oraz artystycznej obróbce.

¹ Nawiązanie do wypowiedzi prof. Jarosława Płuciennika skierowanej podczas wykładu do słuchaczy studiów doktoranckich Wydziału Filologicznego UŁ.

² Więcej na ten temat można przeczytać w artykule: *Nomofobia, czyli uzależnieni od smartfonów*, <http://dziennikzwiazkowy.com/wydarzenia/nomofobia-czyli-uzaleznieni-od-smartfonow> [data dostępu: 12.06.2013].

Zainteresowanie dziecka baśniami i bajkami związane jest z potrzebą odgrywania problemów i fantazji. W reakcjach dzieci na bajki można z łatwością zaobserwować potrzebę doznawania różnorodnych uczuć – nie tylko miłości i szczęścia, lecz również strachu, przerażenia, gniewu. Dopiero dzięki doświadczeniu dziecko uczy się panować nad tymi uczuciami i rozumieć, do jakiego stopnia przyczyną ich powstawania są rzeczy, które nigdy nie zdarzają się w rzeczywistości. W tym sensie można mówić, że bajka ma charakter oczyszczający, a jeśli stosować ją umiejętnie, może być środkiem ułatwiającym przystosowanie się dziecka do rzeczywistości, pomagającym mu odróżnić fantazje od prawdy. Jednak niektóre bajki, opowiedane zbyt sugestywnie przez dorosłych, wzbudzają u dzieci ostre lęki i fobie. Stąd wielu wychowawców opowiada się za ocenzurowaniem ich lub całkowitym usunięciem.

Innego zdania jest Michał Rusinek, który w swoim tekście *Kochasz dzieci, to je postraszyć*³ przywołuje Umberto Eco, który twierdzi, że każdy człowiek powinien przejść w dzieciństwie etap fascynacji przemocą, krwią, wojnami, bronią białą oraz palną. Pisarz uważa, że dziecięce zabawy powinny być platonicznie krwawe, by zaszczepić w nas niechęć do tego, co krwawe naprawdę. Wyobrażanie sobie przemocy i destrukcji jest formą zaspokojenia odziedziczonego po przodkach impulsu. Według Umberto Eco, dziecięca wyobraźnia pozwala zaspokoić ten impuls raz na zawsze i przygotować się do przyjęcia innych przesłań. Jest rzeczą ważną – dodaje Eco – by na śmierć i destrukcję patrzeć zawsze jak na kategorie rodem z fantazji, jak na wilka z *Czerwonego Kapturka*, którego wszyscy nienawidziliśmy, choć przecież nie zrodziła się z tego niechęć do wilków. Michał Rusinek tak się do tego odnosi:

Do tego służy wyobraźnia, ale też literatura... Jako czytelnicy musimy się rozpoznać w literackiej postaci, przeżyć z nią wywołujące krew w żyłach perypetie, by niejako mieć je już za sobą, by zostały zaspokojone różne nasze prymitywne impulsy, popędy. [...] Kiedyś wpadła mi w ręce poprawiona, a właściwie ocenzurowana wersja bajki o Czerwonym Kapturku, w której wilk nie pożera babci i Kapturka, tylko chowa je w szafie. Chodziło o to, jak mniemam, by uchronić dzieci przed zgubnym wpływem obcowania z przemocą. Wyszło idiotycznie⁴.

³ M. Rusinek, *Kochasz dzieci, to je postraszyć*, „Książki” 2012, nr 1 (marzec), s. 51–52.

⁴ Tamże.

Powinno się cenzurować bajki czy też nie? Jedni przyjmują założenie, że ludzie wychowywani „na strachu” nie będą szczęśliwi ani moralni. Inni twierdzą, że literatura tego typu wprowadza dzieci w krąg pewnych emocji, pozwala coś przeżyć – a w zasadzie przygotowuje do prawdziwego przeżycia w rzeczywistym świecie. Poglądy wśród pedagogów i psychologów na temat wpływu „strasznych” opowieści na dzieci są bardzo zróżnicowane i opis poszczególnych tez oraz wysuwana argumentacja mogłyby stanowić przedmiot oddzielnej analizy.

Pozostawiając ocenę specjalistom od wychowywania, chciałabym przywołać klasyczny przykład literatury grozy dla dzieci – baśnie braci Grimm.

Pierwsze wydanie *Baśni dla dzieci i dla domu* opublikowano 200 lat temu, od razu wzbudzając kontrowersje. W stosunku do dzisiejszych wersji znanych bajek, ówczesne były pełne okrucieństwa i zupełnie nieprzeznaczone dla dziecięcego odbiorcy. Można się o tym przekonać, sięgając do wydanego w 2010 r. nowego przekładu *Baśni dla dzieci i dla domu* Elizy Pieciul-Karmińskiej⁵. W jednej z baśni ojciec odrąbuje ręce córce, w innej dziewczynka tańczy w rozpalonych do czerwoności trzewiczkach, a w jeszcze innej macocha truje swą pasierbicę. Na przestrzeni lat, ze względu na „poprawność polityczną” baśnie niejednokrotnie były modyfikowane, z początku również przez samych autorów – braci Grimm. Już w drugim wydaniu baśni w roku 1819 zmieniono wiele oryginalnych wątków. Prace redakcyjne, dostosowujące teksty do oczekiwań czytelników, prowadził Wilhelm Grimm.

Kamil Janicki w tekście opublikowanym w grudniu 2012 r. *Kazirodztwo, rytualne mordy, kanibalizm. Prawdziwe baśnie braci Grimm*⁶ pisze:

Sielankowe historyjki o Jasiu i Małgosi, Tomciu Paluchu czy Czerwonym Kapturku w niczym nie przypominają swoich pierwowzorów: baśni opowiadanych w chłopskich chatach Francji, Niemiec i Anglii kilkaset lat temu. Wtedy w opowieściach dla dzieci krew się lała strumieniami, a trup się ścielił gęsto...

W baśniach nie brakowało także aluzji erotycznych. Przywołajmy choćby fragment baśni o Czerwonym Kapturku:

⁵ W. i J. Grimm, *Baśnie dla dzieci i domu*, przekł. E. Pieciul-Karminska, Poznań 2010.

⁶ K. Janicki, *Kazirodztwo, rytualne mordy, kanibalizm. Prawdziwe baśnie braci Grimm*; <http://ciekawostkihistoryczne.pl> [data dostępu: 20.09.2013].

Wtedy wilk rzekł:

- Rozbierz się i połóż się ze mną.
- Gdzie mam położyć fartuszek?
- Wrzuć go do ognia, nie będzie ci już więcej potrzebny.
Zdejmując ubrania – gorsecik, spódnice, halkę i pończochy – dziewczynka zadawała to samo pytanie, a wilk za każdym razem odpowiadał:
– Wrzuć to do ognia, nie będzie ci już potrzebne.

W końcu bohaterka kładzie się do łóżka, a wilk ją pożera. W oryginalnej wersji nie ma gajowego, nikt nie ratuje dziewczynki. Bajka nie kończy się happy endem.

Porównania oryginalnych baśni z ich współczesnymi wersjami, dokonywane przez historyków i antropologów, znajdziemy w pracy Roberta Darntona w wydanej w 2012 r. w Polsce książce *Wielka masakra kotów i inne epizody francuskiej historii kulturowej*⁷.

A dziś?

Szukając odpowiedzi na pytanie o lęki współczesnego dziecka, przeprowadziłyśmy ankietę na próbie 100 osób. W gronie respondentów znalazło się 55 dziewcząt i 45 chłopców w wieku 8–10 lat. Wszyscy są uczniami Szkoły Podstawowej nr 79 im. Łódzkich Olimpijczyków w Łodzi. Ankieta składała się z 10 pytań (4 zamkniętych i 6 otwartych).

W pierwszej kolejności zależało nam na wyodrębnieniu generatorów strachu. Analiza odpowiedzi respondentów pozwoliła wyróżnić kilka grup, które przedstawia tab. 1.

Tabela 1. Generatory strachu

Dziewczęta			Chłopcy		
REALNE	Ludzie	pani X (2)*, tata	REALNE	Ludzie	tata – „jak się wścieknie” (2), mordercy, brat
	Zwierzęta	pająki (24), węże (5), psy, ślimaki, żaby, niedźwiedzie, aligatory, myszy, baki, szczury		Zwierzęta	pająki (5), tarantule (3), osy

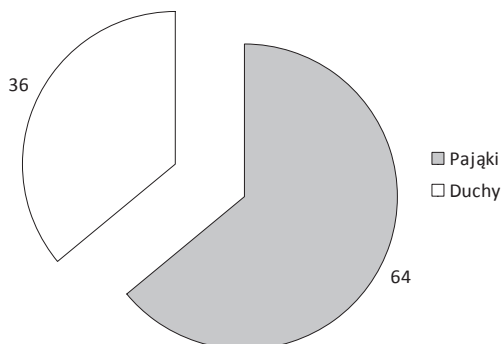
⁷ R. Darnton, *Wielka masakra kotów i inne epizody francuskiej historii kulturowej*, Warszawa 2012.

REALNE	Przedmioty	lalki brzuchomówcy, igły (zastrzyki)	REALNE	Przedmioty	broń palna
	Sytuacje	otrzymanie punktów karnych (2), pobieranie krwi, jazda windą, skoki do wody, otrzymanie złej oceny, obserwowanie palących się gwiazd (meteorów)		Sytuacje	wojna, ktoś mnie napadnie, otrzymanie jedynki
	Teksty kultury	horrory, czasem konkretne tytuły (np. <i>Koralina i tajemnicze drzwi</i>)		Teksty kultury	horrory (5), straszne gry (2), także ich bohaterowie, np. Kubuś Puchatek i dementorzy z <i>Harry'ego Pottera</i>
	Pojęcia abstrakcyjne	ciemność (3), samotność (2)		Pojęcia abstrakcyjne	ciemność (4), samotność
NIEREALNE		duchy (2), wampiry	NIEREALNE		duchy (3), demony, wilkołaki, także nierealne współcześnie (np. dinozaury czy latający lew z promieniami w oczach)
NIC		4 osoby	NIC		10 osób

* W nawiasach zaznaczono odpowiedzi, które pojawiały się więcej niż jeden raz.

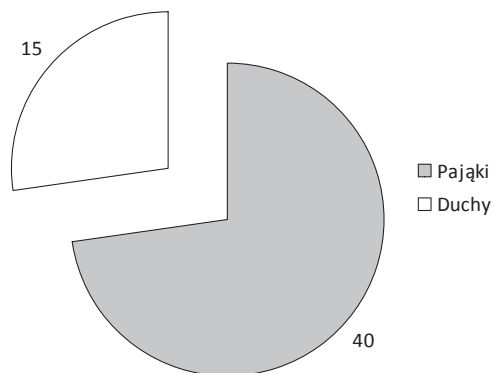
Źródło: opracowanie własne.

Podstawowa różnica wyłaniająca się z analizy odpowiedzi, jakich udzielały dziewczęta i chłopcy dotyczy ilościowego rozkładu odpowiedzi pomiędzy tym, co realne i namacalne, a tym, co pochodzi ze sfery tekstów kultury oraz wyobrażeń. W wypowiedziach dziewcząt zdecydowanie najbardziej rozbudowana była grupa zwierząt, zdominowana przez pająki i węże, dla chłopców większego znaczenia nabierały generatory strachu reprezentujące kategorię tekstów kultury oraz tego, co nierealne. Różnicę tę potwierdza zresztą pytanie o to, co jest straszniejsze: duchy czy pająki? (wykresy 1–3).



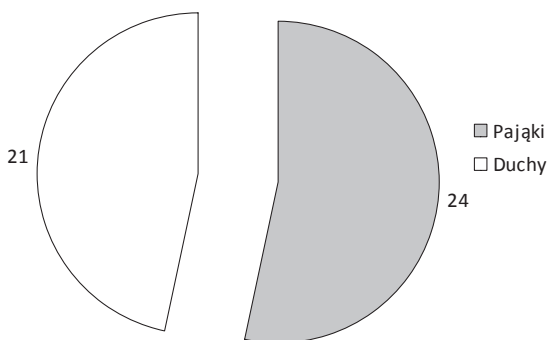
Wykres 1. Co jest straszniejsze: pająki czy duchy?

Źródło: opracowanie własne



Wykres 2. Rozkład odpowiedzi w grupie dziewcząt

Źródło: opracowanie własne



Wykres 3. Rozkład odpowiedzi w grupie chłopców

Źródło: opracowanie własne

Kolejnym krokiem była odpowiedź na pytanie o to, dlaczego dzieci boją się akurat tych elementów (ludzi, zwierząt, tekstów kultury itd.)? Śledząc wypowiedzi respondentów, ustaliłyśmy kilka podstawowych przyczyn strachu:

- **cechy, które posiada generator strachu:** „jadowite”, „obleśne”, „włochate”, „straszne”, „obślizgłe”, „duże i mają chude nogi”, „mają ostre kły”, „okropny wygląd”, „bo duchy są niewidzialne”, „bo krzyczy”;

- **konsekwencje dla jednostki:** „może zabić”, „one zjadają dzieci”, „zła ocena obniży mi średnią”;

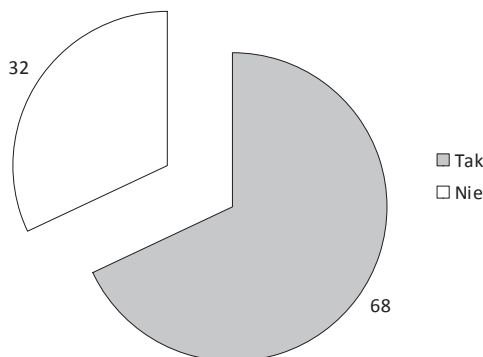
- **konsekwencje dla szerszej grupy:** „boję się takiej gwiazdy, bo jak spadnie, to ziemia się spali”, „ponieważ ginie tam dużo ludzi”;

- **poczucie dyskomfortu:** „boję się pobierania krwi, ponieważ to nie jest przyjemne uczucie”, „bo mnie obrzydza”, „gdy jest ciemno, nie widzę, co się wokoło mnie dzieje”, „kiedy jestem sama, nikt mi nie pomoże”;

- **własne doświadczenia:** „bo na mnie nawrzeszczała”, „jak miałam pięć lat, miałam dużo ich i widziałam, jak pająk pożerał muchę”, „jak miałam pięć lat, widziałam okropną rzecz”, „boję się pajaków, ponieważ był u mnie w domu”, „bo pies mnie rok temu ugryzł”, „mam sny z węzami”, „bo raz widziałem, jak osie z żądła kapał jad”;

- **brak racjonalnego wytłumaczenia:** „nie wiem, po prostu już tak mam”, „bo się boję”, „nie wiem”.

Tak zarysowane tło, które stanowi swego rodzaju mapę lęków oraz ich przyczyn, stało się punktem wyjścia do pytań zasadniczych dla niniejszego opracowania, czyli związanych ze strasznymi filmami (wykres 4).



Wykres 4. Oglądalność strasznych filmów wśród respondentów

Źródło: opracowanie własne

Zdecydowana większość respondentów (68%) ogląda straszne filmy, lecz nie zawsze potrafi podać przynajmniej jeden konkretny tytuł (13% ankietowanych w ogóle nie pamiętało tytułu). Wskazane przez respondentów tytuły prezentuje tab. 2.

Tabela 2. Tytuły strasznych filmów

Dziewczęta	Chłopcy
<i>Harry Potter</i> (4) <i>Zmierzch</i> (4) <i>Monster High</i> (2) <i>Oszukać przeznaczenie</i> (2) <i>Anna German, Czarnobyl. Reaktor strachu, Doktor House, Hobbit, Iron Man, Kill Bill, Lekarze, Moja niania jest wampirem, Park Jurajski, Piła, Statek, Straszny film...</i>	<i>Piła</i> (8) <i>Park Jurajski</i> (2) <i>Doktor House, Fantomas, Halloween – powrót, Harry Potter, Hobbit, Iron Man, Komisarz Alex, Krzyk, Malanowski i partnerzy, Megawąż, Noc żywych trupów, Nawiedzony dom, Obcy, Obcy kontra Predator, Ojciec Mateusz, Oszukać przeznaczenie, Poszukiwacze duchów, Ring, Straszny film, Szczęki, Władca pierścieni, Wojna światów...</i>

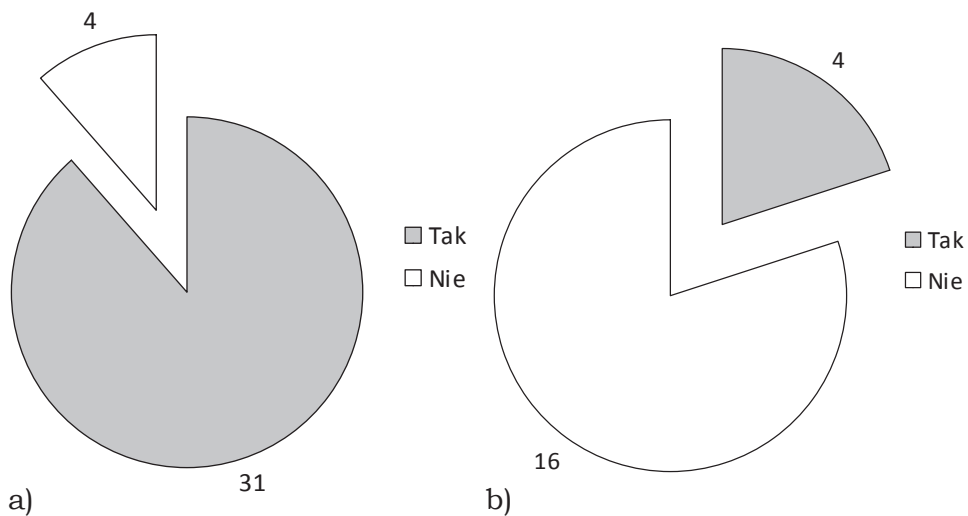
Źródło: opracowanie własne.

Analiza sporządzonych przez ankietowanych opisów przywoływanych filmów pozwoliła stworzyć swego rodzaju katalog motywów wywołujących strach:

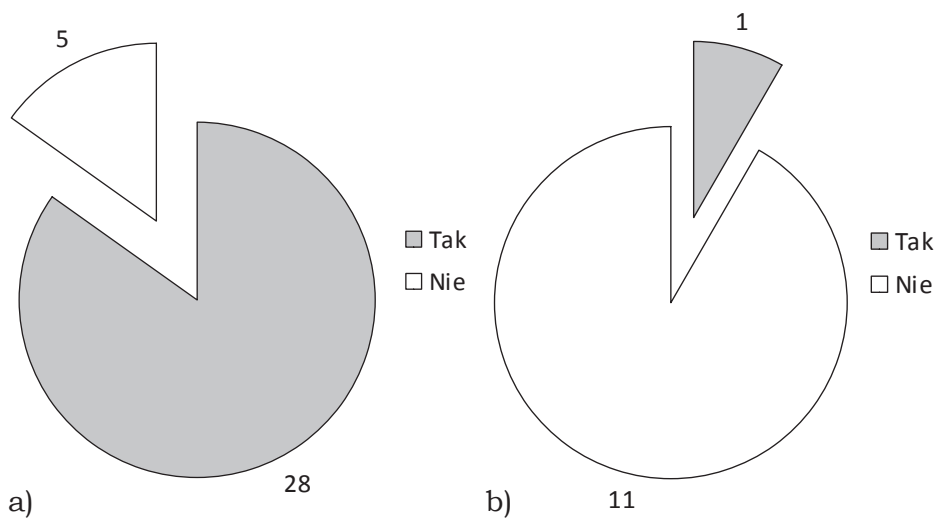
- **postaci:** wampiry, wilkołaki, zombie, żywe trupy, duchy, kosmici, demony, czarodzieje, mordercy, „facet w masce”;
- **stwory-zwierzęta:** dinozaury, pająki, rekiny;
- **miejsca:** nawiedzony dom;
- **przedmioty:** piła, pistolety;
- **ciało:** krew, wnętrzności, wydłubane oczy, chirurgia, śmierć;
- **inne:** wybuchy, zła magia, zemsta, zabijanie, porywanie dzieci.

Należy zwrócić uwagę, że zdecydowana większość ankietowanych ogląda straszne filmy za zgodą swoich rodziców (tylko nieliczne wyjątki nie mają zgody). Co ciekawe, niektóre dzieci – nawet posiadając tę zgodę – rezygnują z oglądania takich tekstów kultury (wykresy 5–8).

Ostatnim celem, jaki sobie wytyczyłyśmy, było zbadanie wiedzy respondentów na temat horrorów. W tej części badania zadałyśmy dwa pytania: o definicję horroru oraz motywację, jakie kierują odbiorcą, który sięga po tytuły reprezentujące ten gatunek filmów.



Wykres 5 i 6. Zgoda rodziców dla dziewcząt: a) oglądających straszne filmy, b) nieoglądających takich filmów
Źródło: opracowanie własne

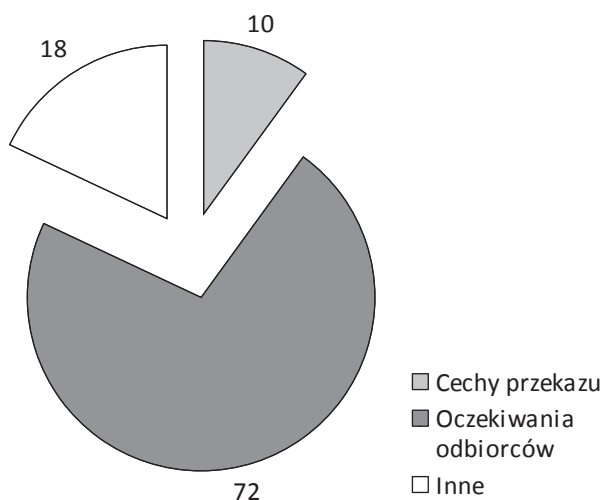


Wykres 7 i 8. Zgoda rodziców dla chłopców: a) oglądających straszne filmy, b) nieoglądających takich filmów
Źródło: opracowanie własne

Definiując horror, ankietowani zwracali uwagę na różne aspekty. Efektem analizy wykorzystywanych przez dzieci kierunków definiowania jest poniższe zestawienie:

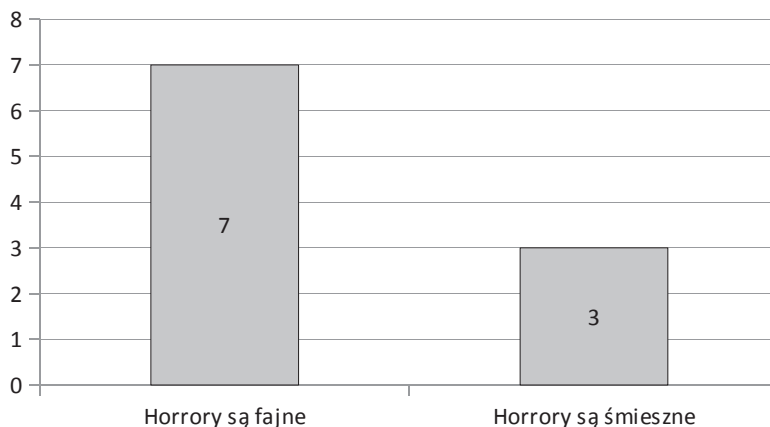
- **co to?** film;
- **jakie ma cechy?** strach + film = „straszny film” (58 osób!), inne kombinacje: „krwawy film”, „film grozy”, „fajny film”;
- **o czym?** „Straszny film, w którym widziałam, jak chłopakowi oderwali głowę”, „film, w którym jest krew, zabijanki i takie tam”, „film o złym zakończeniu, w którym często ożywają przedmioty, a ludzie się zabijają”, „Film, w którym są niemiłe rzeczy i dużo krwi”;
- **jaki odbiorca?** „film dla dorosłych”, „program nie dla dzieci”;
- **jaka funkcja?** „film, który ma nas wystraszyć”;
- **tylko film?** „coś straszniego”;
- **idem per idem:** „to horror”;
- **nie wiem** – 6 osób.

Analiza odpowiedzi na pytanie o to, dlaczego oglądamy horrory, pozwoliła wyróżnić trzy podstawowe grupy: cechy przekazu, motywacje, które kierują odbiorcą oraz inne (czyli po prostu odpowiedź „nie wiem”, która padła 18 razy) (wykresy 9–11).

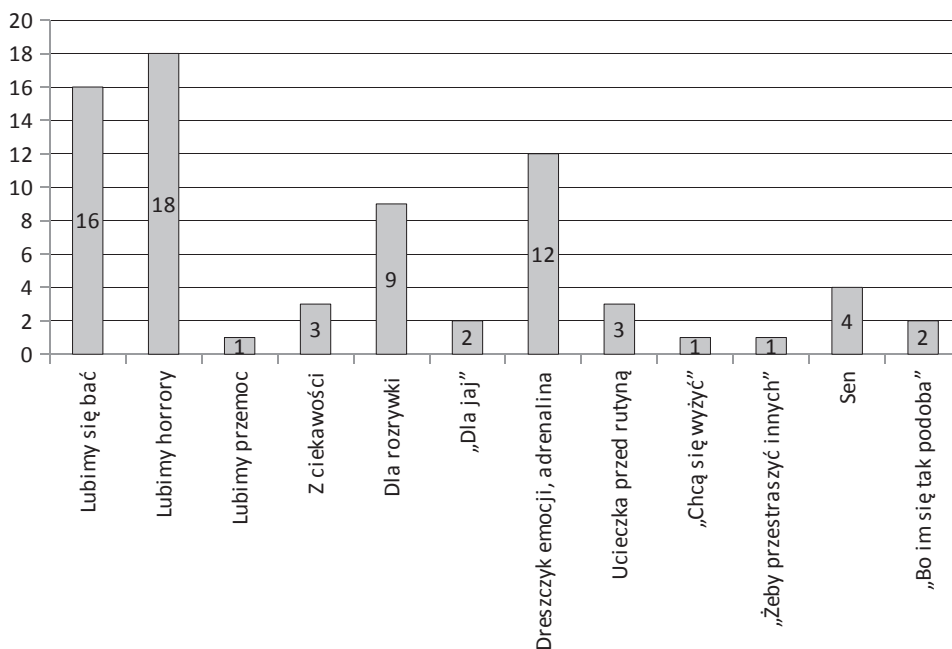


Wykres 9. Dłaczego oglądamy horrory?

Źródło: opracowanie własne

**Wykres 10.** Cechy przekazu

Źródło: opracowanie własne

**Wykres 11.** Oczekiwania odbiorcy⁸

Źródło: opracowanie własne

⁸ Grupa najbardziej zróżnicowanych motywacji została zbiorczo określona jako „Sen”. Z jednej strony dorośli oglądają horrory, „Ponieważ chcą mieć miło wyspane noce”, z drugiej: „Chcą mieć straszne sny”; z jednej: „Bo horrory usypiają dorosłych”, z drugiej: „Żeby nie zasnąć”.

Uwagi końcowe

Uczucie lęku, strachu, obawy przed tajemniczym i nieznanym to naturalne stany, towarzyszące człowiekowi od najmłodszych lat. Jednym z istotnych ich generatorów jest kultura, a właściwie teksty, które w jej obrębie powstają. Mroczne fabuły, budzące grozę światy przedstawione lub nieludzcy bohaterowie, zarówno ze świata literatury, jak i filmu, mogą odcisnąć wyraźne piętno na psychice młodego odbiorcy. Odwieczne pytania: straszyć dzieci czy chronić je przed takimi przekazami, cenzurować bajki czy nie, pozwalać na oglądanie strasznych filmów czy kategorycznie zabraniać – pozostawiamy bez jednoznacznej odpowiedzi, gdyż nie taki był cel tego tekstu. Zależało nam przede wszystkim na rozrysowaniu „mapy” lęków współczesnego dziecka i podkreśleniu, jak dużą rolę w jego wychowaniu i socjalizacji odgrywają obecnie nowe technologie. Pojawienie się nowego środka zawsze łączy się z szeregiem zalet, ale również wad, grunt więc to zachować umiar. Nie poddajemy ostrej krytyce tego, że dzieci jeszcze przed pójściem do szkoły opanowują umiejętność posługiwania się komputerem czy tabletem, które „przenoszą” je do wirtualnego świata – nieograniczonego i niczym nieskrępowanego oceanu przekazów. Zwracamy jednak uwagę, że szczególnie rodzicom powinno dziś zależeć, by rozwój IQ szedł w parze z rozwojem EQ, by w ankietach dzieci nie pojawiała się już więcej samotność.

BIBLIOGRAFIA

- Danton R., *Wielka masakra kotów i inne epizody francuskiej historii kulturowej*, Warszawa 2012.
- Grimm W. i J., *Baśnie dla dzieci i domu*, przekł. E. Pieciul-Karmińska, Poznań 2010.
- Janicki K., *Kazirodztwo, rytualne mordy, kanibalizm. Prawdziwe baśnie braci Grimm*; <http://ciekawostkihistoryczne.pl> [data dostępu: 20.09.2013].
- Nomofobia, czyli uzależnieni od smartfonów*, <http://dziennikzwiazkowy.com/wydarzenia/nomofobia-czyli-uzaleznieni-od-smartfonow> [data dostępu: 12.06.2013].
- Rusinek M., *Kochasz dzieci, to je postras*, „Książki” 2012, nr 1 (marzec).

ABSTRACT

In the sixth episode of the program *Ale mądrule!* (TVP) one child – a young boy – says that when he is naughty, parents threaten him: “We will take your computer”. This simple statement fits well into the context of social changes associated with the introduction of new technologies. With them also change our fears, including fears of a child. The article is a journey into the world of children’s fears – first we go to the realm of children’s literature and its dark secrets, then visit one of the primary schools in Lodz, where we did our research.

Key words: horror, fear, children, literature.

Monika Sadowska
UNIwersytet Śląski w Katowicach

Lęk jako tabu nowoczesności – wariantowość tekstów filmowych

*Jeżeli ekran będzie dostatecznie mroczny,
oczyłma duszy odczytamy wszystko, co trzeba.*

V. Lewton¹

Jak stwierdza Agata Bielik-Robson: „Pod językową kliszą «świata otwartych możliwości», jaką żmudnie wypracowała nowoczesność, jednostka przeczuwa [...] świat chaosu, dezorientacji, bezradności, absurdu”². Rzeczy, które do tej pory traktowaliśmy jako *constans*, zmieniły swoje przeznaczenie i charakter. Przedmioty uległy przekształceniu w obrazy, których nie można posiadać i które wymykają się wymianie, której wcześniej były podporządkowane i która była ich przeznaczeniem³. To w konsekwencji uniemożliwiło podporządkowanie życia „jednostkom abstrakcyjnie mierzonego czasu, funkcjonalnej organizacji przestrzeni, pojmowanie własnego losu w kategoriach racjonalnego mikro-projektu”⁴ i utrzymanie „zbalansowanej diety: równowagi lęku i afirmacji, zgrozy i bezpieczeństwa”⁵.

Lęk, mimo że częstokroć łączy we wspólnotę, stał się doznaniem:

niemile widzianym, nieodpowiadającym nowym warunkom egzystencji, wstydlwym. To [...] w nowoczesnej antropologii jednostki i jej wewnętrznych alternatywach tkwi źródło „lęku przed lękiem”, źródło jego wyparcia⁶.

¹ A. Kołodyński, *Seans z wampirem*, Warszawa 1986, s. 92.

² A. Bielik-Robson, *Inna nowoczesność. Pytania o współczesną formułę duchowości*, Kraków 2000, s. 350.

³ M. P. Markowski, *Anatomia ciekawości*, Kraków 1999, s. 57.

⁴ R. Nycz, *O nowoczesności jako doświadczeniu. Uwagi na wstępie*, [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 2006, s. 9–10.

⁵ A. Bielik-Robson, *dz. cyt.*, s. 335.

⁶ Tamże, s. 347.

Fobofobia (lęk przed lękiem) staje się „ciemnym rewersem najjaśniejszego mitu nowoczesności: mitu jednostki wolnej, swobodnej, zdolnej do nieograniczonej, indywidualnej autokreacji”⁷, odbierając człowiekowi jego „naturalną reakcję na otaczający go chaos: jego prawo do lęku”⁸. Wyparty lęk nie maleje, ale przeciwnie – jest coraz bardziej agresywny, stając się tym większy, im mniej znajduje możliwości, by się ujawnić. Według praw psychoanalizy konsekwencją wypartego dążenia jest coraz większe prawdopodobieństwo, że ujawni się ono w formie zastępczej⁹. Niekoniecznie jednak musi ona przybrać formę agresji. W sukurs przychodzi w tym przypadku materia horroru, odsłaniając swoją szczególną naturę i stając się podświadomym przywołaniem „doznania wygnanego przez nowoczesność – jako pozytywnego i niezbędnego aspektu naszej duchowości”¹⁰. W ten sposób radykalnie przekształca zalecenie ponowoczesnego fenomenologa Johna D. Caputo: „trzymaj oczy szeroko otwarte na okropności świata, ale pamiętaj: «nie wolno ci się bać»”¹¹. Gatunek horroru sięga po pejoratywny nakaz: bój się i znajdź w tym przyjemność – „dla umysłowości przednowoczesnej wyobrażenie czystego koszmaru [...] staje się cudownie nieskończonym obszarem wolności”¹². Reżyserzy (Hideo Nakata, Takashi Shimizu, Takashi Miike)¹³, inspirowując się japońskim folklorem, stworzyli szereg postaci duchów (*onryou*, których jedynym celem istnienia jest zemsta) i umieścili je w „nowym świecie” – w scenerii współczesnych, dużych, tętniących życiem metropolii. Notabene, są to kobiece „stare strachy” (Sadako, Mitsuko Kawai, Kayako Saeki, Mimiko Mizunuma), znajdujące się w chwili śmierci pod wpływem potężnych emocji – miłości, zazdrości, nienawiści lub żalu i uwięzione wskutek tego w międzywymiarowej pułapce, z której powracają do świata żywych, żeby się na nich zemścić. Atutem szczególnym, zdecydowanie przyczyniającym się do popularności przywoływa-

⁷ Tamże, s. 348.

⁸ Tamże, s. s. 350.

⁹ Por. tamże, s. 348–349.

¹⁰ Tamże, s. 332.

¹¹ Tamże, s. 338–339.

¹² Tamże, s. 339.

¹³ Filmami, które będą punktem odniesienia dla moich rozważań, są zrealizowane w ciągu dziesięciu lat (1998–2008) japońskie oryginały: *Ringu* (1998), *Ringu 2* (1999), *Honogurai mizu no soko kara* (2002) H. Nakaty, *Ju-on* (2003), *Ju-on 2* (2003) T. Shimizu, *Chakushin ari* (2003) T. Miike oraz ich amerykańskie „realizacje”: *The Ring* (2002) G. Verbinsky’ego, *The Ring 2* (2005) H. Nakaty, *Dark Water. Fatum* (2005) W. Selles’a, *The Grudge – Kłątwa* (2004), *Grudge – Kłątwa 2* (2006) T. Shimizu, *Nieodebrane połączenie* (2008) E. Valette’a.

nych filmów, było posłużenie się przez twórców nowoczesnym medium, za pomocą którego negatywna energia mogła oddziaływać na żywych. W takim wypadku na sukces na rynku zagranicznym nie trzeba było czekać zbyt długo. Amerykanie zaczęli realizować ich *remaki* już w kilka lat po premierze oryginałów.

Oddziaływanie japońskich horrorów i ich amerykańskich odpowiedników odsłania esencję ludzkiej wolności, otwiera i oczyszcza¹⁴, nie pozwalając człowiekowi nowożytnemu oddawać się swej wolności „bezlękowo” – *fearless*¹⁵. Odpowiadając na bezradność postmodernistycznej refleksji nad kulturą wobec nieskończoności potencjalnie możliwych splotów znaczeń¹⁶, japońskie horrory, jak i ich amerykańskie realizacje (*remaki*) stają się soczewką skupiającą na nowo dwie najpopularniejsze płaszczyzny przyjemności wyróżnione przez Rolanda Barthesa (*jouissance* i *plaisir*)¹⁷:

Jouissance to rozkosz, przyjemność ciała doświadczana poprzez zmysły, która wymyka się kulturowej i semiotycznej kontroli. Czerpana jest z łamania kulturowych reguł i zasad, polega na zawieszeniu tożsamości społecznie tworzonej i kontrolowanej. *Plaisir* natomiast jest ulokowana w kulturze, w niej ma swoje źródło i jej regułami się kieruje¹⁸.

Jako że pierwsza z nich jest przyjemnością bezpośrednią, dopuszczającą żywiołowe, zaangażowane uczestnictwo w tekstach popkultury, wydaje się dominująca w przypadku oryginałów japońskich, będących dla widza na rynku europejskim i amerykańskim dużym zaskoczeniem i czymś w rodzaju zrealizowanego pożądanego egzotyki/obcości. Podczas gdy ich amerykańskie *remaki*, przekładające już raz wykorzystane pomysły na inny grunt odbiorczy i kulturowy, uruchamiają dyskursywną przyjemność *plaisir*, w której zadowolenie połączone jest z potwierdzeniem słuszności swojej alokacji w społecznej hierarchii gustu¹⁹ – w tym wypadku w *plaisir* łączą się dwa zasadnicze elementy, związane z zapożyczeniem/zadaptowaniem: *plaisir intellectuel* (przyjemność intelektualna) i *fait de posséder* (fakt posiadania).

¹⁴ Por. A. Bielik-Robson, *dz. cyt.*, s. 356.

¹⁵ Por. tamże, s. 358.

¹⁶ Por. K. Piątkowski, *Opowiadać czy obrazować – ironiczne pytanie o dylemat antropologów schyłku tysiąclecia*, [w:] *Transformacja, ponowoczesność, wokół nas i w nas*, red. A. Paluch, Wrocław 1999, s. 37.

¹⁷ Por. M. Brzozowska, *Przyjemności w Krainie Czarów*, [w:] *Kultura przyjemności. Rozważania kontrkulturowe*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań 2005, s. 92.

¹⁸ Tamże, s. 92.

¹⁹ Por. tamże, s. 92–93.

Trudne jednak jest rozstrzygnięcie, gdzie tkwi początek i czy w ogóle nastąpi kiedyś koniec tych wielokrotnie spiętrzonych adaptacyjnych procesów i transformacji. Niewiadomą jest również, co potencjalnie czeka nas jako widzów po przekształceniu społeczno-kulturowej rzeczywistości oryginalnego filmu przez *remake* i czy będzie to przyjemna czy przykra niespodzianka²⁰. Film zostaje bowiem na nowo „przesłany” w inną przestrzeń kulturową, a także na nowo w niej „zinterpretowany”.

Za element łączący przywoływane *horror story* w ogniwa jednego łańcucha można przyjąć mechanizm społecznego odtwarzania „miejskiej legendy” i tym samym tworzenia jej nowych wariantów, co daje możliwość uchwycenia efektów społecznego replikowania legendy oraz działania masowych środków komunikacji jako źródeł i środków przekazu²¹. Z pierwszym przywołaniem legendy mamy do czynienia już w początkowej scenie *Ringu* H. Nakaty – Masami Kurahashi opowiada swojej przyjaciółce Tomoko Oishi historię o niebezpiecznej kasecie:

Jeden chłopak pojechał na wakacje z rodziną do Izu. Miał ochotę iść się bawić, ale w telewizji był program, którego nie chciał przegapić. Postanowił go nagrać. Ale wideo było inaczej ustawione niż u niego w domu. Ten kanał był pusty i nic nie powinno się było nagrać. Kiedy chłopak puścił taśmę, zobaczył na ekranie kobietę. Umrzesz za tydzień – mówiła. Chłopiec zatrzymał magnetowid i wtedy zadzwonił telefon. Widziałeś? – spytał głos. W tydzień później chłopak umarł.

Opowiedziana podczas beztróskiego wieczoru legenda znajduje swoje urzeczywistnienie w gwałtownej śmierci Tomoko. Co więcej, sama „plotka” zostaje uwierzytelniona i przekazana dalej przez mechanizm zapisu na taśmie wideo – Koichi Asakawa nagrywa w jednej ze szkół rozmowy z nastolatkami na temat historii krążących o śmiertelności kasecie:

- Słyszałaś o tej „kłątwe wideo”?
- Tak. [...] Na ekranie pojawia się jakaś przerażająca kobieta i mówi, że za tydzień umrzesz. Ukazuje się tym, którzy oglądają nocny program. A potem dzwoni telefon. [...]
- Czy naprawdę ktoś umarł w tydzień po obejrzeniu?
- Nikt, kogo byśmy znały.
- Co?
- Mój kolega mówił, że jedna, co widziała, umarła na randce ze swoim chłopakiem.

²⁰ J. Koziński, *Transgresja i kultura*, Warszawa 1997, s. 51.

²¹ Por. D. Czubala, *Współczesne legendy miejskie*, Katowice 1993, s. 26–27.

Mechanizm powielania „miejskiej legendy” zostaje wpisany także w strategię dystrybucyjną „realnego” filmu. Po pierwsze, H. Nakata w wywiadzie zamieszczonym w dodatkach na płycie z jednym z horrorów opowiada o mającej miejsce po zakończonych seansach „spontanicznej” kampanii reklamowej:

Tak się składa, że zarówno w filmie, jak i w rzeczywistości pogłoski o zabójczym wideo narodziły się w tym samym miejscu, w małych barach, do których ludzie przychodzą się napić i coś zjeść. Większość japońskich nastolatków ma telefony komórkowe. W dniu premiery *Ringu* odwiedziłem pięć czy sześć kin i w każdym z nich po zakończeniu pokazu widziałem dzieciaki dzwoniące do siebie nawzajem z komórek i mówiące: „To naprawdę przerażający film, musisz koniecznie go zobaczyć!”. Ta spontaniczna kampania reklamowa wśród nastolatków bardzo mi się podobała.

Po drugie, dystrybutor zamiast standardowego komunikatu o ochronie praw autorskich zamieścił ostrzeżenie:

Dystrybutor filmu nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek urazy lub wypadki śmiertelne, które mogą powstać w trakcie lub po obejrzeniu tego materiału wideo, włączając w to wszelkie szkody fizyczne i psychiczne. Dystrybutor również nie bierze odpowiedzialności za elektroniczne i jakiegokolwiek techniczne usterki, które mogą wystąpić w efekcie odtwarzania tego materiału.

Wypełniające się przepowiednie i opowieści o nich są wielokrotnie reprodukowane przez twórców w kolejnych horrorach oraz *sequelach* po obu stronach oceanu, wikłając się w labiryntowość miasta jako synteza „okropności” lub „lęków”. W pewnym momencie odtwarzana w nieskończoność taśma grozy przekształca się w nowoczesną ulicę, niekończącą się „taśmę asfaltu”, której bezmiar jest przyciągający i fascynujący przede wszystkim lub właśnie z tego powodu²².

Ekran doskonale sprawdza się w roli nośnika grozy. Przeraża nas to, co niewiadome i w niedający się wyjaśnić sposób „zakłócające” naturalny bieg rzeczy. Japońskie „nowe-stare” kino grozy, a także jego „pokłosie” (amerykańskie *remaki*) jako medium strachu wykorzystują towarzyszący transmisji szereg „zakłóceń” (śnieżenie, brak synchronizacji, bardzo wyraźnie widoczna ziarnistość itd.). Ekran telewizyjny (potencjalne media dla śmiercionośnej kasety), podobnie jak replikowana postać Sadako (funkcjonująca w tekstach kultury

²² Por. H. Paetzold, *Miasto jako labirynt. Walter Benjamin i nie tylko*, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań 1999, s. 118.

popularnej zarówno jako olśniewający pięknnością hermafrodyta – pierwowzór książkowy, budząca przerażenie kobieta czy wreszcie odrzucona przez swoją rodzinę dziewczynka), zdają się nie tylko mnożyć w nieskończoność, lecz także ulegają modyfikacjom wynikającym z postępu technicznego i niwelującym dotychczasowe ograniczenia – kasetą VHS jest jedynie punktem wyjścia.

Znalezienie się w zasięgu przekazu ekranu, które dotąd było koniecznym warunkiem, zostaje znielowane przez przekształcenie w nośnik horroru telefonu komórkowego, jak ma to miejsce w przypadku filmu w reżyserii T. Miike *Nieodebrane połączenie* i jego amerykańskiego *remake'u* w reżyserii Erica Vallete'a. Telefon komórkowy „całkowicie przecina smycz łączącą użytkownika z pokojem”²³. W otaczającym nas świecie

rzeczy podlegają wzmożonej semiozie, stają się znakami. Gwałtowna „przemijalność” rzeczy, które odchodzą [...] albo przychodzą (jak telefon komórkowy) w sposób „epidemiczny”, nadaje dynamiki współczesnemu dyskursowi kulturowemu. Za życia jednego pokolenia zmienia się co najmniej dwukrotnie świat przedmiotowy w wybranych dziedzinach (samochody, meble, telewizory, telefony)²⁴,

idealnie wpisując się we wszechogarniający chaos komunikacyjny. Godząc się z jego istnieniem, właściwie wszyscy już „opanovali i rozwinęli w praktyce sztukę «płynnego życia»: zaakceptowali poczucie dezorientacji, uodpornili się na zawroty głowy i przywykli do stanu oszołomienia”²⁵.

Telefon komórkowy wniknął w naszą intymność, nie pozwalając właścicielowi na pożądaną przez niego samotność i zyskując bezpośredni akustyczny dostęp do skrzętnie chronionej domowej twierdzy²⁶. Raz na zawsze został również zweryfikowany znaczeniowy zakres słów „prywatne” i „publiczne”²⁷ – obie sfery zaczynają się w nowy sposób nakładać i przenikać cyfrową cielesnością w naszą prywatność²⁸. Wskutek szybkiego rozwoju technicznego tego me-

²³ P. Levinson, *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawa 2006, s. 26.

²⁴ R. Sulima, *Antropologia codzienności*, Kraków 2000, s. 9.

²⁵ Z. Bauman, *Płynne życie*, Kraków 2007, s. 9.

²⁶ Por. P. Levinson, *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informatycznej*, Warszawa 2006, s. 120–121.

²⁷ Por. M. Żakowski, *Życie społeczne przedmiotów w kulturze popularnej*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007, s. 8.

²⁸ Por. R. Sulima, *Telefon komórkowy – busola codzienności*, [w:] *Gadżety popkultury...*, s. 202.

dium i szybkiego dotarcia do wszystkich warstw społecznych zniknęła sprzeczność między bezpośredniością a mediami (*immediate* i *media*); stały się one jednym i tym samym²⁹. Telefon komórkowy, umożliwiając natychmiastowy odbiór, produkowanie – i to na dalekie odległości – realizuje wszelkie idee, impulsy i strategie kielkujące w ludzkim umyśle³⁰. W ten sposób odległość przestała mieć znaczenie:

Czasami wygląda na to, że istnieje jedynie po to, by można ją było zlikwidować, jakby przestrzeń ciągle zapraszała do tego, by ją zlekceważyć, obalić, zanegować. Przestrzeń przestała być przeszkodą – potrzeba tylko ułamka sekundy, by ją zdobyć³¹.

Jako jedną z tych realizacji można zinterpretować strategię budowania grozy w oparciu o materię oferowanej nam przez telefon komórkowy mobilnej „wideosfery” i „fonosfery”, metaforycznie wpisujących się w obszar „widnokręgu” i „słuchokręgu”, uformowanych przez śmiertcionośną kasetę³². Proces ten można potraktować jako egzemplifikację mechanizmu przechodzenia wytworów techniki ze sfery produkcji technicznej do sfery produkcji symbolicznej i ich sytuowania się tym samym w przestrzeniach kultury³³, co uruchamia narzędzie pośredniczące w obcowaniu z obiektami kultury (formującą się między medium a przekazem przestrzeń interfejsu)³⁴.

Kamera w filmie T. Miike podąża za dźwiękiem, charakterystyczną melodią telefonu komórkowego, z jednej strony wyróżniając się na tle komunikacyjnego chaosu, z drugiej – w niego się wtapiając. W powszechnym odbiorze

dzwonek telefonu oznacza usilną prośbę, na którą nie można nie zareagować. Każdy z nas snuje jakieś marzenia – ma pragnienia, których spełnienie może zależeć właśnie od tego głosu po drugiej stronie linii telefonicznej³⁵.

²⁹ Por. P. Levinson, *Telefon komórkowy...*, s. 84.

³⁰ Por. tamże, s. 78–79.

³¹ Z. Bauman, *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, Warszawa 2000, s. 92.

³² Por. R. Sulima, *Telefon komórkowy...*, s. 199.

³³ Por. tamże, s. 200.

³⁴ A. Tarkowski w swym artykule przybliżył definicję interfejsu zaproponowaną m.in. przez L. Johnsona i L. Manovicha. Por. A. Tarkowski, *Komputer. Krótka historia wyobrażeń technokulturowych*, [w:] *Gadżety popkultury...*, s. 318.

³⁵ P. Levinson, *Miękkie ostrze...*, s. 121.

Mimo że w przestrzeni publicznej odnosimy się do niego obojętnie, w filmie T. Miike dźwięk aparatu wywołuje charakterystyczny dreszcz. Przez krótką chwilę to cisza staje się

żywołem *différance*, żywołem, w którym dochodzi do tajemniczego ujawnienia się tego, co obce, a co nie może zapisać się na stałe w sposób w pełni wyartykułowany [...] ³⁶.

Skala mylności naszego rozpoznania jest wprost proporcjonalna do skali [...] operacji pojmania życia przez śmierć ³⁷.

Nagrana wiadomość nie jest niesprecyzowaną bliżej groźbą, jak w przypadku śmiertelnej kasety (zresztą można ją było zneutralizować przez pokazanie taśmy innej osobie), ale zawiera relację ze śmierci osoby, do której zostaje wysłana (ostatnie słowa, towarzyszące temu dźwięki). Odsłuchiwany komunikat momentami nabiera nawet charakteru frywolnego *déjà-vu* ³⁸ (przykładowo, scena śmierci w windzie). W myśl zapotrzebowania na medialne relacje „na żywo” paradoksalnie można stwierdzić, że tym razem medium wyprzedziło mającą się wydarzyć tragedię. Sama śmierć zostaje kilkakrotnie odtworzona i powielona: Yoko wraz z towarzyszącą jej Yumi najpierw słyszą jej śmierć w nagranej wiadomości, wiadomość tę odsłuchują także ich znajomi. Wypadek obserwujemy zarówno z perspektywy kamery, jak i odbieramy go z perspektywy Yumi, która uczestniczy w śmierci przyjaciółki, rozmawiając z nią przez telefon. W horrorze T. Miike bezpośredniość mediów nabiera charakteru obosiecznego miecza ³⁹, którego cios wymierzony jest w potencjalną ofiarę nawet w momencie „zakłócenia” najbardziej niewybaczalnego z możliwych, a mianowicie wyłączenia aparatu przez użytkownika bądź całkowitej rezygnacji z usług operatora.

Aparat komórkowy nie tylko

stanowi urządzenie wejścia-wyjścia informacji ze środowiska zewnętrznego (przyjmując formy mniej lub bardziej zintegrowane z ciałem ludzkim), ale też [...] służy jako repozytorium obrazów, dźwięków, wreszcie jako rodzaj pamięci peryferycznej (w sensie fizycznym, mentalnym i metaforycznym) ⁴⁰.

³⁶ T. Sławek, *U-bywać. Człowiek, świat, przyjaźń w twórczości Williama Blake'a*, Katowice 2001, s. 45.

³⁷ J. Baudrillard, *Wymiana symboliczna i śmierć*, Warszawa 2007, s. 114.

³⁸ Por. tamże, s. 113–114.

³⁹ Por. P. Levinson, *Telefon komórkowy...*, s. 83.

⁴⁰ A. Maj, „Keitai” – marginalia jako sens komunikacji, „Kultura Współczesna” 2008, nr 4, s. 118.

Jak zauważa Anna Maj, „komórka” jest „niepozorna, lecz wszechmocna; peryferyczna, lecz niezbędna; marginalna, lecz fundamentalna. Może to przerażać, ale można też tego nie dostrzec”⁴¹. Parafrazując ostatnie zdanie przywoływanego passusu – w odniesieniu do horrorów (zarówno japońskiego oryginału, jak i amerykańskiego *remake’u*) to „musi” przerażać i to „trzeba” dostrzec. Co więcej, to „powinno” także pobudzać, w myśl idei epoki mediów elektronicznych jako epoki komunikacji „dotykowej” – koncepcji wysnutej i opracowanej w badaniach prowadzonych przez Marshalla McLuhana:

Z chwila, gdy dotyk traci dla nas wartość czuciową i zmysłową („dotyk jest współdziałaniem zmysłów, a nie zwyczajnym kontaktem skóry z przedmiotem”), pojawia się możliwość, że stanie się na powrót schematem komunikacji, tym razem jednak jako pole „taktylnej” i „taktycznej” symulacji, w którym przekaz (*Message*) staje się „masażem” (*massage*), wszechobecną zachętą, nieustannym testem. Testowani, badani, dotykani i sprawdzani jesteśmy wszędzie i ciągle. Metoda zyskuje [...] charakter „taktyczny”, sfera komunikacji zaś – „taktylny”⁴².

BIBLIOGRAFIA

- Baudrillard J., *Wymiana symboliczna i śmierć*, tłum. Sławomir Królak, Warszawa 2007.
- Bauman Z., *Globalizacja. I co z tego dla ludzi wynika*, tłum. Ewa Klekot, Warszawa 2000.
- Bauman Z., *Płynne życie*, tłum. Tomasz Kunz, Kraków 2007.
- Bielik-Robson A., *Inna nowoczesność. Pytania o współczesną formułę duchowości*, Kraków 2000.
- Brzozowska M., *Przyjemności w Krainie Czarów*, [w:] *Kultura przyjemności. Rozważania kontrkulturowe*, red. J. Grad, H. Mamzer, Poznań 2005.
- Czubala D., *Współczesne legendy miejskie*, Katowice 1993.
- Kołodziej A., *Seans z wampirem*, Warszawa 1986.
- Kozielecki J., *Transgresja i kultura*, Warszawa 1997.
- Levinson P., *Miękkie ostrze, czyli historia i przyszłość rewolucji informatycznej*, Warszawa 2006.
- Levinson P., *Telefon komórkowy. Jak zmienił świat najbardziej mobilny ze środków komunikacji*, Warszawa 2006.
- Maj A., „Keitai” – marginalia jako sens komunikacji, „Kultura Współczesna” 2008, nr 4.
- Markowski M. P., *Anatomia ciekawości*, Kraków 1999.
- Nycz R., *O nowoczesności jako doświadczeniu. Uwagi na wstępie*, [w:] *Nowoczesność jako doświadczenie*, red. R. Nycz, A. Zeidler-Janiszewska, Kraków 2006.

⁴¹ Tamże, s. 126.

⁴² J. Baudrillard, *dz. cyt.*, s. 84.

- Paetzold H., *Miasto jako labirynt. Walter Benjamin i nie tylko*, [w:] *Przestrzeń, filozofia i architektura. Osiem rozmów o poznawaniu, produkowaniu i konsumowaniu przestrzeni*, red. E. Rewers, Poznań 1999.
- Piątkowski K., *Opowiadać czy obrazować – ironiczne pytanie o dylemat antropologów schyłku tysiąclecia*, [w:] *Transformacja, ponowoczesność, wokół nas i w nas*, red. A. Paluch, Wrocław 1999.
- Sławek T., *U-bywać. Człowiek, świat, przyjaźń w twórczości Williama Blake’a*, Katowice 2001.
- Sulima R., *Antropologia codzienności*, Kraków 2000.
- Sulima R., *Telefon komórkowy – busola codzienności*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
- Tarkowski A., *Komputer. Krótka historia wyobrażeń technokulturowych*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.
- Żakowski M., *Życie społeczne przedmiotów w kulturze popularnej*, [w:] *Gadżety popkultury. Społeczne życie przedmiotów*, red. W. Godzic, M. Żakowski, Warszawa 2007.

FILMOGRAFIA

- The Ring: Krag*, reż. H. Nakata, 1998.
- Nieodebrane połączenie*, reż. T. Miike, 2003.
- Nieodebrane połączenie*, reż. E. Vallete, 2008.

ABSTRACT

Directors (Hideo Nakata, Takashi Shimizu, Takashi Miike), inspired by a Japanese folklore, created the row in the figure of ghosts (*onryou*, of which a revenge is a sole aim of the being) and put them in “new world” – in scenery of contemporary, big and lively metropolises. As part of the recalled horror story it is possible to compose the mechanism of reconstruction of the “urban legend” and the creation of new variants – it’s conceivable that the capture effects of public replying the legend, action of mass means of communication as sources and media, as well bare the greatest taboo of the modernity fear of fear itself. In this article, author presents also how Japanese horror and their American implementations (remakes) are becoming a convergent lens, focused two popular basis of pleasure singled out by Barthes.

Key words: horror story, remake, urban legend.

Jan Mikinka
UNIwersytet Łódzki

Moc dźwięku – czemu ucho przeraża nas bardziej niż oko?

Współczesna kultura jest zdominowana przez obraz. Warstwa wizualna zdecydowanie przeważa nad pozostałymi wrażeniami zmysłowymi. Słusznie stwierdza zatem Marcus Banks, pisząc o uprzywilejowaniu „[...] wzroku kosztem innych zmysłów we współczesnych społeczeństwach Zachodu (a także w coraz większym stopniu w innych społeczeństwach)”¹. Oczywiście zgadzam się ze spostrzeżeniami Banksa, jednak uważam, że owo zachłyśnięcie się wizualnością, obrazami, ciągłym drażnieniem oka sprawiło, że coraz częściej nie doceniamy, a może nawet nie dostrzegamy równie istotnej warstwy audialnej. Moim zdaniem to właśnie ta warstwa sprawia, że film robi na nas tak duże wrażenie, potrafi wzbudzić prawdziwe emocje, a nawet strach czy panikę. Prawdziwą siłę oddziaływania dźwięku na widzów pokazują filmy grozy – horrory.

Dźwięk ma bardzo specyficzną naturę, nie możemy go zobaczyć, dotknąć, natomiast w czasie swojego trwania potrafi wypełnić całą otaczającą nas przestrzeń lub przywołać dawno zapomniane wspomnienia. W przypadku wielu dzieł filmowych to właśnie dźwięk sprawia, że obraz nabiera nastroju, wprowadza nas w pewien konkretny klimat, wzbudza uczucia. Sprawia, że widz emocjonalnie angażuje się w odbiór dzieła, niemal wchodzi do świata akcji.

Specyficzna natura dźwięku doprowadza do tego, że wpływ, jaki wywiera on na mnie samego jako widza, nie jest uświadamiany. Dźwięk jest dla odbiorcy czymś nierozzerwalnie związanym z obrazem – wprost z niego wynikającym. Dźwięki zostają zatem zepchnięte na drugi plan, postrzega się je jako coś wtórnego względem

¹ M. Banks, *Materiały wizualne w badaniach jakościowych*, Warszawa 2009, s. 39.

obrazu – jeżeli widzimy, że krzesło na ekranie zostaje przesunięte, to wydobyty w ten sposób dźwięk musi wynikać z owego przesunięcia. Dźwięk zawsze musi mieć swoje źródło. Nie możemy go zatrzymać ani uchwycić, jest bowiem czymś eterycznym, niewidzialnym, wręcz niematerialnym, nieposiadającym swojej formy. Problemy z dźwiękiem spostrzega również Ong, gdy pisze:

Wszelkie doznania rozgrywają się w czasie, dźwięk ma jednak szczególnie związek z czasem, różny od pozostałych odmian zmysłowych człowieka. Nie tylko po prostu znika; jest efemeryczny i tak go odbieramy. Kiedy wypowiadam słowo „trwałość”, to dochodząc do „łość”, straciłem już „trwa”. Musiałem je stracić.

Nie ma sposobu zatrzymania dźwięku, posiadania dźwięku. Mogę zatrzymać pracę kamery filmowej i pokazywać na ekranie jedno ujęcie. Zatrzymując ruch dźwięku, nie mam niczego – żadnego dźwięku, jedynie ciszę. I choć wszystkie doznania zmysłowe rozgrywają się w czasie, to żadne inne nie jest aż tak odporne wobec działań zatrzymujących, stabilizujących. Widzenie pozwala zarejestrować ruch, może jednak rejestrować również bezruch. Więcej nawet, widzenie preferuje bezruch, oglądając bowiem coś dokładnie, wolimy, by pozostawało nieruchome. Często wprowadzamy ruch do serii kolejnych ujęć, by lepiej zobaczyć, czym jest ruch. Nie istnieje odpowiednik „serii ujęć” dla dźwięku. Oscylogram jest cichy. Tkwi poza światem dźwięku².

Z racji wspomnianej ulotności analiza dźwięków jest niezwykle trudna. W badaniach nad filmem wypracowano kilka podziałów warstwy audialnej, towarzyszącej obrazowi. Najbardziej podstawowy z nich wyróżnia trzy rodzaje dźwięków – mowę, muzykę i odgłosy (efekty dźwiękowe). Często jednak dźwięki przekraczają te kategorie; innymi słowy – nie zawsze jesteśmy w stanie stwierdzić, czy dany dźwięk przynależy wyłącznie do jednej z wymienionych grup.

Problemów z kategoryzowaniem nie udało się również rozwiązać, wprowadzając inny podział dźwięków: na niediegetyczne, pochodzące spoza świata przedstawionego (do nich należałyby np. muzyka ilustracyjna) oraz diegetyczne, czyli te, które mają swoje źródło w świecie przedstawionym (np. rozmowy bohaterów, dźwięki ich kroków itd.). Ponadto dźwięki diegetyczne mogą być zewnętrzne, ich źródło widzimy na obrazie, bądź wewnętrzne, których przykładem są wypowiedzane z offu (czyli spoza kadru) myśli bohatera, gdy ten w danym momencie nie porusza na ekranie swo-

² W. Ong, *Psychodynamika oralności*, tłum. J. Japola, [w:] *Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima, Warszawa 2003, s. 191.

imi ustami. Dźwięki niediegetyczne i diegetyczne wewnętrzne określa się wspólnym mianem *sound over*, ponieważ nie pochodzą one z realnej przestrzeni sceny³.

W horrorach często trudno jest odróżnić dźwięki diegetyczne od niediegetycznych, jednak w większości filmów tego typu to właśnie dźwięki niediegetyczne potrafią przyprawić nas o palpacje serca. Doskonałym tego przykładem jest *Psychoza* Hitchcocka – słynna scena morderstwa pod prysznicem nie robi na nas prawie żadnego wrażenia bez towarzyszących jej wysokich, niezwykle ostrych i dynamicznych dźwięków skrzypiec. To właśnie ten dźwięk jest tym, co nas przeraża – należy w tym miejscu dodać, że w całej scenie nie ma ani jednego ujęcia przedstawiającego wbicie noża w ciało ofiary; nawet znikająca w spływie krew, pozbawiona na czarno-białej kliszy swojej wyrazistej, czerwonej barwy, traci wymowność.

Kolejnym przykładem może być film *Paranormal activity*. W większości scen wspomnianego filmu napięcie rośnie wyłącznie wskutek wystąpienia w pewnym momencie, trudnego do sklasyfikowania, specyficznego dźwięku, który ma oznaczać pojawienie się w pokoju nadnaturalnych sił. W filmie tym wiele ujęć przedstawia w bardzo statyczny sposób te same pomieszczenia, w których prawie nic się nie dzieje; praca kamery zredukowana jest do minimum. Dopiero wprowadzenie nowego elementu, jakim jest tajemniczy dźwięk, przelamuje tę monotonię i wzbudza niepokój.

Dzięki tym dwóm przykładom, przywołującym na myśl zupełnie inne rodzaje dźwięków wzbudzających w nas przerażenie, możemy wyróżnić dwie kolejne cechy dźwięków wpływające na nasze pobudzenie bądź odczucie przerażenia. Pierwszą z nich jest zmiana dynamiki dźwięku, inaczej – manipulowanie głośnością. Nagłe uderzenie dźwięku nie tylko nas zaskakuje, ale może wręcz boleć, gdy organizm nie będzie gotów na przyjęcie zbyt głośnego dźwięku. Drugą cechą jest natomiast wysokość dźwięku – przed bardzo wysokimi dźwiękami odczuwamy naturalny lęk; wiąże się to również z bólem, odczuwanym podczas słuchania fal dźwiękowych o zbyt dużej częstotliwości.

Należy w tym miejscu zaznaczyć, że człowiek w konfrontacji z dźwiękiem jest stworzeniem dość bezbronnym, nie posiada bowiem żadnego naturalnego stopera. Aby przestać widzieć, obronić się przed widokiem, którego nie chcielibyśmy zobaczyć,

³ D. Bordwell, K. Thompson, *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska, Warszawa 2010.

wystarczy zamknąć powieki, nie jesteśmy natomiast w stanie w równie prosty sposób przestać słyszeć. Zmysły pomagają nam przetrwać w nieznanym środowisku, dzięki nim jesteśmy w stanie zlokalizować potencjalne niebezpieczeństwo i ustrzec się przed jego skutkami. W dużej mierze to właśnie słuchowi zawdzięczamy nasze przetrwanie, nawet współcześnie jest on narzędziem do wychwytywania alarmów – wystarczy usłyszeć dzwonek alarmu, klakson, sygnał karetki, radiowozu bądź grzmot pioruna, a od razu odczuwamy niemiłe napięcie.

Taka, a nie inna reakcja ludzkiego organizmu na dźwięki ma swoje podłoże biologiczne, jest swoistym atawizmem. Jednym z mało znanych odkryć Pawłowa jest tzw. odruch orientacyjny – jak pisze Piotr Jaśkowski, jest on

[...] pierwszą odpowiedzią ciała na każdy bodziec i jego zadaniem jest dostrojenie układu nerwowego do optymalizacji odbioru informacji z otoczenia. Tak więc OR jest koordynowaną centralnie odpowiedzią układu autonomicznego i ruchowego. Przejawia się ona według Sokolova wzrostem przewodności skóry, rozszerzeniem źrenic, spadkiem tętna, zwężeniem naczyń krwionośnych kończyn oraz blokowaniem rytmu alfa EEG. Natomiast odpowiedź ruchowa oznacza skierowanie receptorów w stronę napływających informacji. Na przykład pojawienie się nagłego bodźca słuchowego wywołuje skierowanie głowy w stronę źródła dźwięku poprzez ruchem gałek ocznych⁴.

To właśnie dzięki temu bezwarunkowemu odruchowi oraz swoistej niemocy przed zaprzestaniem słuchania często jesteśmy wodzeni za nos, a właściwie za ucho, przez filmowców sprawnie posługujących się odpowiednim zestawieniem dźwięku i obrazu.

Sam obraz, nawet przy bardzo dynamicznej pracy kamery, nie jest w stanie wzbudzić w nas takich emocji jak obraz, któremu towarzyszą dźwięki. Bez dźwięku większość horrorów przestaje straszyc, nie potrafią „zaatakować nas” dostatecznie mocno. To właśnie dźwięk przełamuje barierę wielkiego ekranu i wchodzi w zmysłowe życie zwykłych odbiorców. Drgania fal dźwiękowych sprawiają, że obraz zostaje przełożony na fizyczne odczucia obserwatorów – krzyki i odgłosy (zwłaszcza w przypadku horrorów) stają się głównymi aktorami. Aktorami, którzy – w tym specyficznym czasie i przestrzeni, jaką jest sala kinowa – są w stanie nawiązać z widzami bezpośredni kontakt. Niemalże dotknięty za ich pośrednictwem widz przestaje być jedynie zdystansowanym obserwatorem, przeistaczając się w uczestnika akcji, staje się niejako bohaterem

⁴ P. Jaśkowski, *Zarys psychofizjologii*, Warszawa 2004, s. 162.

przedstawianych zdarzeń. Wracając do horroru, możemy stwierdzić, że to właśnie dźwięk decyduje o tym, czy dane ujęcie nas przeraża czy nie.

Dźwięk to życie, jego brak oznacza śmierć. O słuszności tego prostego stwierdzenia możemy się przekonać na sali porodowej, niczym innym bowiem jak symbolem samego życia jest krzyk nowo narodzonego dziecka. Wydanie z siebie dźwięku wymaga siły. Jak zauważa Ong, dźwięk już w czasach kultur oralnych kojarzony był z siłą; wynikało to z konieczności podjęcia pewnego wysiłku, aby dźwięk wydobyć. To właśnie w wyniku tego skojarzenia słowa (rozumiane tu jako wypowiedane dźwięki) zyskały sprawczą i magiczną moc – przestaliśmy „wywoływać wilka z lasu”. Według Onga:

[...] słowa mają wielką moc. Dźwięk nie może rozbrzmiewać bez użycia siły. Myśliwy może przyglądać się bawołu, wachać go, dotykać, o ile ten pozostaje całkowicie nieruchomy czy martwy, kiedy jednak słyszy bawołu, musi mieć się na baczności; bowiem coś się dzieje. W tym sensie każdy dźwięk, a zwłaszcza wypowiedź oralna, pochodząca z wnętrza żywego organizmu, jest „dynamiczna”.

Fakt, że ludy uważają zazwyczaj, a prawdopodobnie powszechnie, że słowo ma moc magiczną, wiąże się wyraźnie, choćby nieświadomie, z kojarzeniem słowa z mówieniem, z brzmieniem, z używaniem siły. [...] Słowo mówione, wydobywające się z ludzkiego wnętrza, z uwagi na fizyczne właściwości dźwięku objawia sobie nawzajem istoty ludzkie jako wnętrza świadome, jako osoby; to słowo mówione tworzy z poszczególnych ludzi ściśle powiazaną grupę⁵.

Magiczne słowa nie są więc absurdalnym wymysłem, ale wynikiem pewnego, wypracowywanego przez pokolenia, niemalże logicznego ciągu skojarzeń, którego wynik został utrwalony w kulturze pod postacią przesądów, a co za tym idzie – mocy nadawanej pewnym konkretnym słowom (przekleństwa, zauroczenia itd.). Pozostałości kultury oralnej wciąż funkcjonują w otaczającym nas świecie.

Słowo kryje w sobie wielką moc, która wynika nie tylko z jego znaczenia, lecz także z samej siły głosu. Ong podkreśla również, że „dla ludów «prymitywnych» (oralnych) język jest sposobem działania, a nie odpowiednikiem myśli”⁶. Jednak nie tylko ludzie oralni wierzą, że nazwy dają im władzę nad rzeczami i są w stanie wpływać na otaczającą nas rzeczywistość; w wielu współczesnych filmach również możemy dostrzec tego typu przekonanie. W większości filmów o egzorcyzmach bohater nie jest w stanie wygnać demona,

⁵ W. Ong, *dz. cyt.*, s. 192.

⁶ Tamże.

dopóki nie pozna jego imienia, to właśnie imię sprawia, że demon się podporządkowuje, musi ulec woli egzorcysty, posłuchać go. Doskonałym przykładem takiego myślenia jest finałowa scena w filmie *Rytuał* Mikaela Håfströma, w której główny bohater nie może poradzić sobie z demonem do czasu poznania jego imienia. Gdy demon wyjawia w końcu swoje imię, egzorcyzm zostaje dopełniony.

Dźwięk w filmie to niezwykle obszerny temat, moim zdaniem wciąż mało zbadany i wiele kryjący. Dźwięk w filmie – czego, mam nadzieję, udało mi się dać niewielki przykład – można badać pod wieloma kątami i z różnych perspektyw, np. wpływu na widza, postprodukcji, kompozycji, a nawet bohatera akcji filmu. Myślę, że każda z nich może dać zupełnie inne i niespodziewane rezultaty. Wciąż odnoszę wrażenie, że pomimo tak dużego znaczenia, jakie pełnią dźwięki w otaczającym nas świecie, wciąż nie poświęca się im dostatecznie dużo uwagi. Poważne badania tego tematu mogłyby mieć wymiar niezwykle szeroki i interdyscyplinarny, ponieważ problematyka związana z dźwiękiem i reakcjami przez niego wywoływanymi leży w polu zainteresowań wielu dyscyplin.

BIBLIOGRAFIA

- Bordwell D., Thompson K., *Film Art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rościńska, Warszawa 2010.
Jaśkowski P., *Zarys psychofizjologii*, Warszawa 2004.
Ong W., *Psychodynamika oralności*, tłum. J. Japola, [w:] *Antropologia słowa. Zagadnienia i wybór tekstów*, red. G. Godlewski, A. Mencwel, R. Sulima, Warszawa 2003, s. 191–202.

FILMOGRAFIA

- Ostatni egzorcyzm 2*, reż. E. Gass-Donnelly, 2013.
Paranormal activity, reż. O. Peli, 2007.
Psychoza, reż. A. Hitchcock, 1960.
Rytuał, reż. M. Håfström, 2011.

ABSTRACT

The extraction of sound is associated with a certain effort of the force, therefore – according to the beliefs of many cultures – sounds have magic power and they are able to influence reality that surround us. Sounds evoke memories; can present non-physical force, engaging us into situations which they relate to. Human does not have any effective filters that can protect him from sounds. Modern

cinema has been subordinated to the dictates of the “eye”. Movies daze our sense of the sight. Although we cannot forget that the film projections (even silent ones) always have been accompanied by sounds. Video without sound will not make such impression on a viewer, like a movie with sound. The sound creates a profundity, introduces us to a particular mood, it is even able to temporarily blur the line between a cinema screen and a recipient – between reality and fiction. Trough auditory stimuli spectator ceases to be a passive observer, he is immersed into the film action – he becomes its participant, he begins to experience authentic emotion, a horror movie frightens us because it becomes authentic.

Key words: a modern horror, a film sound, an aural and oral culture, anthropology of the senses.

KIERUNKI ROZWOJU

Rafał Świecki
UNIwersytet Łódzki

Powstanie i rozwój horroru – kino nieme i początki kina dźwiękowego

Za pierwszy oficjalny horror uznaje się *Studenta z Pragi* Stella-na Rye. Jego premiera miała miejsce 22 sierpnia 1913 r. w Berlinie. Zanim jednak przejdziemy do omówienia tego dzieła, cofnijmy się trzy lata wstecz, do roku 1910. Jeszcze w epoce kina jarmarcznego¹ powstał film, który przyciągnął uwagę krytyków i do dzisiaj jest białym krukiem kina grozy. Mam tu na myśli *Frankensteina*, wyprodukowanego przez studio Thomasa Edisona. Trzeba tu mieć na uwadze, że adaptacje największych dzieł literatury grozy miały się świetnie w początkach kina, w związku z tym nie dziwi taki wysyp tytułów. Na samym motywie *Fausta* Goethego powstało 12 filmów, i to tylko w latach 1896–1911.

Film Jamesa Searle'a Dowley'a, który uważał się za pierwszego reżysera filmowego, nie zaskakuje w warstwie fabularnej, w końcu to dość wierna adaptacja książki Mary Shelley, reżyser natomiast proponuje kilka ciekawych rozwiązań technicznych. Warto zwrócić uwagę na to, że sceny w filmie są nakręcone z użyciem różnych filtrów. I tak, sceny z założenia pełne grozy, takie jak np. narodziny Monstrum, są zrobione w tonacji sepii i ciemnego brązu, a sceny radosne, np. spotkania Frankensteina z narzeczoną, w kolorach jasnych i mocno oświetlonych. Cieszy oko także scena powstawania potwora, gdzie wykorzystano taśmę puszczoną od tyłu, a także scena z lustrem, gdzie kamera pokazuje wchodzącego do pokoju potwora w lustrze oraz siedzącego w fotelu naukowca. Niby nic,

¹ Nie wszyscy wiedzą, że jedne z pierwszych horrorów na świecie powstawały również... w Japonii. W epoce kina eksperymentalnego najbardziej wyróżniły się *Shinin no Sosei* oraz *Bake Jizo*, powstałe jeszcze w XIX w. i gdyby nie późniejsze dzieje historyczne, Kraj Kwitnącej Wiśni mógłby poważnie zaistnieć na scenie kina grozy.

ale jak na standardy tamtych czasów był to znak kunsztu reżyserskiego. W tym i w dużej części filmów niemych widać zarówno wpływ literatury romantycznej, jak i teatru. *Frankenstein* przystępuje tu do eksperymentu z czystymi intencjami, lecz w trakcie w jego serce wkrada się zło i pycha, nie dziwi więc wynik końcowy. Sama teatralność aktorów będzie dla wielu wadą, ale po raz kolejny wypada mieć na względzie czasy, o których mowa.

Frankenstein zrealizowany został trzy lata przed oficjalnymi narodzinami horroru – powstaniem *Studenta z Pragi*. Film Stellana Rye jest adaptacją *Fausta* Goethego i opowiada historię Balduina, młodego studenta, który ratując pewnego dnia hrabiankę Margit przed utonięciem, zakochuje się w niej. Niestety, jest zbyt biedny, żeby zdobyć jej serce, sprzedaje więc tajemniczemu Scapinelliemu swoje odbicie w lustrze za 100 sztuk złota i powodzenie w życiu. Scapinelli oczekuje od Balduina tylko jednego – jego własnego odbicia w lustrze. Student, nie widząc w tym nic złego, podpisuje dokument i od tego właśnie momentu traci odbicie, które zaczyna żyć własnym życiem, co rujnuje Balduina. Film Duńczyka można podziwiać za kilka rzeczy. Przede wszystkim wprowadził do kina coś, co zwłaszcza w kinie niemieckim, dojrzewało, żeby w końcu załsnąć m.in. u Fritza Langa, czyli motyw fatalnej dwoistości ludzkiej natury, której nie można się pozbyć, a która czyni człowieka nieszczęśliwym. Kilka scen szczególnie zapada w pamięć, np. scena wychodzenia odbicia Balduina z lustra czy scena gry w karty z sobowtórem.

W filmie po raz pierwszy załśniła gwiazda Paula Wegenera², jednego z największych aktorów kina niemego. Zagrał w ponad 70 filmach, najbardziej jednak zapamiętano jego rolę w *Golemie* z 1915 (film zaginął) i 1920 r. (*remake* filmu z 1915 r.). *Golem* to opowieść rozgrywająca się w Pradze. Uczony rabin Loewe wypatruje w gwiazdach przyszłości narodu żydowskiego, który czeka klęska. Próbuje jakoś temu zapobiec, powiadamiając innych, jest jednak za późno, ponieważ rycerz Florian został już wysłany przez Imperatora z dekretem nakazującym Żydom opuszczenie getta z powodu uprawiania czarnej magii i kontaktów z Szatanem. Loewe prosi Imperatora o audiencję, na co ten się zgadza pod warunkiem, że rabin będzie zabawiał go magicznymi sztuczkami. Loewe tworzy więc strażnika, który ma chronić naród żydowski przed zagrożeniami. Golem wyryka się spod kontroli i zaczyna siać chaos w okolicy... Film jest

² http://www.imdb.com/name/nm0917467/?ref_=nv_sr_1 [data dostępu: 16.12.2013].

piękny – ze znakomitą muzyką i dekoracjami (realizowany w żydowskim getcie w Pradze) oraz dobrą grą aktorską, jednym ze znaków przemiany, jakiej zaczyna w tym momencie ulegać kino, odsuwając teatralne korzenie. Ciekawy jest fakt, że w filmie gra Lyda Salmonova, żona Wegenera.

Rok 1920 to przełom, narodziny nurtu, który dominował w późniejszym kinie przez wiele lat – ekspresjonizmu niemieckiego, czyli świadomej deformacji rzeczywistości, kreowanej na koszmarseniny, pełen krzywizn i załamań. Dodatkowo pomagała tu czarno-biała sceneria filmów. Reżyserzy bardzo często sięgali w związku z tym po opowieści niesamowite, zawsze przygotowane aurą tajemniczości i niepokoju. Największymi przedstawicielami nurtu ekspresjonistycznego są Fritz Lang³ i Friedrich Wilhelm Murnau, jednak zanim przejdę do filmów tych twórców, chciałbym poświęcić chwilę uwagi obrazowi, który rozwinął ten nurt i aż do dzisiaj jest uważany za naprawdę przerażający, mianowicie mam na myśli *Gabinet doktora Caligari* Roberta Wiene'a⁴. Do miasteczka przybywa wędrowny hipnotyzer razem ze swoim medium, Cesarem, który jest somnambulikiem. Wkrótce w mieście zaczynają ginąć ludzie. Przyjaciel jednego z zabitych, Francis, rozpoczyna własne dochodzenie i odkrywa, że hipnotyzer jest reinkarnacją mrocznego doktora Caligari, który używa swojego medium do popełniania zbrodni. Film jest fantastyczny – scenerie są świetne, muzyka znakomicie oddaje nastrój panujący na ekranie, a kreacje zarówno Cesara, jak i Caligariego zasługują na najwyższe uznanie. Nic więc dziwnego, że na początku lat 30. film ten przerażał widzów. *Gabinet...* miał tak duży wpływ na kinematografię, że aż do lat 70., czyli do czasu fali kina *gore*, twórcy posługiwali się językiem tego obrazu.

Rok 1921 to *Zmęczona Śmierć* Langa – opowieść o nieuchronności śmierci, poprowadzona w czterech odrębnych historiach, a 1922 r. to *Nosferatu – symfonia grozy* Murnaua. Film jest adaptacją dzieła Brama Stokera, *Drakula*. Problemem Murnaua był brak praw autorskich, w związku z tym wymuszono na twórcach zmiany w scenariuszu. Zmiany dotyczyły w gruncie rzeczy tylko nazw

³ Do Langa należy nieco zapomniany już obraz, jeden z pierwszych balansujących na granicy kina grozy i science fiction, czyli *Metropolis* (1927) – film będący niedocenionym w swoim czasie arcydziełem niemieckiego ekspresjonizmu. Zauważony dopiero w latach 80. XX wieku, kiedy odkryto w filmie realne przepowiednie przyszłości. Zob. <http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=81> [data dostępu: 16.12.2013].

⁴ Odsyłam do klasycznej już pracy Kracauera – zob. S. Kracauer, *Od Caligariego do Hitlera*, Warszawa 1958.

i imion, historia pozostała prawie niezmienną. Jednocześnie film daje nam to, za co kochamy horrory dzisiaj: znakomicie ucharakteryzowanego głównego bohatera (o samym odtwórcy, Maxie Schrecku, krążyły legendy. Jego współpracownicy twierdzili, że jest wampirem. Miłośnicy tej legendy⁵ utrzymywali, że podczas kręcenia Schreck ani razu nie zamrugał powiekami, a w scenie powstawania z trumny miał wstać pod idealnym kątem prostym – w rzeczywistości posłużyła mu do tego sprężyna), cudownie nakręcone sceny grozy i atmosferę terroru, która nie opuszcza nas przez cały film. Obraz ten został uznany za pierwsze arcydzieło gatunku, a legenda o filmie rozwinęła się do tego stopnia, że w filmie z 2000 r. pod tytułem *Cień wampira*, Schreck (którego grał William Dafoe) został faktycznie pokazany jako wampir wysysający krew z członków ekipy. Rewelacyjne zabiegi techniczne (gra cieni jest znakomita) gruntownie przyczyniły się do stworzenia niesamowitej atmosfery obrazu. Rok 1922 przyniósł jeszcze jeden z zapomnianych obrazów grozy: *Haxan*, opowiadający o czasach inkwizycji (akcja filmu dzieje się pod koniec XV w.), który choć nie straszy tak, jak *Nosferatu*, wart jest obejrzenia ze względu na ciekawe ujęcie tamtych mrocznych czasów.

Horror kontynuował dominację w kinie niemy, a w 1925 r. powstał *Upiór w operze*, w którym wystąpił Lon Chaney – jedna z ikon kinematografii, zwłaszcza tej poświęconej horrorowi, nazwany „człowiekiem o tysiącu twarzach”. Był mistrzem charakteryzacji, posiadał własny zestaw do tego celu i zatrzymał sekrety warsztatu aż do śmierci. Obecnie ten słynny zestaw znajduje się w Los Angeles County Museum – został tam przekazany przez żonę aktora trzy lata po jego śmierci. A jego śmierć była dość kuriozalna, bowiem podczas kręcenia *Błyskawicy* w 1929 r. nabawił się zapalenia płuc, choroby dość trudnej do leczenia w tamtych czasach. Niedługo potem zdiagnozowano u niego raka płuc. Mimo intensywnej terapii nie udało się uratować aktora, a jego śmierć pogrążyła w żałobie cały filmowy świat. Kochano go tak, że podczas pogrzebu US Marine Corps pełnili wartę honorową przy jego krypcie, która znajduje się w Forest Lawn Memorial Park Cemetery w Glendale w Kalifornii. Pozostała ona nieoznaczona. Jego syn, Creighton Tull Chaney (znany jako Lon Chaney Jr.), kontynuował dziedzictwo ojca,

⁵ Schreck zagrał w ponad 40 filmach, co pozwala skutecznie obalić wszelkie mity dotyczące jego postaci. Pokazuje to również wpływ osobowości aktora na ekipę filmową i pozwala zaobserwować pierwsze „nakręcanie” publiczności (mistrzowsko zrealizowane przy okazji kampanii reklamowej *Blair Witch Project*).

ale aktorstwem zajął się dopiero po jego śmierci. Jego ikoniczną i najbardziej rozpoznawalną rolą była kreacja wilkołaka w *The Wolf Man* (1941). Poza tym jest jedynym aktorem, który zagrał wszystkie cztery sztandarowe potwory studia Universal: Wilkołaka, Mumię, potwora dr. Frankensteina (w filmie *Duch Frankensteina*) oraz syna Draculi w filmie o tym samym tytule z 1943 r. Zmarł na atak serca w wieku 67 lat w roku 1973.

No właśnie – Universal. To studio, które na początku kina dźwiękowego zdobyło dominującą pozycję w świecie filmowym, wiodło prym zwłaszcza w horrorach, dając nam wspomniane wcześniej potwory. W 1931 r. ukazały się dwa najbardziej znane i po czasy obecne uwielbiane i doceniane filmy studia: *Drakula* oraz *Frankenstein*. Universal pomógł dotrzeć na szczyt dwóm wielkim aktorom: Beli Lugosiemu i Borisowi Karloffowi. Ten ostatni, którego prawdziwe nazwisko brzmi William Henry Pratt, nazwany później nawet „Karloffem niesamowitym”, największą sławę zdobył dzięki roli monstrem w *Frankensteinie*. Pomimo grania w swoich filmach głównie czarnych charakterów, poza planem miał opinię miłego dżentelmena, który znany był ze współpracy z organizacjami dobroczynnymi. Ponadto był pierwszym aktorem, który do kontraktu dołączył klauzulę o tym, że czas charakteryzacji⁶ będzie doliczany do jego gaży. Aktor żenił się sześć razy, ale urodziła mu się tylko jedna córka, Sara Karloff. Podobno aktor miał opuścić plan zdjęciowy *Syna Frankensteina* i w pełnej charakteryzacji pognać do szpitala. Zmarł 2 lutego 1969 r., przeżywszy 82 lata.

Rolę monstrem proponowano Lugosiemu, lecz ten po sukcesie *Drakuli* stwierdził, że jest zbyt przystojny do grania potwora, poza tym niema rola nie przystawała takiej gwiazdzie (jak sam twierdził). Krąży anegdota, że gdy James Whale, reżyser filmu, spotkał w barze Karloffa i zaproponował mu rolę potwora, aktor był oburzony: „w końcu wyglądałem całkiem elegancko” – miał powiedzieć. W filmie są dwie kontrowersyjne sceny. Pierwszą z nich była scena, w której Frankenstein po stworzeniu potwora mówi: „To żyje, to żyje! Teraz nareszcie wiem, jak to jest być bogiem!”. Miało to urazić uczucia religijne widzów. Drugą sceną, która wywołała prawdziwe oburzenie, był moment, w którym potwór bawi się z małą dziewczynką i nieświadomie topi ją w jeziorze.

⁶ W przypadku *Frankensteina* nałożenie make-upu trwało ponad 3 godziny, tyle samo zdjęcia. Podczas kręcenia *Mumii* charakteryzacja granej w dwóch scenach przez Karloffa mumii trwała aż 8 godzin. Aktor cierpliwie to znosił, a jego poświęcenie stało się jego znakiem firmowym przez resztę kariery.

No i wreszcie *Drakula* Toda Browninga, dzięki której Bela Lugosi wzniósł się na wyżyny sławy. Dużą rolę w jego sukcesie odegrała genialna kreacja księcia, co w gruncie rzeczy Lugosi zawdzięczał temu, że jako węgierski emigrant długo nie mógł nauczyć się języka, w związku z czym uczył się swoich kwestii fonetycznie, co dało fantastyczny efekt. Jego pierwsze spotkanie z Renfieldem to absolutne mistrzostwo w budowaniu napięcia, a słowa „I... AM Dracula” oraz „I never drink... wine” to jedne z najsłynniejszych kwestii, jakie padły w horrorze. Sam Lugosi (w zasadzie Bela Blasko, który nazwisko sceniczne przyjął od nazwy miasteczka, w którym się urodził – Lugos⁷) dostał rolę Drakuli dzięki śmierci Chaneya, któremu pierwotnie ją zaproponowano. Różne opinie dotyczyły jego relacji z Karloffem, z którym Węgier współpracował przy kilku produkcjach, m.in. w *Synu Frankensteina*. Jedni mówili, że Lugosi nie znosił Anglika, zazdroszcząc mu większych ról, jakie dostawał, inni znowu twierdzili, że w tych czasach byli dobrymi przyjaciółmi. Sam Karloff powiedział, że z początku Lugosi był dość nieufny, bał się, że Anglik będzie chciał przyćmić jego grę aktorską. Gdy okazało się to nieprawdą, Lugosi miał polubić Karloffa i od tej pory ze sobą współpracowali. Chociaż później komentowano, że Lugosi bardzo denerwował się na Karloffa, gdy ten żądał... przerw na popołudniową herbatę. Lugosi cierpiał, ponieważ Universal wolał obsadzać w swoich filmach właśnie Karloffa i przeżywał kryzys artystyczny. Jego uzależnienie od morfiny i metadonu tylko pogłębiło kryzys. Pogłębiło go do tego stopnia, że przy tworzeniu pastiszu filmów o potworach z udziałem znanych postaci slapstickowych, Abbotta i Costello (*Bud Abbott, Lou Costello Meet Frankenstein*), twórcy filmu myśleli nawet, że Lugosi nie żyje i chcieli dać rolę Drakuli Ianowi Keithowi. Ten film był ostatnią wysokobudżetową produkcją z udziałem Lugosiego. Później odnalazł go w biedzie Ed Wood (znany jako najgorszy reżyser wszech czasów, choć myślę, że Uwe Boll mógłby się obruszyć), który dał mu kilka ról w swoich filmach. Uzależnił się od demerolu. Zmarł 16 sierpnia 1956 r. w wieku 73 lat na atak serca. Pochowano go w pelerynie Drakuli. Co ciekawe, oryginalna peleryna z 1931 r. przetrwała i jest w posiadaniu studia Universal.

Następne lata to czas *sequeli* popularnych filmów grozy. Temat został wyeksploatowany do granic możliwości, powstawały jednak perełki, stojące gdzieś obok gigantów kina, np. *Pies Baskervillów*

⁷ Warto zapoznać się z biografią jednego z najbardziej interesujących aktorów tamtych czasów: http://en.wikipedia.org/wiki/Bela_Lugosi [data dostępu: 16.12.2013].

(1939) czy *Doktor Jekyll i pan Hyde* (1931). II wojna światowa przyniosła ze sobą nowy rodzaj zniszczenia – bombę atomową, a w kinie rozpoczęła się nowa epoka – epoka *monster movies*⁸.

BIBLIOGRAFIA

- Kracauer S., *Od Caligariego do Hitlera*, Warszawa 1958.
Rodan P. J., *Polski horror, czyli kilka słów o filmie grozy*, Łódź 2008.
http://en.wikipedia.org/wiki/Bela_Lugosi [data dostępu: 16.12.2013].
<http://horror.com.pl/publicystyka/art.php?id=81> [data dostępu: 16.12.2013].
www.imdb.com/name/nm0917467/?ref=nv_sr_1 [data dostępu: 16.12.2013].

FILMOGRAFIA

- Bud Abbott, Lou Costello Meet Frankenstein*, reż. Ch. Barton, 1948.
Cień wampira, reż. E. E. Merhige, 2000.
Dr. Jekyll and Mr. Hyde, reż. R. Mamoulian, 1931.
Dracula, reż. T. Browning, K. Freund, 1931.
Duch Frankensteina, reż. E. C. Kenton, 1942.
Frankenstein, reż. J. S. Dowley, 1910.
Frankenstein, reż. J. Whale, 1931.
Gabinet doktora Caligari, reż. R. Wiene, 1920.
Golem, reż. P. Wegener, H. Galeen, 1915.
Haxan, reż. B. Christensen, 1922.
Nosferatu – symfonia grozy, reż. F. W. Murnau, 1922.
Pies Baskervillów, reż. S. Lanfield, 1939.
Student z Pragi, reż. S. Rye, 1913.
Syn Draculi, reż. R. Siodmak, 1943.
Syn Frankensteina, reż. R. V. Lee, 1939.
The Wolf Man, reż. G. Waggner, 1941.
Upiór w operze, reż. R. Julian, E. Sedgwick, E. Laemmle, L. Chaney, 1925.
Zmęczona Śmierć, reż. F. Lang, 1921.

ABSTRACT

The aim of the article is to reconstruct the history of horror, which includes the creation of the genre and its development in the silent cinema until a sound film. The author discusses the few productions of this period, looking at the dominant themes and the formal side, directing his attention to an interesting technical solutions. He writes about: *Student z Pragi*, *Frankenstein*, *Dracula* and *Gabinet doktora Caligari*.

Key words: horror, history of movie, vampire, expressionism.

⁸ Iście groteskowy gatunek filmowy, w którego obszarze mieszczą się filmy o zmutowanych mrówkach, pajakach czy... gigantycznych amebach.

Katarzyna Żakieta
UNIwersytet Łódzki

Kierunki rozwoju współczesnego filmu grozy

Horror jako gatunek

Chociaż początki horroru filmowego sięgają niemalże zarania kinematografii, to na gruncie badawczym nie istnieje jego spójna definicja. Podobnie jak w przypadku innych gatunków, mamy tu do czynienia z „polisemicznością systemów porządkujących”¹, co można tłumaczyć jako trudność w precyzyjnym nakreśleniu linii granicznych. Horror bowiem często wykazuje podobieństwo z takimi odmianami jak science-fiction czy thriller, dlatego też niekiedy trudno zaklasyfikować go do konkretnej, zamkniętej kategorii. Co więcej, horror jako zjawisko interdyscyplinarne nie jest zarezerwowany wyłącznie dla realizacji filmowych. Jego elementy możemy dostrzec na gruncie wielu tekstów kultury, wykorzystujących odmienne techniki realizacyjne. W związku z tym próby ujęcia teoretycznego nie ograniczają się do opisu czynników konstytutywnych dla poszczególnych sztuk, lecz starają się uchwycić horror bardziej ogólnie, poszukując wspólnej płaszczyzny dla literatury, malarstwa czy filmu.

Roger Caillois włącza horror w obręb fantastyki, wskazując na specyficzne rozdarcie, które dokonuje się za sprawą „porządku nadprzyrodzonego, zakłócającego spójność wszechświata”². Twierdzi, że „fantastyka [...] jest manifestacją skandalu, rozdarcia, niezwykłym, nieznośnym wręcz wdarciem się w [...] świat rzeczywisty”³, w przeciwieństwie do baśni, w której magia nie stanowi zaskoczenia dla bohaterów oraz nie dezintegruje zasad obowiązujących wewnątrz świata przedstawionego. W koncepcji Caillois istotne jest,

¹ A. Has-Tokarz, *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011, s. 33.

² R. Caillois, *Od baśni do science-fiction*, przeł. J. Lisowski, [w:] tenże, *Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967, s. 33.

³ Tamże, s. 32.

że fantastyka grozy pojawia się tam, gdzie najmniej można się tego spodziewać; tylko w styczności ze zdroworozsądkowym oglądem może wywołać strach, będący efektem dysonansu poznawczego. W podobny sposób widzi horror, a właściwie art-grozę⁴, Noël Carroll. Wykorzystując koncepcję nieczystości Mary Douglas, zwrócił on uwagę na charakterystyczną postać potwora, który nie musi być bytem fantastycznym, lecz anomalią rozdzierającą porządek kategoryalny. „Nieczyste” potwory jako byty transgresywne najczęściej pochodzą z mrocznych, nieznanymi przestrzeni, o których odbiorca nie wie lub wie bardzo mało, są amorficzne, „kategoryalnie pośrednie lub sprzeczne, a także niekompletne i pozbawione formy”⁵. Carroll zauważa jednak, że horror nie tylko bazuje na określonym typie postaci (potwór) czy miejsca (tajemnicze, niedookreślone lokacje), lecz jego najważniejszym wyznacznikiem jest afektywna reakcja odbiorcy: „Gatunek horroru, występujący w różnych rodzajach sztuki i w różnych tworzywach, bierze swą nazwę od emocji, którą wywołuje lub powinien wywoływać, to ona stanowi podstawowy wyróżnik horroru”⁶.

Anita Has-Tokarz w swej książce *Horror w literaturze współczesnej i filmie* proponuje ujęcie tematu, w którym stara się odnieść do wszystkich wyżej wymienionych aspektów, a także uwzględnia stanowiska takich autorytetów, jak S. King, A. Gemra, R. Handke, I. Kolasińska, A. Kołodyński czy M. Wydmuch, czego efektem jest poniższa definicja:

Horror jest formułą artystyczną uwarunkowaną zindywidualizowanym czynnikiem estetycznym doznawania grozy, którego realizacja dokonuje się poprzez zastosowanie – na poziomie tekstu – określonych motywów, stylistyczno-językowych środków narracyjnych, efektów dramaturgicznych (suspens, stopniowanie napięcia fabularnego) oraz kompozycyjnych (ambiwalentna struktura świata przedstawionego), podporządkowanych ewokacji atmosfery lęku i grozy u odbiorcy⁷.

Hybrydy gatunkowe

Klasyczne horrory straszyły nas wampirami, wilkołakami, duchami, które w romantycznym sztafażu wywoływały grozę i często były adaptacjami gotyckich powieści. Następnie nieobce widzowi

⁴ Nazwa używana przez N. Carrola w publikacji *Filozofia horroru*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.

⁵ Tamże, s. 61.

⁶ Tamże, s. 35.

⁷ A. Has-Tokarz, *dz. cyt.*, s. 50.

stały się monstra, przerażające swoją innością, a dalej do tematów gatunku dołączyły pograniczne reprezentacje horroru osobowości, horroru spirytualnego czy dotyczącego zemsty natury. Od końca lat 70. zaczęto testować granice wytrzymałości widza poprzez zaprezentowanie takich krwawych podgatunków, jak *gore*, *splatter* czy *slasher*. Obecnie trudno oprzeć się wrażeniu, że horror podąża w nieco odmiennym kierunku, niż moglibyśmy przypuszczać. Otóż, nadrzędna emocja, której powinien być podporządkowany ów gatunek, traci na znaczeniu przede wszystkim poprzez konwencjonalizację, prowadzącą do oswojenia i neutralizacji chwytów niegdyś warunkujących grozę. Po zapoznaniu się z historią horroru oczekiwanie od filmów grozy innowacyjnych metod wywoływania lęku jest niemalże niemożliwe, dlatego też częstą tendencją w dzisiejszym kinie jest sięganie do chwytów parodystycznych, które może nie wywołują efektu przerażenia, ale wielbicielowi gatunku umożliwiają kontakt ze znanymi schematami w formie intelektualnej zabawy.

Horrory hybrydalne to filmy, w których

dochodzi nie do fuzji odmiennych konwencji gatunkowych, lecz do ich zmieszania. Efekt skrzyżowania dotyczy gatunków odległych, które nie były dotąd integrowane bądź łączono je rzadko. Chodzi tu nie o proste harmonijne zespolenie, lecz taki rodzaj fuzji, która wywołuje u odbiorcy odczucie kuriozalnej nieprzystawalności połączonych elementów⁸,

więc do hybryd nie moglibyśmy zaliczyć obrazów, które niejako obligatoryjnie wchodzą w relacje międzygatunkowe, jak np. *Resident Evil* (reż. P. W. S. Anderson, 2002), czyli specyficzny konglomerat horroru, science fiction i filmu akcji. Miesza on gatunki, ale nie jest to działanie o charakterze subwersywnym. Natomiast formy hybrydalne składają się z na tyle heterogenicznych elementów, że istnieją one obok siebie bardziej na zasadzie kolażu niż harmonii, a więc burzą porządek i zaskakują tym odbiorcę. A. Has-Tokarz mówi, że popularność hybryd wiąże się z postnowoczesnymi tendencjami w sztuce⁹. Na gruncie kina objawiałoby się to w szczególnym zwrocie w stronę nurtu postmodernistycznego, który znosi podział na kulturę niską i wysoką oraz preferuje powtarzalność i przetwarzalność wątków obecnych już w kulturze, co sprzyja eklektyczności gatunków, ich hybrydyzacji, trawestacji, intertekstualności. Uwidacznia się to także w horrorze, przede wszystkim w szerokiej reprezentacji horrorów komediowych, gdzie obok synkretyzmu

⁸ Tamże, s. 121.

⁹ Tamże, s. 110.

gatunkowego dużą rolę odgrywają zabiegi oparte na pastiszu i parodii. Parodiowanie znanych schematów nie jest zabiegiem nowym, świadczy o tym chociażby seria o Abbie i Costello z lat 50., *Nieustraszeni pogromcy wampirów* Romana Polańskiego z 1967 r. czy ciesząca się dużą popularnością twórczość Mela Brooksa. Trzeba jednak zaznaczyć, że od lat 90. owe tendencje zdecydowanie się nasiliły. Parodia świadczy o pewnego rodzaju dekonwencjonalizacji, a więc obecne w kulturze sposoby przedstawienia stają się na tyle popularne, że ich moc oddziaływania traci na znaczeniu. Parodia pojawia się zawsze tam, gdzie mamy do czynienia z kryzysem gatunku. Jego wzorce ulegają skostnieniu i są powszechnie rozpoznawane, w przeciwnym razie nie byłoby możliwe dekodowanie takiego przekazu. Odbiorca, stykający się z parodią, aby poprawnie ją zrozumieć, musi odpowiednio odczytać intertekstualne linki do określonego kanonu tekstów, w innym razie nie rozpozna źródła parodii i finalnie nie będzie mógł czerpać przyjemności z obcowania z tekstem. Kolejną ważną cechą horrorów komediowych, bezpośrednio związaną z ich intertekstualnym wymiarem, jest samozwrotność, a więc odwoływanie się do mechanizmów konstruowania filmowej grozy¹⁰.

Współczesnym przykładem owych praktyk może być seria *Straszny film* (cz. 1 i 2 – reż. K. Wayans; cz. 3 i 4 – reż. D. Zucker; cz. 5 – reż. M. D. Lee; 2000, 2001, 2003, 2006, 2013). Głównym celem tej produkcji jest dostarczanie zabawy poprzez komiczne przekształcenie postaci czy motywów, które łatwo dają się skojarzyć z konkretnymi filmami, na tyle popularnymi, że swobodnie zostają zidentyfikowane przez widza. Oczywiście można polemizować, czy *Straszne filmy* posiadają jakąkolwiek wartość artystyczną, ale z pewnością wyróżniają się dominacją pierwiastka ludycznego, będącego prostą konsekwencją zabiegów parodiujących. Ciekawym przykładem są też superprodukcje pokroju *Zombieland* (reż. R. Fleischer, 2009) czy *Wiecznie żywy* (reż. J. Levine, 2013), reinterpretujące powszechnie przyjęte kanony dotyczące *zombie movies*. Obydwie komedie wykorzystują wyeksploatowany motyw apokalipsy zombie. Bazują na wiedzy odbiorcy, który zamiast morderczej walki o przetrwanie otrzymuje albo przerysowane metody eksterminacji przybierające charakter konkursu, albo w *Wiecznie żywym* może obserwować wydarzenia z perspektywy bohatera, który stał się myślącym i ewoluującym zombie z uczuciami, z czego często wynika

¹⁰ Charakterystyka horroru hybrydalnego zawarta w tym akapicie całkowicie opiera się na rozważaniach A. Has-Tokarz.

komizm sytuacyjny. Co ciekawe, w *Zombieland* dochodzi do samozwrotnej motywacji przy wykorzystaniu w filmie prawdziwej tożsamości Billa Murraya, a hybrydyczny charakter obu produkcji wyraża się w jednoczesnym wykorzystaniu horroru, komedii, a nawet romansu pomiędzy zombie a żywą protagonistką. Analogiczne zabiegi stosowane są także w filmach takich jak *Wysyp żywych trupów* (reż. E. Wright, 2004) czy *Deadheads* (reż. B. Pierce, D. T. Pierce, 2011). Interesujący jest również *Atak na dzielnicę* (reż. J. Cornisch, 2011), gdzie obcy obierają sobie na cel ataku przeciętne blokowisko i ich nieporadnych mieszkańców. W filmie obserwujemy odwołania do kultowych produkcji w stylu *Obcego – ósmego pasażera Nostromo* (reż. R. Scott, 1979), a dodatkowym kontekstem staje się formuła science-fiction. Znowu nieudolność bohaterów w *Porąbanych* (reż. E. Craig, 2010) budzi śmiech w kontekście zasad *slasher*a. Wypadałoby jeszcze wspomnieć, że tendencje parodystyczne nie są zarezerwowane wyłącznie dla kręgu anglojęzycznego. Ciekawą egzemplifikacją zjawiska jest norweski *Zombie SS* (reż. T. Wirkola, 2009), gdzie w śnieżnym podbiegunowym krajobrazie naziści zombie dokonują krwawej zemsty po latach. Przerysowana estetyka *gore* uwidacznia absurd *camp slasher*a, a także demitologizuje filmowe przedstawienia północnej Skandynawii jako idyllicznej krainy ciszy i spokoju.

Komediowy wydzźwięk w hybrydach posiada także działanie tożsame ze stylistyczną hiperbola, tak często spotykaną w estetyce kempowej. Za mistrza stylizacji i sztuczności można uznać Sama Raimiego, który swoją trylogią o *Martwym zła* (1981, 1987, 1992) wyznaczył nowe standardy w filmie grozy. Połączenie slapsticku z horrorem spowodowało, że kempowa hybryda zyskała status kultowy. Raimi jest także autorem nowszego filmu *Wrota do piekiel* (2004), który ewidentnie nawiązuje do praktyk z *Martwego zła*, podtrzymuje kempowy wydzźwięk, nadal wywierający ogromny wpływ na wiele produkcji z pogranicza grozy i komedii – np. brytyjskie produkcje, takie jak: *Zarżnięci żywcem* (reż. P. A. Williams, 2008), *Doghouse* (reż. J. West, 2011), *Lesbian Vampire Killers* (reż. P. Claydon, 2009). Celowe przejawienia, uwydatnienie sztuczności formy filmowej czy ujawnienie paradoksów konstrukcyjnych nie ma nic wspólnego z zawieszaniem niewiary, skupia uwagę odbiorcy na dominującej formie, a więc można dojść do wniosku, że elementy kampu są z łatwością dostrzegalne w większości horrorów komediowych.

Horrorhybrydalne wykorzystują cały arsenał środków znanych z kina grozy, ale ignorują czynnik, który do tej pory wskazywany

był w gatunku jako konstytutywny. Rezygnują z wywoływania strachu na rzecz zabawy konwencją. Nie chodzi w nich o zanurzenie w wykreowany świat fikcji i emocjonalne zaangażowanie widza, lecz o skupienie się na formie, przejmującej kontrolę nad treścią. Rodzi to jednak pytanie, czy skoro film nie straszy, to nadal jest horrorem? Powyższe zjawisko udowadnia, że charakterystyka horroru wymagałaby przededefiniowania, które zaznaczyłoby istnienie schyłkowej formy gatunku, wykluczającej ewokowanie grozy jako warunek *sine qua non*.

Horror nostalgiczny i kinematografie narodowe

Formy hybrydyczne nie są jedynymi, które występują na współczesnej mapie horroru. Otóż, na przeciwstawnym biegunie znajdują się filmy, które nawiązują do reprezentacji grozy z czasów, kiedy kino faktycznie miało straszyć widza. Horror nostalgiczny nie stanowi nurtu innowacyjnego, bowiem bazuje na spojrzeniu w przeszłość. Kino nostalgiczne, w rozumieniu Frederica Jamesona, opiera się na powrocie do znanych motywów, próbuje przywołać atmosferę i nastrój tego, co minione, ale jest to wynik niemożliwości współczesnego społeczeństwa do estetycznego wyrażania teraźniejszości¹¹. W wypadku horroru również widać wpływ tego zjawiska, ponieważ widz zmęczony przerysowaniem i przesadą chociażby *gore movie*, poszukuje stabilności, którą może odnaleźć w tradycji, czyli w klasycznej narracji¹². Możliwe, że właśnie to, co sugeruje Jameson, przyczyniło się do ogromnego wzrostu popularności horrorów spoza Hollywood. Kinematografia hiszpańska, brytyjska czy japońska w poszukiwaniu tematów zaczęły sięgać do tradycji, wierzeń, jak również do nieco zapomnianej literatury grozy. Pozwoliło to na renesans odmian narodowych, z których każda posiada indywidualne cechy, ściśle sprzężone z kulturowym potencjałem regionu. Ich odczytywanie wiąże się z jednej strony z nostalgicznym zwrotem do niegdyś zasłyszanych opowieści (dla widzów zaznajomionych z daną tradycją), z drugiej zaś – z mechanizmem odczuwania jednoczesnego *tremendum et fascinosum* (grozy i fascynacji) przy odkrywaniu nieznanymi kontekstów chociażby w obliczu filmu azjatyckiego.

Horror hiszpańskie, a właściwie filmy kręgu iberoamerykańskiego (jeden z czołowych twórców nurtu, Guillermo del Toro, po-

¹¹ F. Jameson, *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. P. Czaplinski, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996.

¹² A. Has-Tokarz, *dz. cyt.*, s. 130–131.

chodzi z kulturowo spokrewnionego Meksyku), wyróżniają się folklorystycznymi inspiracjami, spirytualizmem oraz częstym nawiązaniem do realizmu magicznego, w szczególności w filmach takich jak *Kręgosłup diabła* (2001) czy *Labirynt fauna* (2006), oba w reż. G. del Toro. Została w nich przyjęta perspektywa wrażliwego dziecka, które w wierzeniach uchodzi za byt nieukształtowany jeszcze przez kulturę, bliższy naturze, a więc jest w stanie pocuć i zobaczyć „więcej”. Pozwala to na bardziej wiarygodne wprowadzenie cudownych wydarzeń funkcjonujących na tych samych prawach, co rzeczywistość świata przedstawionego. Realizm magiczny lubuje się w tego typu zabiegach, wprowadza fantastyczność proweniencji ludowej i dzięki obecności magii wyjaśnia nierzadko skomplikowaną sytuację społeczno-polityczną¹³. W *Kręgosłupie diabła* w centrum uwagi mamy sierociniec, a groza pochodząca z kontaktów z duchami jest równie niepokojąca, co konsekwencje wojny domowej (akcja osadzona w 1939 r.), ciągle wybrzmiewającej w postaci ogromnego niewypału spoczywającego na dziedzińcu. Znowuż *Labirynt fauna*, poprzez cudowność, pozwala młodej bohaterce oswoić traumatyczne doświadczenie II wojny światowej i rządów generała Franco. Jednym z pierwszych filmów, który zapoczątkował modę na hiszpańskie straszenie byli *Inni* (reż. A. Amenabar, 2001). Jest to obraz, który łączy w sobie poetykę horroru i thrillera oraz stosuje typowe dla tego nurtu elementy: gotycki sztafaż, aluzyjne efekty specjalne, zaskoczenie poprzez dźwięki, oniryczną atmosferę wywołaną głębią ostrości oraz specyficznym oświetleniem¹⁴. Wspomnieć należy również *Sierociniec* (reż. J. A. Bayona, 2007), *No-Do. Wezwanych* (reż. E. Quiroga, 2009), *Wyspę zaginionych* (reż. G. Ibáñez, 2009) oraz *Nie bój się ciemności* (reż. T. Nixey według pomysłu G. del Toro, 2010). Ten ostatni udowadnia, że hiszpański horror stał się na tyle popularny, iż w USA zaczyna się realizować filmy oparte jedynie na scenariuszach autorów z iberookcidentańskiego kręgu kulturowego (podobna praktyka w przypadku [*REC*] i *remake'a* o tytule *Kwarantanna*).

W Wielkiej Brytanii, oprócz bogatej reprezentacji hybryd, można odnotować zwrot w kierunku upiornego klimatu znanego z tradycji literackiej nawiązującej do powieści gotyckiej spod znaku Anne Radcliffe czy Horacego Walpole'a. Obrazowanie w tego typu filmach opiera się na gotycko-romantycznym sztafażu, akcja rozgrywa się

¹³ T. Pindel, *Zjawy, szaleństwo, śmierć. Fantastyka i realizm magiczny w literaturze hispanoamerykańskiej*, Kraków 2004, s. 243.

¹⁴ A. Has-Tokarz, *dz. cyt.*, s. 135.

w miejscach takich jak stare domy, zamki, mgliste krajobrazy – lasy, pola, odludzia, a motywy fabularne oscylują wokół tematyki rodzinnych tajemnic, klątw, szaleństwa i duchów. Nierzadko pojawiają się romantyczne psychizacje krajobrazu, w których emocje bohaterów odnajdują odzwierciedlenie w wizualizacjach przyrody – wichry, burze, zamglenia. *Wilkołak* (reż. N. Murphy, 2010), *Szept* (reż. J. Johnson, 2011) czy *Kobieta w czerni* (reż. J. Watkins, 2011) pokazują, że gotycki klimat znowu staje się modny.

Azjatyckie horrory to nie tylko filmy z Japonii, ale także z Korei, Hongkongu czy Tajlandii, a kluczowy wpływ na treści w nich zawarte ma kontekst geograficzno-kulturowy. Duże znaczenie ogrywiają dwie religie, które silnie oddziałują na społeczeństwo azjatyckie – szintoizm i buddyzm, obydwie mocno związane ze spirytualnym wymiarem egzystencji. „Według religii *shintō* wszyscy ludzie są obdarzeni duchem lub duszą zwaną *reikon*”¹⁵, zaś dusze zmarłych powracają do ziemskiego świata jako *yūrei*. Silne emocje towarzyszące śmierci lub brak godnego pogrzebu może spowodować, że duch pozostaje wśród żywych, by dokończyć niezałatwione sprawy. Kiedy duch pragnie jedynie zemsty, staje się groźnym *onryō*. Natomiast z wierzeń buddyjskich pochodzą wyobrażenia o wędrownicy dusz, karmie, reinkarnacji. Ważnym elementem, który wpłynął na japońską kulturę, były niesamowite opowieści o duchach zwane *Kaidan* (jap. *kai* ‘niesamowity’, *dan* ‘rozmowa, recytujący opowiadanie’), rozgrywające się w epoce Edo (1603–1868) podczas rządu szogunatu Tokugawy. Wiele tych opowieści wystawianych było w mocno skonwencjonalizowanym i tradycjonalistycznym teatrze kabuki, skąd współczesny horror czerpie wiele inspiracji ikonograficznych. Dwa najpopularniejsze dziś nurty japońskiego horroru to filmy ukazujące technofobie połączone z lękiem spirytualnym, m.in. japońskie *The Ring: Krąg* (reż. H. Nakata, 1998), *Nieodebrane połączenie* (reż. T. Miike, 2003), koreański *Telefon* (reż. Byeong-ki Ahn, 2002) i tajlandzki *Shutter: Widmo* (reż. B. Pisanthanakun, P. Wongpoom, 2004) oraz współczesne *ghost story* – opowieści o duchach przeniesione w dzisiejsze realia, ale silnie osadzone w wierzeniach szintoistycznych: japońskie *Dark Water* (reż. H. Nakata, 2002), *Klątwa Ju-on* i jej druga część (reż. T. Shimizu, 2002, 2003) czy hongkońskie *Oko* (reż. O. P. Chun, D. Pang, 2002)¹⁶.

¹⁵ K. Gonerski, *Strach ma skośne oczy. Azjatyckie kino grozy*, Skarżysko-Kamienna 2010, s. 17.

¹⁶ Informacje dotyczące japońskiej odmiany horroru w większości pochodzą z publikacji K. Gonerski, *dz. cyt.*, s. 11–45.

Horror paradokumentalny

Najbardziej innowacyjnym kierunkiem rozwoju filmowej grozy jest nurt określany mianem *horror vérité* lub *mockumentary horror*. Wykorzystuje on stylizację na dokument, ażeby zatrzeć granicę między fikcją a rzeczywistością. Za jego prekursora uznaje się kontrowersyjny obraz Ruggero Deodato *Cannibal Holocaust* (1980), który zestawia ze sobą profesjonalny obraz i nagrania wystylizowane na zagadkowy *found footage*, jednakże dominującą estetyką jest tu nachalna dosłowność *gore*. Dzisiejsze horrory paradokumentalne bardziej niż na eskalacji cielesności polegają na eliptycznej zagadkowości, warunkowanej przez oszczędną formułę, z której twórcy paradoksalnie czynią zaletę. *Blair Witch Project* (reż. D. Myrick, E. Sanchez, 1999) pokazał, że film, który kosztował zaledwie 60 tys. dolarów, może odnieść gigantyczny sukces. Przy jego promocji zastosowano wszystkie możliwe chwytły (fałszywy *making off*, spreparowana historia i dowody na stronie internetowej, ogłoszenia o zaginięciu bohaterów o tych samych nazwiskach, co aktorzy), ażeby jeszcze bardziej uprawdopodobnić historię zaginionych w lesie studentów, pragnących nakręcić dokument o legendarnej wiedźmie z lasu. To, co widzimy na ekranie rzekomo ma być efektem zmontowania materiału filmowego pozostałego po zaginionych protagonistach. Taki przekaz nawiązuje z widzem relację, w której strach może być znowu odczuwalny, bowiem porządek faktualny niebezpiecznie miesza się z fikcyjnym, tak jak w satanistycznych reprezentacjach: *Ostatni egzorcyzm* (reż. D. Stamm, 2010) czy *Demony* (reż. W. B. Bell, M. Paterman, 2012), gdzie paradokumentacja uwiarygodnia autentyzm egzorcyzmu. Doświadczenie obcowania z takim tekstem staje się bardziej niepokojące, ponieważ zaburza możliwość bezpiecznego rozgraniczenia, które do tej pory było domeną horroru. Filmy takie jak *Paranormal activity* czy *[REC]* oraz ich kontynuacje pokazują, że techniczne ograniczenia przemieniają się w estetyczną eksplorację nieznanych obszarów filmowych. Najczęstszą metodą realizacyjną jest „kamera z ręki”, najważniejsze momenty dzieją się w całkowitej ciemności albo w przestrzeni pozakadrowej, a miejscem akcji są rzeczywiste scenerie przeważnie z naturalnym oświetleniem. Nierzadko występuje wspomniany już *found footage*. Powyższe elementy składają się na niezwykle tanią metodę wytwarzania materiału filmowego, dlatego też egzemplifikacje tej odmiany pochodzą z wielu kinematografii, nawet takich jak Indie, Urugwaj czy Norwegia¹⁷. Trudno stwierdzić, jak długo

¹⁷ Indie: ? – *Pytajnik* (reż. A. Patel, 2012), Urugwaj: *La casa muda* (reż. G. Hernandez, 2010), Norwegia: *Lowca trolli* (reż. A. Øvredal, 2010).

widzowie będą się oswajać z mechanizmami horroru paradokmentalnego, ale obecnie jest to jedna z nielicznych form horroru, która budzi zaskakująco silne emocje.

Podsumowanie

W niniejszym opracowaniu starałam się zaprezentować mapę współczesnego horroru. Oczywiście nie sposób wymienić tu wszystkich zjawisk, dlatego też omówienie ograniczyłam do subiektywnie istotnych tendencji. Wyróżniając takie zjawiska, jak horror hybrydalny, nostalgiczny i paradokmentalny, chciałabym zaznaczyć, że gatunek filmowej grozy ma charakter dynamiczny, nawet jeśli opiera się na powrocie do pewnych ustalonych typów obrazowania. Każda rekontekstualizacja nosi znamiona kreatywności i przyczynia się do aktywnego przeformułowywania, a w to zawsze wpisany jest potencjał innowacyjności. Niesłabnąca popularność horrorów poświadcza, że pośród widzowni nadal istnieje na nie zapotrzebowanie, niezależnie od tego, czy będą one jedynie prowadziły dialog z konwencją, czy też zwrócą się w stronę emocjonalnego aspektu grozy.

BIBLIOGRAFIA

- Caillois R., *Od baśni do science-fiction*, przeł. J. Lisowski, [w:] tenże, *Odpowiedzialność i styl*, Warszawa 1967.
- Carroll N., *Filozofia horroru*, przeł. M. Przyłipiak, Gdańsk 2004.
- Gonerski K., *Strach ma skośne oczy. Azjatyckie kino grozy*, Skarżysko-Kamienna 2010.
- Has-Tokarz A., *Horror w literaturze współczesnej i filmie*, Lublin 2011.
- Jameson F., *Postmodernizm i społeczeństwo konsumpcyjne*, przeł. P. Czapliński, [w:] *Postmodernizm. Antologia przekładów*, red. R. Nycz, Kraków 1996.
- Pindel T., *Zjawy, szaleństwo, śmierć. Fantastyka i realizm magiczny w literaturze hispanoamerykańskiej*, Kraków 2004.

FILMOGRAFIA

- Atak na dzielnicę*, reż. J. Cornisch, 2011.
- Blair Witch Project*, reż. D. Myrick, E. Sanchez, 1999.
- Cannibal Holocaust*, reż. R. Deodato, 1980.
- Dark Water*, reż. H. Nakata, 2002.
- Deadheads*, reż. B. Pierce, D. T. Pierce, 2011.
- Demony*, reż. W. B. Bell, M. Paterman, 2012.
- Doghouse*, reż. J. West, 2011.
- Inni*, reż. A. Amenabar, 2001.
- Kłątwa Ju-on*, cz. 1, 2, reż. T. Shimizu, 2002, 2003.

- Kobieta w czerni*, reż. J. Watkins, 2011.
Kręgosłup diabła, reż. G. del Toro, 2001.
Labirynt fauna, reż. G. del Toro, 2006.
Lesbian Vampire Killers, reż. P. Claydon, 2009.
Martwe zło, cz. 1, 2, 3, reż. S. Raimi, 1981, 1987, 1992.
Nie bój się ciemności, reż. T. Nixey, 2010.
Nieodebrane połączenie, reż. T. Miike, 2003.
Nieustraszeni pogromcy wampirów, reż. R. Polański, 1967.
No-Do. Wezwani, reż. E. Quirog, 2009.
Obcy – ósmy pasażer Nostromo, reż. R. Scott, 1979.
Oko, reż. O. P. Chun, D. Pang, 2002.
Ostatni egzorcyzm, reż. D. Stamm, 2010.
Paranormal activity, reż. O. Peli, 2007.
Porąbani, reż. E. Craig, 2010.
[REC], reż. J. Balaguero, P. Plaza, 2007.
Resident Evil, reż. P. W. S. Anderson, 2002.
Shutter: Widmo, reż. B. Pisanthanakun, P. Wongpoom, 2004.
Sierociniec, reż. J. A. Bayona, 2007.
Straszny film, cz. 1, 2, reż. K. Wayans, 2000, 2001.
Straszny film, cz. 3, 4, reż. D. Zucker, 2003, 2006.
Straszny film, cz. 5, reż. M. D. Lee, 2013.
Szepty, reż. J. Johnson, 2011.
Telefon, reż. Byeong-ki Ahn, 2002.
The Ring: Krąg, reż. H. Nakata, 1998.
Wiecznie żywy, reż. J. Levine, 2013.
Wilkołak, reż. N. Murphy, 2010.
Wrota do piekieł, reż. S. Raimi, 2004.
Wyspa zaginionych, reż. G. Ibáñez, 2009.
Wysyp żywych trupów, reż. E. Wright, 2004.
Zarżnięci żywcem, reż. P. A. Williams, 2008.
Zombie SS, reż. T. Wirkola, 2009.
Zombieland, reż. R. Fleischer, 2009.

ABSTRACT

The paper is focused on a map of a modern horror. It presents main tendencies of a horror movies consisting hybrid horrors, which are parodying genre conventions and nostalgic horrors – using literary and folklore references. It has a major impact on a popularization Ibero-American and Asian films, as well as gothic renaissance in Great Britain. Horror *vérité* issues are described in this article as innovative way, having roots in paradocumental aesthetics.

Key words: hybrid horror, nostalgic horror, horror *vérité*, mockumentary horror, modern horror.

Mateusz Krzekotowski
UNIwersytet Łódzki

Absurd w japońskich filmach *gore* – stylistyka *ero-guro-nansensu*

Masakra w Kraju Kwitnącej Wiśni

Słowo *gore* pochodzi z języka angielskiego i oznacza „zaschnięta krew będąca efektem obrażenia [zadanego ciała – M. K.]”¹. Jest to definicja kluczowa dla podgatunku horroru filmowego określanego tym samym mianem, tudzież jako *splatter*² (ang. *splatter* w znaczeniu kolokwialnym to również ‘rzeź, jatka’), którego głównym narzędziem kreowania uczucia lęku i dyskomfortu u widza jest ukazywanie w graficzny, często przerysowany sposób, przemocy zadawanej bohaterom koszmaru. W Kraju Kwitnącej Wiśni ten typ estetyki w sztuce rozpoczął nurt *ero-guro-nansensu* (w skrócie *ero guro*), za którego w pełni dojrzałe początki uważa się lata 20. i 30. XX w. Obecny w literaturze i sztukach plastycznych, został porzucony podczas II wojny światowej, jednak pod koniec lat 60. powrócił silnie związany z kinem *gore*, a elementy jego estetyki nadal są wyraźnie obecne we współczesnym kinie tego gatunku. Autor pierwszej polskiej monografii dotyczącej japońskiego horroru, zatytułowanej *Strach ma skośne oczy. Azjatyckie kino grozy* – Krzysztof Gonerski pisze:

Czym właściwie jest ten nurt? Najprościej – japońską odmianą europejskiej groteski literackiej, tyle że wzbogaconą o śmiałą erotykę, chętnie ukazującą różnego rodzaju dewiacje seksualne. W rzeczywistości *ero guro* to coś znacznie więcej. To fenomen kulturowy wykraczający poza jedną

¹ Definicja pochodzi z internetowego słownika Cambridge: http://dictionary.cambridge.org/dictionary/british/gore_1?q=gore [data dostępu: 15.12.2013].

² *Splatter* najczęściej jednak jest rozumiane jako gatunek filmowy: www.urbandictionary.com/define.php?term=splatter [data dostępu: 10.12.2013].

dziedzinę sztuki. To estetyka łącząca groteskową seksualność, grozę, odrazę, dziwaczność i absurd w jedno³.

Oczywiście europejskie czy amerykańskie filmy *gore* również nacechowane są seksualnością, rzadziej jednak zbudowaną na dewiacji czy nonsensie. Za *gore* w rozumieniu zachodnim można by uznać pierwsze japońskie filmy *splatter*: *Jigoku* (1960) z realistycznie przedstawionymi scenami piekielnych tortur (krwawe morze, ludzie obdzierani ze skóry), *Sanjuro* (1962), w którym po raz pierwszy pojawiła się, nieodłączna dla tego typu kina, fontanna tryskającej hektolitrami krwi, czy popularna seria filmów o przygodach Lady Snowblood: *Lady Snowblood* (1973) i *Lady Snowblood 2: Love song of vengeance* (1974)⁴.

Japońskie kino *gore* ewoluowało w kierunku stylistyki *ero guro* zwłaszcza dzięki trwającemu w latach 70. i 80. boomowi na tak zwane różowe kino⁵ – szczególnie jego dwie odmiany: *pinky violence*⁶ i okrutniejsze *splatter eros*, które uwielbiały połączenie seksu, tortur i dziwaczności – przykładem niech będzie słynne *Entrails of a Virgin* (1986), z fabułą opierającą się na historii orgii fotografów i modelek (*ero*), na której pojawia się złe, leśne bóstwo, mordujące uczestników w okrutny sposób (*guro*). Poczwarą zabija wszystkich poza jedną modelką, którą zapładnia i zostawia w ciąży (*nansensu*).

W moim opracowaniu chciałbym omówić absurd zarysowany na przykładzie fabuły w trzech współczesnych japońskich filmach *gore*. Skoro jednak obecne *splatter cinema* tego kraju jest silnie związane ze stylistyką *ero guro*, chciałem najpierw wyjaśnić Czytelnikowi, który być może nie miał jeszcze styczności z tego rodzaju orientálną kinematografią, skąd bierze się to dziwne połączenie przemocy z abstraktem i wyuzdanym erotyzmem (a raczej fetyszyzmem), które towarzyszy większości tych filmów. Jestem przekonany, iż sama fabuła w przekonujący sposób zegzemplifikuje Czytelnikowi świat absurdu istniejący w tym gatunku kina.

³ K. Gonerski, *Ciało groteskowe, czyli krótka historia ero guro*, <http://strach-maskosneoczy.blogspot.com/2011/04/ciao-groteskowe-czyli-krotka-historia.html> [data dostępu: 16.12.2013].

⁴ W przypadku tej serii odważniejszą erotykę zawierał pierwowzór mangowy.

⁵ W Japonii są to wszelkiego rodzaju filmy dla dorosłych, tutaj mam na myśli jednak filmy pornograficzne.

⁶ Rodzaj filmu pornograficznego z wyraziście wyeksponowanymi scenami seksu i okrucieństwa – głównie wymierzonego w stronę kobiet. Miejscem akcji są placówki, w których przebywają same kobiety, np. więzienia, szkoły.

Baba-doktor z piekła rodem

Kultowa seria japońskich filmów *Guinea Pig* bardzo często eksperymentowała z formą, skutecznie odchodząc od stylistyki dwóch pierwszych części będących przykładami filmów *snuff*. Czwarta część: *Ginī piggu 4: Pitā no akuma no joi-san* (1986) stylizowana jest na paradokument, który w dziewięciu rozdziałach (kartach chorobowych) próbuje zilustrować dziwne przypadki medyczne rozsiane na terenie całego Tokio. Lekarką-transwestytą badającą choroby jest Peter⁷, jeden z ulubionych japońskich *tarento*⁸.

Peter w filmie prowadzi podwójne życie, będąc w jednym cichą, niepozorną sprzątaczką Katsuko Ohatą, w drugim zaś uwodzicielską, sadystyczną Doktor Diablicą, która na swojej drodze spotyka wszelkiego rodzaju trudne schorzenia od wady ciała, powodującej eksplozję głowy przy nadmiernej irytacji, poprzez tatuaż przemieszczający się po ciele, gadający nowotwór umiejscowiony na brzuchu i w końcu żyjące własnym życiem fekalia (jak oznajmia pacjent: *Boję się, że za każdym razem, kiedy się wypróżniam, odgryzą mi tyłek*).

Lekarka – co jest nadużyciem, ponieważ Doktor Diablica to szarlatan, bez żadnych uprawnień medycznych – ma dwa główne sposoby radzenia sobie z przypadłościami pacjentów: zabija ich lub umożliwia im karierę japońskich *tarento* – tak właśnie postępuje w przypadku *yakuzy* z mówiącym nowotworem czy mężczyzną z agresywną połową ciała (schorzeniem Jeckyla i Hyde'a). Co ważne, niezależnie od tego, co stanie się z pacjentem, Doktor Diablica jest przekonana, że w cudowny sposób uleczyła chorobę (ewentualnie nie istniało inne medyczne rozwiązanie problemu).

Najbardziej absurdalna w całym filmie wydaje się jednak historia japońskiego żywego trupa (jak mówi Peter: *Kiedy go spotkałam, było dla niego już za późno*), który pomimo postępującego procesu gnilnego stara się prowadzić wraz ze swoją żoną normalne życie, czego nie ułatwia mu nieprzyjemny zapach bijący od jego truchła. Ciągłą depresję truposza jego żona stara się leczyć wyjsciami do *sentoo* (łaźnia), do klubu, na zakupy; jednak jedynym momentem, który wywołuje szeroki uśmiech na twarzy zombie jest zadowolenie z umiejętności właściwego rozpoznania nieświeżego mięsa w sklepie. Głupiutka żona stwierdza wtedy: *Och, masz specjalny talent*.

⁷ Właściwie Shinnosuke Ikehata – transseksualny aktor, piosenkarz, talent, ur. w 1952 r.

⁸ *Tarento* ('talent') – to rodzaj japońskiego celebryty znanego z jednej rzeczy (talent) lub znanego z tego, że jest znany.

Skapani w brązie

Główni bohaterowie *Zombie Ass: Toilet of the dead* to pięciu nastolatków, którzy wyjeżdżają do lasu na camping. Megumi nęka wspomnieniem samobójstwa młodszej siostry, która zhańbiona puszczeniem bąka przy dokuczających jej dziewczynach, rzuciła się z balustrady w szkole. Znana z tego, że „nigdy nie pierdzi” Megumi od tego czasu intensywnie ćwiczyła się w zakresie wschodnich sztuk walki, aby móc obronić swoją jedyną przyjaciółkę, Aye, przed podobnym losem. Druga bohaterka, Maki, to sfrustrowana modelka chcąca zainfekować przewód pokarmowy larwami tasiemca, co umożliwi jej schudnięcie do rozmiaru 0 i pomoże rozpocząć wielką karierę. Rola trzeciej z dziewczyn, Ayi, stanowi element *ero* w fabule – została ona wprowadzona tylko po to, by miłośnicy *yuri*⁹ mogli obejrzeć czule sceny objąć dziewczyny z główną bohaterką pod prysznicem. Wraz z nastolatkami podróżuje dwójka chłopaków: Take – narkoman-osilek oraz Naoi – kujon.

Krótko po złapaniu ryby z tasiemcami dla Maki, w lesie pojawia się zombie, który odgryza Take palec. W tym samym czasie ktoś kradnie auto należące do głównych bohaterów. Megumi przejmuje funkcję lidera wycieczki i prowadzi wszystkich do opuszczonej osady. Pierwsze symptomy zatrucia spowodowanego połknięciem tasiemca są już widoczne u Maki, która biegnie do sławojki, aby ulżyć swojemu cierpieniu. Pod deską klozetu czyha jednak zombie, który atakuje jej pośladki.

Z pozoru opuszczona osada roi się od nieumarłych, którzy ruszają w pościg za bohaterami. W trakcie ucieczki, z odbytu Maki wyłania się zębaty pasożyt – *Nekurogedoro*, który jest odpowiedzialny za transformację ludzi w „kałowych zombie”. Z rąk potworów bohaterów ratuje doktor Tanaka, który mieszka nieopodal ze swoją córką, Ko. Jak okazuje się później – dobroduszny lekarz ma swoje powody, dla których pozostawił nastolatków przy życiu. Podany przez niego wycieńczonej grupie posiłek został zainfekowany przez Tanakę larwami *Nekurogedoro*, gdyż potrzebuje on nowych osobników, aby zatrzymać postępującą białaczkę córki. Każdego dnia Ko musi połknąć pasożyta, następnie doktor Tanaka płucze jej żołądek, co wywołuje wydalenie tasiemcopodobnego stwora.

Kolejni bohaterowie padają z rąk zombie zainfekowanych *Nekurogedoro*, aż przy życiu pozostają tylko Megumi i Ko, która – tak

⁹ Popularne japońskie słowo oznaczające miłość dwóch kobiet. Głównie związane z mangą i anime; może jednak zostać rozszerzone na cały „asortyment” związany z tego typu publikacjami.

jak jej ojciec – jest sprzymierzona ze stworami. Ostateczna walka rozgrywa się pomiędzy latającą królową *Nekurogedoro* (trzymającą w jednej parze odnóży Ko) i Megumi. W trakcie walki Megumi zostaje podrzucona przez przeciwniczki na wysokość kilkuset metrów, jednak siła tłumionych przez lata gazów pomaga jej utrzymać się w powietrzu, a pasożyt, który właśnie wyklął się z jej odbytu, atakuje królową *Nekurogedoro* i unicestwia ją razem z Ko.

Morderczy penis w sercu Tokio

Tokyo Gore Police (2008) zostało wyreżyserowane przez Yoshihiro Nishimurę – legendę kina *gore*; twórcę tak popularnych filmów jak: *Vampire Girl vs. Frankenstein Girl* (2009) i najlepszego specjalistę do spraw charakteryzacji i efektów specjalnych w całym Kraju Kwitnącej Wiśni. W niedalekiej przyszłości oddziały sprywatyzowanej, bezwzględnej tokijskiej policji rozpoczęły pościg za inżynierami – twórcami szalonego Key Mana. Każdy inżynier po zadaniu rany replikuje uszkodzoną część ciała jako broń – nie wystarczy więc zabić go raz, trzeba to zrobić dwa razy, a następnie usunąć z ciała chrzęść będącą przyczyną modyfikacji.

Perłą oddziału *Łowców inżynierów* (nawiązanie do *Łowcy androidów* z 1982 r.) jest Ruka – protegowana szefa Tokyo Police, którą wychowywał po tym, jak jej prawdziwy ojciec, policjant sprzeciwiający się prywatyzacji sił, został zastrzelony podczas manifestacji na oczach dziewczyny. W przeciwieństwie do innych heroin występujących w tego typu filmach, Ruka jest zupełnie pozbawiona emocji; można nawet zaryzykować stwierdzenie: bezpłciowa. Z takim samym wyrazem twarzy wspomina głowę ojca eksplodującą w kontakcie z pociskiem, rozmawia z zaprzyjaźnioną właścicielką baru i odcina kataną ręce przypadkowemu mężczyźnie, który w tokijskim metrze złapał ją za pośladki.

Kiedy Ruka rusza w pościg za Key Manem, szybko okazuje się, że nie stanowi ona dla niego większego zagrożenia. Do jej ciała zostaje wprowadzona chrzęść w kształcie klucza, która spowoduje mutację przy pierwszym zranieniu. W międzyczasie kolega z oddziału Ruki udaje się do klubu dla fetyszystów, gdzie prezentowane są nowe zmutowane prostytutki. Jedną z nich jest krzesło, na którym rozciągnięta została skóra. Twór ten wywołuje ekstazę wśród uczestników imprezy. Komisarz wybiera jednak towarzystwo kobiety o zębatych piersiach i udaje się wraz z nią do pokoju schadzek. W pomieszczeniu, za lustrem ukryty jest Key Man, którego zauważa mężczyzna. Podczas walki prostytutka (będąca, tak jak inne, wytworem Key Mana) odgryza komisarzowi przyrodzenie i replikuje

swoją dolną część ciała jako morderczą waginę. Na koniec Key Man zamienia policjanta w inżyniera (w uznaniu jego woli walki).

Po zainfekowaniu komisarz wraca do swojej jednostki i morduje kolegów z oddziału... gigantycznym, zreplikowanym penisem strzelającym pociskami. Po unicestwieniu zmutowanego policjanta rozwścieczony komendant Tokyo Police wydaje rozkaz rozpoczęcia krwawych łowów w poszukiwaniu inżynierów.

Ruce udaje się ustalić tożsamość Key Mana. Jedzie pod ostatni adres na swojej liście i tam znajduje wroga. Okazuje się, że mają wiele wspólnego. Ich ojcowie zostali zamordowani przez tę samą osobę – komendanta tokijskiej policji, który najpierw wydał rozkaz zabicia ojca Ruki ojcu Key Mana, a następnie sam zastrzelił tego drugiego. Wydaje się, że po wzruszającej opowieści o tym, jak Key Man zainfekował siebie genami największych złoczyńców i zstąpił do piekieł, aby pozyskać klucze do mutacji i tym samym pomóc śmierć ojca, Ruka okaże odrobinę emocji. Jednak dziewczyna z pokerową twarzą zabija najpierw Key Mana, a później komendanta policji, co ma dowodzić tego, iż uwierzyła w słowa złoczyńcy.

BIBLIOGRAFIA

- Bush C. L., *Asian Horror Encyclopedia: Asian Horror Culture in Literature, Manga and Folklore*, Lincoln NE 2001.
- Gonerski K., *Ciało groteskowe, czyli krótka historia ero guro*, <http://strachmasko-sneoczy.blogspot.com/2011/04/ciao-groteskowe-czyli-krotka-historia.html> [data dostępu: 16.12.2013].
- Harris H. M., *Japanese Horror Movies: Beasts From the Far East*, <http://horror.about.com/od/foreignhorrorrmovies/a/japan.htm> [data dostępu: 16.12.2013].
- Japanese Movie Posters. Yakuza, Monster, Pink and Horror*, Tokyo 2002.

FILMOGRAFIA

- Ginī piggu 4: Pitā no akuma no joi-san*, reż. H. Tabe, 1986.
- Tokyo Gore Police*, reż. Y. Nishimura, 2008.
- Zombie Ass: Toilet of the Dead*, reż. N. Iguchi, 2012.

ABSTRACT

Japanese gore films are full of extreme eroticism and weird – as for a western viewer's point of view ideas. It is not a coincidence, though, but an element of Japanese *ero-guro-nansensu* stylistics, which is present in Japanese gore cinema since 1970's. The paper shortly discusses this kind of esthetics and talks the plot of three movies using it.

Key words: horror, Japan, absurd.

Katarzyna Kobos
UNIwersytet Jagielloński

Ziemia – woda – dom Miejsca w azjatyckich filmach grozy

Temat przestrzeni, w jakich rozgrywają się wydarzenia w azjatyckim kinie grozy, jest niewątpliwie problemem złożonym. Miejsc, które pojawiają się w filmach i mają związek ze zjawiskami nadprzyrodzonymi jest niezwykle wiele. Każde można odczytywać w różnych wymiarach i perspektywach, przy czym przynajmniej kilka z nich należy poddać uważnemu oglądowi. Zasadne wobec tego będzie skupienie uwagi na trzech przestrzeniach, które pojawiają się w azjatyckiej kinematografii najczęściej i wydają się najbardziej interesujące.

Fakt, że w azjatyckich horrorach pojawiają się określone miejsca, w których mogą zjawić się duchy, wiąże się z przekonaniem, że pewne przestrzenie są duchom przypisane, czy też istnieją takie terytoria, w których duchy pojawiają się szczególnie często. Filmowe wyobrażenia przestrzeni związane są w dużym stopniu z wierzeniami ludzi zamieszkujących ten obszar świata. I tak, religia szintoizmu i buddyzmu w znaczący sposób wpływa na wyobrażenia o duchach, życiu pozagrobowym i – co za tym idzie – o przestrzeniach, w jakich się one pojawiają¹. Wynika to z podstawowego założenia religii o koegzystencji dwóch wymiarów istnienia: ziemskiego i pozaziemskiego, dla których śmierć nie stanowi nieprzekraczalnej granicy² – stąd fakt tak częstego pojawiania się duchów zmarłych osób w przestrzeni ziemskiej. Zapewne można to zjawisko wywieść z powszechnego na Dalekim Wschodzie kultu przodków czy – patrząc szerzej – azjatyckiej metafizyki, głęboko przenikającej życie mieszkańców tego kontynentu. Warto przy tym zwrócić uwagę na fakt, że świat pozaziemski w wyobrażeniu tych ludzi nie

¹ D. Keowyn, *Buddyzm. Bardzo krótkie wprowadzenie*, Warszawa 1997.

² Zob. tamże, s. 23.

jest bynajmniej miejscem przyjaznym – wypełnia go ból, rozpacz, żal, tęsknota. Uczucia i namiętności, jakich doświadcza istota nadprzyrodzona, mają swój początek w jej ziemskim życiu i wiążą się z krzywdami, jakich wówczas doświadczyła. Efektem tego jest zatrzymanie buddyjskiej wędrówki dusz i niemożliwość duchowej przemiany. Tak więc zmarłymi – podobnie, jak ludźmi żyjącymi – kierują pragnienia, które motywują ich działanie.

W wodzie – pierwszej przestrzeni, jaką omówię, a która pojawia się z dużą częstotliwością w azjatyckiej kinematografii – także można doszukiwać się religijnego źródła. Otóż w *kaidanach*, czyli japońskich opowieściach o duchach, nierzadko pojawia się ten temat – w Japonii wierzy się, że przez wodę (rzekę) dusze dostają się do *yomi*, krainy zmarłych. Wiąże się z tym również tradycja puszczania na rzekach zapalonych lampionów podczas buddyjskiego święta zmarłych, *O-bon*, co ma pomóc duszom zmarłych dotrzeć do *yomi*³. Należy w tym miejscu zwrócić uwagę na jeszcze inny aspekt, który poniekąd tłumaczy obecność tematu wody w filmach z tego obszaru świata. Otóż, jest to uzasadnienie geograficzne. Japonia, w której rozgrywa się akcja wielu filmów, otoczona jest z każdej strony wodami oceanu i mórz, co wpływa niewątpliwie na wyobraźnię Azjatów.

Woda jest dawczynią życia, ale też żywiołem przynoszącym śmierć; jej symbolika jest bardzo bogata i może oznaczać zarówno dobro, odrodzenie, zmartwychwstanie, prawdę, mądrość, uzdrowienie, jak i zło, niebezpieczeństwo, chaos, śmierć, a także duszę ludzką⁴. Symbol wody odpowiada również pierwiastkowi żeńskiemu, w religii taoistycznej zwanemu *jin*⁵.

Pejoratywne konotacje wywołuje woda w filmie *Dark Water*⁶. Dzieje się tak nie tylko ze względu na tytuł; pojawiająca się na suficie rozległa i ciągle rozszerzająca się plama wody ma związek z faktem, że w różnych miejscach budynku pojawia się postać dziewczynki odzianej w żółtą kurtkę. Woda występuje tu więc także jako symbol zapowiadający wydarzenia o charakterze nadprzyrodzonym. Można również wiązać tę kwestię z duchem pojawiającej się

³ M. Tatarczuk, *Kaidan – japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*, Warszawa 2011, s. 80.

⁴ W. Kopaliński, *Słownik symboli*, Warszawa 1997, s. 479–483.

⁵ *Religie i filozofie – taoizm*, <http://religieifilozofie.prv.pl> [data dostępu: 25.06.2013].

⁶ Z przyczyn formalnych posługuję się angielskimi lub polskimi odpowiednikami tytułów filmów; ich rodzime nazwy – o ile takie funkcjonują – zamieszczam *Filmografii* pod tekstem opracowania.

dziewczynki, biorąc pod uwagę symbolikę wody jako duszy, która zostaje zawieszona pomiędzy dwiema rzeczywistościami: ziemską i pozaziemską. W dodatku woda, w obecności której pojawia się wspomniana dziewczynka, ma związek ze sposobem jej śmierci – jak widać w końcowych scenach filmu, dziecko utonęło w zbiorniku wodnym znajdującym się nieopodal domu. Woda w podobnej funkcji występuje również w innym filmie japońskim, *Black Night*, a dokładniej – w historii *Next door*. Tam pojawiająca się woda rozlewa się po podłodze, co jest zapowiedzią śmierci przebywającego w pomieszczeniu bohatera. Woda występuje zatem również jako zwiastun mającej wydarzyć się tragedii.

Warto przy tej okazji zwrócić uwagę na wertykalny oraz horyzontalny aspekt tej symboliki. Woda, zazwyczaj rozlewająca się, przykrywa przestrzeń rzeczywistą, zapełnia ją – jest miejscem, w którym uobecnia się coś innego, zazwyczaj groźnego. Może nie tylko pojawiać się na podłodze, jak na przykład w *Black Night*, gdzie rozlewa się po jej powierzchni, lecz także, jak w *Dark Water*, znajdować się na suficie. Warto nadmienić, że bohaterka filmu wspina się na zbiornik z wodą, który znajduje się na dachu budynku – gest wspinania się symbolizuje chęć poznania prawdy, tajemnicy, którą kryje przestrzeń wody. Wyobrażenie zbiornika wodnego w układzie wertykalnym przywołuje obraz głębi, podobnie zresztą obraz studni z wodą z filmu *The Ring: Krag*, miejsca uwięzienia i śmierci – jest to obszar potencjalnego niebezpieczeństwa.

Godny podkreślenia jest również fakt, że w japońskich czy koreańskich horrorach bardzo często bohaterowie giną przez utonięcie. Ponadto, duchy niejednokrotnie dokonują zemsty, topiąc lub podtapiając swoje ofiary. Dzieje się tak m.in. w tajlandzkiej produkcji *Shutter: Widmo*. Zaobserwować tam można szereg scen, w których duch dziewczyny dręczy głównego bohatera, a jedną z metod, jaką stosuje, jest właśnie podtapianie mężczyzny w wannie. Sprawa przedstawia się bardzo podobnie w wymienionych wcześniej filmach.

Ta symbolicznie nacechowana przestrzeń, jaką stanowi woda, jest niejednokrotnie używana w filmach do budowania nastroju. Kapiąca z kranów czy sufitu woda, mokre plamy rozlewające się po podłodze lub rozrastające się na suficie – bardzo dobrze sprawdzają się jako jeden z elementów filmowej grozy. Jak więc widać, woda w azjatyckim kinie spełnia kilka fundamentalnych funkcji: stanowi jeden z elementów budowania nastroju, zapowiada wydarzenia o charakterze nadprzyrodzonym, oznajmiając je i towarzysząc im, a także stanowi swoistego rodzaju „narzędzie” dla ducha pragnącego dokonać zbrodni.

Miejscem pojawiającym się niezwykle często w azjatyckim kinie grozy jest również przestrzeń domu. Fakt ten wiąże się z kolei z przekonaniem, że duchy zmarłych osób są ściśle przywiązane do miejsc, w których niegdyś żyły. Uzasadnienia, jak w powyższych przypadkach, można doszukiwać się w założeniach religii, zgodnie z którą każdy dom posiada swego ducha, czyli *kami*, a zakłócenie spokoju owego ducha może być efektem zbrodni dokonanej na którymś z mieszkańców⁷. Teoria ta doskonale widoczna jest w jednej z najsłynniejszych japońskich produkcji, a mianowicie w filmie *Kłątwa Ju-on*. Już samo motto, które daje się słyszeć na początku filmu, wyraźnie wskazuje na zależność pomiędzy zjawiskiem nadprzyrodzonym a określoną przestrzenią: *Kłątwa rzucana przez tego, kto ginie w gniewie, działa w miejscu, w którym człowiek ten żył. Ci, których dosięgnie – umierają, a wtedy klątwa rodzi się na nowo*. Tak więc centrum tytułowej klątwy znajduje się właśnie w przeklętym domu, w którym wizyta kończy się tragicznie dla każdego, kto przekroczy jego próg. Podobnie jak w *Alone*, duch funkcjonuje w obrębie domu, w którym dokonała się zbrodnia na osobie, pragnącej następnie powrócić na ziemię w celu zemsty na mordercy. Należy przy tym zauważyć, że w układzie typowego domu eksponowane są też schody i strych, czego niewątpliwym przykładem jest ostatnia scena *Kłątwy Ju-on*, w której postacie dotknięte tytułową klątwą schodzą ze strychu po schodach. Warto także zwrócić uwagę na przestrzeń klatki schodowej, a w szczególności znajdujące się w niej windy, którą można zaobserwować w wielu filmach, podobnie jak we wspomnianych już *Dark Water* czy *Kłątwie Ju-on*. Wertykalny aspekt poruszania się za pomocą windy i związany z tym procesem motyw ucieczki przed duchem dodatkowo oddziałuje na wyobraźnię widza, sprawdzając się jako element budujący grozę. Ponadto, wznoszenie się w górę symbolizuje docieranie do tajemnicy, kontakt z transcendencją czy przekraczanie przestrzeni, co jest niezwykle ważne, gdy mowa o znikaniu granic między światami.

Inną przestrzenią zamkniętą, wywołującą wrażenie klaustrofobiczne i spełniającą podobną funkcję w azjatyckich horrorach, jest szafa. Doskonale jest to widoczne w horrorze *Opowieść o dwóch siostrach*, gdzie przestrzeń ta zobrazowana jest poprzez pojawiający się tam motyw zbrodni.

Jak widać, dom w azjatyckim kinie grozy jest eksponowany wyraźnie. Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku przestrzeni

⁷ Zob. D. Keowyn, *dz. cyt.*, s. 41.

wody – jawi się jako element wzmagający grozę, ale także świadczy o niewątpliwym przywiązaniu ducha do miejsca, w którym żył. Duch wyraźnie zostaje przypisany domowi, co łączy się z motywem zemsty – niejednokrotnie zjawia się na mieszkańcach, jak ma to miejsce w filmach *The Ring: Krąg* czy *Shutter: Widmo*. Motyw domu występuje niemal w każdym azjatyckim horrorze, co dodatkowo świadczy o jego szczególnej randze.

Woda i dom to jednak nie jedyne przestrzenie w azjatyckim kinie grozy, które pośredniczą pomiędzy dwoma światami. Przestrzeń ziemską obfituje w wiele różnych miejsc, w których rozgrywają się sceny o charakterze nadprzyrodzonym. Akcja filmu nierzadko toczy się w wielkomiejskiej scenerii, w ponurych lub opuszczonych blokach mieszkalnych, w przestronnych, pustych mieszkaniach, w przestrzeni szkolnych korytarzy, domów towarowych, przystanków metra, zaś pośrednikami ze światem zmarłych stają się przedmioty codziennego użytku: telefony komórkowe, komputery, taśmy wideo itp. Co ciekawe, wraz z upływem lat zmieniało się otoczenie, w jakim była umiejscowiona akcja azjatyckich filmów grozy. O ile w pierwszych horrorach tło dla wydarzeń stanowiła prowincja, niekiedy niemal bezludna, o tyle im bliżej czasów współczesnych, tym częściej akcja horrorów przenosi się w scenerie miejskich aglomeracji, a duchy potrafią zasiedlić coraz to nowe ludzkie wynalazki. Jako doskonały przykład jawi się tu oczywiście film *The Ring: Krąg* – tu przestrzenią obecności ducha jest kasetka filmowa, której obejrzenie powoduje śmierć w ciągu siedmiu dni. Godny uwagi jest ponadto fakt, że wspomniany duch ma zdolność przechodzenia przez poszczególne przestrzenie – w ostatnich scenach filmu dostrzec można, jak Sadako, wychodząc ze studni, przedostaje się przez telewizor do pokoju swojej ofiary.

Zbliżony zamysł prezentuje twórca filmu *Niodebrane połączenie*, w którym przestrzenią kontaktu ludzi ze zjawiskami nadprzyrodzonymi jest telefon komórkowy. Podobnie jak w *The Ring: Krąg*, po bezpośrednim kontakcie z nośnikiem, ofiara umiera w niewyjaśnionych okolicznościach w ściśle określonym czasie, w tym przypadku po trzech dniach. Kwestia przedstawia się podobnie w innym japońskim filmie – *Wizje*. Pojawia się tam dodatkowo motyw spisanej przepowiedni, którą bohater odczytuje przypadkiem w starej gazecie. Przepowiednia sprawdza się, co zmienia życie głównego bohatera w koszmar. W filmie *Shutter: Widmo* występuje charakterystyczne ujęcie innego przedmiotu – aparatu fotograficznego. Znamienny wydaje się fakt, że duchy – niewidoczne ludzkim okiem – stają się widzialne na zdjęciach. Podobnie kwestia przedstawia się

w *Klątwie Ju-on*, kiedy główna bohaterka prosi o wykonanie jej zdjęcia w celu zweryfikowania faktu, czy została dotknięta tytułowym fenomenem.

Interesującą grupę filmów stanowią te, których akcja rozgrywa się w przestrzeni szkolnej. Zazwyczaj pod pełną grozy opowieścią o nawiedzonym budynku kryje się, niekiedy zaskakująco celna, krytyka systemu edukacji. Filmem, który łączy te dwa elementy – grozę i tego rodzaju krytykę – jest niewątpliwie koreański horror *Schody życzeń*. Taki sposób przedstawienia przestrzeni szkolnej ma uzasadnienie w porządku społecznym państwa. Otóż w Korei, w której rozgrywa się akcja, panuje kult edukacji, mający głębokie podłoże w tradycji konfucjańskiej, w której wstąpienie w służbę rządową było najwyższym zaszczytem i osiągnięciem. Co więcej, Koreańscy mają jeden z najbardziej wymagających systemów nauczania na świecie; ów system jawi się jako uporządkowany i harmonijny, co wyraźnie kontrastuje z tajemniczym i niewyjaśnionym charakterem zjawisk nadprzyrodzonych. Przestrzeń szkoły w tego typu filmach poza wymienionymi wcześniej funkcjami spełnia wobec tego jeszcze jedną, którą jest wspomniana deprecjacja systemu oświaty.

Z powyższych rozważań wysuwa się zasadniczy wniosek, który nakazuje związać wszelkie pojawiające się w kinie azjatyckim przestrzenie z wierzeniami religijnymi ludzi zamieszkujących ten region świata oraz z panującymi tam warunkami geograficznymi. Wyobrażenia Azjatów w znacznej mierze różnią się od chrześcijańskich, co ewokuje pojawianie się takich, a nie innych miejsc w filmach. Również warunki polityczne, czy szerzej: społeczne, wpływają w dużym stopniu na umiejscowienie wydarzeń w filmach grozy. Czynniki te powodują, że w świat realny wkracza świat duchów, co świadczy o – wspomnianym już – wzajemnym przenikaniu się rzeczywistości materialnej i niematerialnej. Dowodem na to jest także sam fakt duchowości świata, co wiąże się z obecnością *kami*, czyli duchów przybierających postać niektórych przedmiotów znajdujących się w domostwach. Co więcej, jest charakterystyczne, że w każdej kulturze istnieje szereg miejsc, które same w sobie budzą złe konotacje. W wyobrażeniach europejskich funkcjonuje to w sposób szczególny – poprzez topos wprowadzony przez E. Curtiusa – *locus terribilis*: miejsca złego, okropnego⁸. Jak widać na przedstawionych wcześniej przykładach, również w azjatyckiej wyobraźni funkcjonują przestrzenie określone w ten sposób. Ponadto, azjatycki film grozy bardzo często wykorzystuje przestrzeń zamkniętą – konstru-

⁸ Zob. E. R. Curtius, *Krajobraz idealny*, [w:] E. R. Curtius, *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*, przeł. A. Borowski, Kraków 1997, s. 191–209.

ując akcję, opiera ją na kilku osobach, umieszczając je w izolacji od otoczenia (dom, szkoła itp.). Dzięki temu zabiegowi można obserwowwać nie tylko wyobrażenia Azjatów o świecie pozaziemskim, lecz także ewolucję charakterów i wzajemnych relacji bohaterów, skonfrontowanych z bytem nadprzyrodzonym. Pozwala to widzowi zgłębiać tajemnice ludzkiej natury, o której większość azjatyckich reżyserów snuje opowieść w swych filmach.

BIBLIOGRAFIA

- Curtius E. R., *Krajobraz idealny*, [w:] E. R. Curtius, *Literatura europejska i łacińskie średniowiecze*, przeł. A. Borowski, Kraków 1997.
- Keowyn D., *Buddyzm. Bardzo krótkie wprowadzenie*, Warszawa 1997.
- Kopaliński W., *Słownik symboli*, Warszawa 1997.
- Religie i filozofie – taoizm*, <http://religieifilozofie.prv.pl> [data dostępu: 25.06.2013].
- Tatarczuk M., *Kaidan – japońskie opowieści niesamowite epoki Edo*, Warszawa 2011.

FILMOGRAFIA

- Alone*, reż. B. Pisanthanakun, P. Wongpoom, 2007.
- Dark Water (Honogurai mizu no soko kara)*, reż. H. Nakata, 2002.
- Kłątwa Ju-on (Ju-on)*, reż. T. Shimizu, 2002.
- Next door* [w:] *Black Night*, reż. T. Akiyama, T. Jitnukul, P. Leung, 2006.
- Nieodebrane połączenie (Chakushin ar)*, reż. T. Miike, 2003.
- Opowieść o dwóch siostrach (Janghwa, Hongryeon)*, reż. J. Kim, 2003.
- Schody życzeń (Yeogo goedam)*, reż. P. Ki-Hyung, 1998.
- Shutter: Widmo (Shutter)*, reż. B. Pisanthanakun, P. Wongpoom, 2004.
- The Ring: Krąg (Ringu)*, reż. H. Nakata, 1998.
- Wizje (Jogen)*, reż. N. Tsuruta, 2004.

ABSTRACT

There are often spaces in the Asian horror movies. The purpose of this article is to look at three of them – the land, house and water, which occur more frequently and tend to be the most interesting. It can be associated with the assumptions of religion, which demonstrates the coexistence worlds terrestrial and extraterrestrial and geographical conditions, as in the case of the water (*Shutter*, *Dark Water*, *Black Night*). House is associated with the motif of revenge – there are places like elevator (*Alone*) and wardrobe (*A Tale of Two Sisters*). Some movies are also placed in the urban landscape: the blocks of flats (*Forbidden Floor*), spacious apartments (*Ju-on*), in the school corridors (*Whispering Corridors*), bus station (*Suicide Club*). Due to the existence of such places in the Asian horror, audience has the opportunity to explore knowledge of human nature, but also the culture and religion of Asians.

Key words: Asia, religion, water, land, house.

STUDIA PRZYPADKÓW

Szymon Cieśliński
UNIwersytet Łódzki

Piła, studnia i wahadło **Porównanie klasycznej noweli E. A. Poe'go** **i współczesnego horroru w reżyserii Jamesa Wana**

Gdy w 2004 r. mało znany na świecie malezyjski reżyser James Wan wprowadzał na ekrany kin swój drugi pełnometrażowy film *Saw (Piła)*, nikt raczej nie przypuszczał, że ta kosztująca (jak na hollywoodzkie standardy) zaledwie 1,2 mln dolarów produkcja przez dziewięć tygodni będzie gościć na listach Box Office oraz zarobi w ostatecznym rozrachunku ponad 100 mln dolarów, dając tym samym zielone światło swoim sześciu *sequelom*¹. Scenariusz dla tej mieszanki kina gatunków – horroru *torture* i thrillera *serial killer* – powstał przy współpracy Jamesa Wana z Leighem Whannellem i skupia się na losie dwóch mężczyzn. Adam i Lawrence zostają uwięzieni w zniszczonym pomieszczeniu przypominającym łazienkę. Po pewnym czasie zdają sobie sprawę z tego, że są częścią wymyślnej gry, zainicjowanej przez seryjnego mordercę o pseudonimie Jigsaw. Zasady gry są proste: jeżeli jeden z nich nie zabije drugiego przed upływem wyznaczonego czasu, obaj zginą. Choć po premierze filmu mówiło się o powiewie świeżości w kinie grozy, tak naprawdę James Wan w *Saw* odwołuje się – świadomie lub nie – do klasyki, i to do klasyki literackiej, a mianowicie do opublikowanej po raz pierwszy w 1842 r. noweli Edgara Allana Poe'go *Studnia i wahadło*.

W scenie rozpoczynającej film jeden z głównych bohaterów – Adam – budzi się w ciemnym pomieszczeniu. Nie wie ani gdzie się znajduje, ani jak tam trafił. Pierwsza kwestia dialogowa w filmie to słowa: *Help! Someone help me! Is someone there? Hey! Oh shit,*

¹ Informacje zaczerpnięte z serwisów: IMDB (www.imdb.com) oraz Box Office Mojo (www.boxofficemojo.com).

*I'm probably dead*². Podobne wydarzenia mają miejsce w *Studni i wahadle* amerykańskiego klasyka grozy. Główny bohater – i zarazem narrator – to więzień hiszpańskiej inkwizycji, który w pierwszej scenie mdleje podczas własnego procesu. Po odzyskaniu przytomności zdaje sobie sprawę z tego, że znajduje się w nieznanym, całkowicie zaciemnionym pomieszczeniu. Jest zszokowany tą sytuacją. Wprawdzie szybko odrzuca myśl, że mógłby już nie żyć, boi się jednak otworzyć oczy. „Nie bałem się, że ujrzę rzeczy potworne, lecz truchlałem w przypuszczeniu, iż mogę nic nie zobaczyć”³ – czytamy. W końcu jednak strach zostaje przełamany. Narrator, powoli odzyskując świadomość i czucie w członkach, zadaje sobie pytanie: „Ale gdzie byłem i w jakim stanie?” (s. 148). Zastanawia się m.in., czy nie został pogrzebany żywcem. W końcu dochodzi jednak do wniosku, że znajduje się w jakimś specyficznym więzieniu, a główna myśl, jaka mu towarzyszy, to chęć zbadania go.

Obchodząc pomieszczenie, narrator potyka się i tym samym cudem unika śmierci. Okazuje się, że na samym środku więzienia znajdowała się głęboka studnia, w której bohater zapewne miał docelowo zakończyć swoje życie. „W tej samej chwili doleciał mnie z góry szmer, jak gdyby pośpiesznie otwartych i zarazem zamkniętych drzwi, a równocześnie nikła smuga światła mignęła w mroczkach i znów zagasała” (s. 150) – relacjonuje nam bohater, sugerując jednoznacznie, że był obserwowany, a następnie wygłasza niepochlebny uwagę na temat działania inkwizycji: „Ofiary jej okrucieństwa miały do wyboru zgon wśród najstraszliwszych mąk cielesnych lub zatrutę wśród najprzeróżniejszych udręczeń duchowych” (s. 150).

Podobne metody działania stosuje Jigsaw, czyli filmowy główny antagonistą. Adam szybko przekonuje się, że nadal żyje oraz że razem z nim jest uwięziony inny mężczyzna, a mianowicie doktor Lawrence Gordon. Obaj są przypięci łańcuchami do rur i nie mają pojęcia, co tak właściwie się stało. Odtwarzając pozostawione w pomieszczeniu nagrania od seryjnego mordercy, dowiadują się, że biorą udział w jakiejś chorej grze, a przypominając sobie i analizując wydarzenia z ostatnich tygodni swojego życia, powoli zaczynają dopasowywać do siebie kawałki układanki. Co ważne, Jigsaw nie jest typowym seryjnym mordercą. Po pierwsze, co podkreśla

² Cytaty pochodzą z filmu *Saw*, reż. James Wan, 2004.

³ E. A. Poe, *Studnia i wahadło*, [w:] E. A. Poe, *Opowieści miłosne, śmiertelne i tajemnicze*, tłum. S. Wyrzykowski, Poznań 2010, s. 147 (dalsze cytaty pochodzą z tego wydania – numery stron w nawiasach).

nawet Lawrence w jednej ze swoich wypowiedzi, nie zabija on ludzi bezpośrednio. Kończące większość nagrań skierowanych do kolejnych ofiar słowa: *Live or die. Make your choice* również wskazują na to, że to sama ofiara decyduje o tym, czy chce pozostać przy życiu. Po drugie, Jigsaw uważa, że tak naprawdę leczy ludzi – leczy ich sumienia i pozwala im odkupić swoje grzechy. Jego ofiary to zazwyczaj osoby o konkretnych przywarach – narkomani, kłamcy, oszuści, osoby niedbające o swoich bliskich itd. Gry, w których muszą później brać udział, mają rzekomo unaocznic im ich złe postępowanie i wzbudzić szacunek do własnego życia. To ostatnie wiąże się z tym, iż sam Jigsaw jest śmiertelnie chory.

Inkwizycja u Poego działa na tych samych zasadach. Bohater został skazany przez sędziów za nieznaną czytelnikom zbrodnię; w ramach kary nie pozbawiono go jednak życia, lecz uczyniono pionkiem w chorej grze prześladowców. Kto wie, czy inkwizycja nie jest nawet gorsza od filmowego seryjnego mordercy, ponieważ Jigsaw zakłada, że jeżeli ktoś zwycięży w jego grze, może rozpocząć nowe, lepsze życie. W noweli Poego bohaterowi udało się uniknąć śmierci w otchłani studni, ale zamiast wolności czekał go alternatywny koniec. Stracił przytomność, a po ocknięciu się, ponownie znajdował się w potrzasku:

Leżałem obecnie na wznak, rozpięty na niskim drewnianym tapczanie. Przytwierdzono mnie do niego mocno długim rzemieniem, podobnym do popręgu. Opasywał on kilkakrotnie członki i ciało, pozostawiając swobodę ruchów jeno mej głowie i memu lewemu ramieniu, lecz tylko o tyle, iż z największym wyęczeniem mogłem sięgnąć po strawę do glinianej miski stojącej obok na posadzce. Zauważyłem ku mojemu przerażeniu, iż dzban zabrano. Powtarzam: ku mojemu przerażeniu, gdyż trawiło mnie niewysłowione pragnienie. Widocznie prześladowcy moi chcieli je spotęgować, gdyż w misce znajdowało się mięso, ogromnie przesolone (s. 152).

Tym razem pomieszczenie zostało oświetlone – tak, by bohater mógł dostrzec wymalowane na stalowych ścianach potwory, diabły i kościotrupy wszelkiej maści, biegające po całym pomieszczeniu olbrzymie szczury i zawieszony pod sufitem przedmiot, przypominający wielkie wahadło. Chociaż ogromny dyskomfort psychiczny i fizyczny bohatera wydaje się wręcz nie do zniesienia, następna scena wprowadza kolejne tortury:

Ujrzałem [...] zjawisko, które przejęło mnie zdumieniem i przerażeniem. Odchylenie wahadła powiększyło się w wymiarach niemal o jard. Rzecz prosta, iż szybkość jego zwiększyła się również ogromnie. Lecz najbardziej zaniepokoiło mnie przeświadczenie, że wahadło widocznie się obniża.

Zauważyłem także, iż dolny jego koniec miał kształt półksiężyca wykutego ze lśniącej stali [...]; zakończenia jako też brzeszczot dolny były widocznie zaostrome na podobieństwo brzojtywy. Był on osadzony na potężnym brązowym trzpieniu i kołysał się, z sykiem przecinając powietrze (s. 153).

Dodatkowo inkwizycja na bieżąco kontroluje sytuację. Po „długich, nieludzko długich godzinach trwogi” (s. 153) bohater stracił przytomność. Wówczas prawdopodobnie wahadło zostało zatrzymane, tak aby przypadkiem nie umniejszyć cierpień bohatera.

Z podobnym zjawiskiem mamy do czynienia w filmie *Saw*. Również tutaj każda „gra” została przemyślana w najdrobniejszych szczegółach, a ktoś stale kontroluje jej przebieg. W pomieszczeniu, w którym uwięziono Adama i Lawrence’a, umieszczono lustra fenickie, a za nimi kamerę. Jakby tego było mało, sam seryjny morderca również znajduje się w pomieszczeniu, choć ujawnia się dopiero w ostatniej sekwencji filmu. W jednej ze scen bohaterowie starają się oszukać swojego obserwatora. Jeden z nich udaje martwego, zostaje jednak już chwilę później porażony prądem, co oczywiście ujawnia oszustwo. Zarówno w noweli, jak i w filmie, bohaterowie są więc zmuszeni dostosować się do zasad swoich oprawców.

Narrator u Poego, pomimo całej beznadziejności swego położenia, nie stracił nadziei i choć pod wpływem stresu zaczął odchodzić od zmysłów, to jednak w końcu znalazł wyjście z – wydawałoby się – beznadziejnej sytuacji: „Pozostałymi ochłapami tłustego i pieprzonego mięsiwa natarłem tędy mocno me więzy wszędzie, gdzie mogłem dosięgnąć; po czym uniósłszy rękę z posadzki, przestałem się ruszać i zapałem oddech” (s. 156).

Szczury zrobiły resztę. Przegryzły więzy, a bohater choć pokaleczony i u kresu swoich sił, zdołał pozostać przy życiu. Tu jednak inkwizycja ponownie wkroczyła do gry. Wahadło zatrzymało się, a następnie ruszyło w górę, by po chwili zniknąć w otworze w sklepieniu. Natomiast dotychczas chłodne i wilgotne metalowe ściany zapłonęły żywym ogniem, a dwie z nich zaczęły zbliżać się do siebie, spychając bohatera na środek pomieszczenia, czyli do miejsca, w którym znajdowała się wzbudzająca w nim grozę studnia.

Wymyślne pułapki i gierki są również domeną Jigsawa. Adam i Gordon mają za zadanie przy pomocy dostępnych w pomieszczeniu przedmiotów odebrać sobie nawzajem życie. Jedna z postaci drugoplanowych, narkomanka Amanda, budzi się z tzw. *jaw trap* na głowie – urządzeniem będącym przeciwieństwem potrzasku, tzn. samootwierającym się z ogromną siłą. Inny bohater odzyskuje przytomność w wąskim tunelu wypełnionym drutem kolczastym

i ma ograniczony czas, by dotrzeć do jego końca. Kreatywność Jig-sawa jest więc porównywalna z pomysłowością tortur inkwizycji.

Film i nowela mają ze sobą wiele wspólnego w warstwie fabularnej, jednak ze względu na specyfikę języka literackiego i filmowego różnią się od siebie, jeżeli chodzi o mechanizmy wzbudzania strachu w swoich odbiorcach.

Ze względu na szczególną strukturę noweli Edgar Allan Poe mógł skoncentrować się na losach tylko jednego bohatera – udało mu się stworzyć studium ludzkiego strachu. Pierwszoosobowa narracja umożliwia czytelnikowi łatwiejszą identyfikację z bohaterem. Dzięki niej poznajemy na bieżąco jego myśli, a dodatkowo odbieramy świat postrzegany jego zmysłami. We wspomnianej wcześniej scenie pierwszego odzyskania przytomności bohatera otaczała „czern wiekuistej nocy” (s. 148). Ściana, którą napotkał na swojej drodze, była „pozornie kamienna, bardzo gładka, oślizgła i zimna” (s. 149), ziemia, po której stąpał, była „mokra i śliska” (s. 149), a ze studni na środku pomieszczenia wydobywały się „lepkie wyziewy i osobliwszy zapach stęchłych grzybów” (s. 150). Pobudzające wyobraźnię epitety tego typu pojawiają się także przy opisach kolejnych dwóch pułapek („nieudolnie nabazgrane, potworne i obmierzłe symbole” (s. 152), „ostry, rozmigotany brzeszczot” (s. 155), „dzikie, żarłoczne i zuchwałe” (s. 156) szczury, „widmowe i szatańskie bohomyzy”, „dzikie, upiorne, rozgorzałe ślepie demonów”, „zapach rozgrzanego żelaza” (s. 159)). Wreszcie Poe decyduje się odwoływać do konkretnych doświadczeń natury fizycznej – bohatera trawi „nieznośne pragnienie” (s. 151), jego ciało w końcowej scenie jest „poparzone” (s. 160) – i reakcji psychicznych: narrator mówi o lęku i obłędzie, a w pewnym momencie stwierdza nawet: „Długie katusze unicestwiły niemal przyrodzone władze mego ducha. Stępieiałem – stałem się idiotą” (s. 154).

W przeciwieństwie do noweli, hollywoodzki pełnometrażowy film nie mógł sobie pozwolić na jednowątkowość, dlatego w obrazie Jamesa Wana mamy do czynienia ze złożoną fabułą. Wprawdzie losy Adama i doktora Gordona tworzą główną nić fabularną filmu, łączącą ze sobą wszystkie pozostałe wątki, a reżyser często kładzie nacisk właśnie na zobrazowanie ich strachu, niemocy i kolejnych prób wyjścia z beznadziejnej sytuacji (od chęci logicznego wyjaśnienia ich aktualnego położenia, po obcięcie sobie przez Gordona przykutej stopy, by odzyskać wolność), jednak studium strachu głównych bohaterów jest tylko jednym z elementów scenariusza. W końcu *Saw* to nie tylko *torture horror*, lecz także *crime thriller* z mocno zarysowanym wątkiem seryjnego zabójcy.

Również zastosowana w filmie narracja znacząco różni się od tej z tekstu Poego. Obiektywne ujęcia i uwzględnienie w fabule – zarówno przy użyciu retrospekcji, jak i akcji paralelnej – historii wielu bohaterów, z których każda stanowi odrębny element układanki, ukazującej nam w efekcie końcowym wizerunek i motywację głównego antagonisty, utrudniają nam identyfikowanie się z którymś z protagonistów, jednak nie wpływają negatywnie na ogólną atmosferę zagrożenia i dyskomfortu. Umiejętne zastosowanie obrazu wręcz ją potęguje. Na plan filmowy składają się głównie niewielkie pomieszczenia, pełne brudu, rdzy i krwi. Plany średnie i bliskie zmuszają nas do skupienia się na bohaterach i/lub elementach pułapek Jigsawa. W scenach mających wywołać obrzydzenie lub grozę (np. Adam szukający wskazówek we wnętrzu brudnej toalety, Gordon odcinający sobie stopę, Amanda szukająca klucza w „zwłokach” przyjaciela) w centrum kadru znajduje się często wyłącznie dłoń bohatera/ki wykonująca jakąś czynność. Ciekawą funkcję narracyjną pełnią także nagrania dyktafonowe, odnajdywane przez kolejne ofiary Jigsawa. To one wyjaśniają, dlaczego dana osoba została wybrana przez seryjnego mordercę, a także to, na czym będzie polegała jej „gra”.

Ostatnią różnicą jest finał obu tekstów. Nowela Poego ma zakończenie zamknięte. Bohater mówi: „Czyjaś wyciągnięta ręka uchwyciła mnie za ramię, gdy bezwładny staczał się w otchłań” (s. 160). Armia francuska opanowała miasto, pozbawiła inkwizycję władzy i wkroczyła do więzienia. Bohater został uratowany. W *Saw* mamy zgoła odmienną sytuację. Widz poznaje tożsamość głównego antagonisty, jednak zakończenie jest w pełni otwarte. Gordon wyczołguje się z sali, w której był więziony i znika z pola widzenia kamery. Wciąż przykuty do rury Adam spostrzega, że leżący na środku pomieszczenia mężczyzna, którego uznawali wcześniej za martwego, podnosi się z ziemi. Jigsaw opuszcza pokój i zamyka w środku zszokowaną mężczyznę, mówiąc *Game over*. Obraz się ściemnia, pojawiają się napisy końcowe, a w tle słychać zawodzenie Adama.

Studnia i wahadło przedstawia przede wszystkim kilkietapową walkę o życie głównego protagonisty i narratora noweli. *Saw* wprowadza do fabuły zagadkę kryminalną i kilkoro dodatkowych bohaterów. Oba dzieła straszą, obrzydają i odrażają, korzystając ze środków dostępnych literaturze lub sztuce filmowej. Poe wykorzystuje monologi wewnętrzne i pełne epitetów opisy odwołujące się do postrzegania zmysłowego oraz stanu psychofizycznego głównego bohatera, a Wan powoli ujawnia kolejne elementy fabularnej ukła-

danki, typowej dla thrillera, sugestywnie operując przy tym obrazem i przedstawiając w bliskich ujęciach sceny typowe dla *torture horror*. Biorąc jednak pod uwagę mnogość elementów wspólnych obu tekstów kultury, można przypuszczać, że nawiązania do Poe'go są świadomym zabiegiem intermedialnym. Jeżeli natomiast nie było to zamierzone i obaj twórcy niezależnie od siebie odkryli podobne środki wyrazu, świadczy to tylko o ich niezwyklej uniwersalności oraz – biorąc pod uwagę siłę oddziaływania obu dzieł – o ich skuteczności.

BIBLIOGRAFIA

Poe E. A., *Studnia i wahadło*, [w:] tenże, *Opowieści miłosne, śmiertelne i tajemnicze*, tłum. S. Wyrzykowski, Poznań 2010.
www.boxofficemojo.com/movies/?id=saw.htm [data dostępu: 20.06.2013].
www.imdb.com/title/tt0387564 [data dostępu: 20.06.2013].

FILMOGRAFIA

Saw, reż. J. Wan, 2004.

ABSTRACT

Saw – the movie of Hollywood director James Wan and the classical short story by Edgar Allan Poe *The Pit and the Pendulum* were created in a completely different time, but they have many elements in common. The main characters of the movie are in a similar situation as the narrator of the short story, while the serial killer created by Wan acts like the Spanish Inquisition described by Poe. This article compares those two works with regard to their plot, used mediums and it also focuses on the crucial characteristics of the movie language and literature language.

Key words: Poe, Wan, pit, pendulum, saw.

Michał Nikodem
UNIwersytet Śląski w Katowicach

***Silent Hill* jako propozycja realizacji cech gatunkowych konwencji horroru w grach komputerowych – studium komparatystyczne**

*Żyjemy w wieku potwornym, na świecie potwornym,
sami potworami będąc. Zło w niemożliwie wyso-
kim nateżeniu rozrasta się wszędzie [...] Wszędzie,
wzdłuż, wszerek, wzwyż, trójwymiarowe zło w nie-
skończonej liczbie postaci.*

Stanisława Przybyszewska¹

W niniejszym opracowaniu chciałbym przedstawić rozwój i realizację konwencji horroru, tak aby wychodząc od gatunku literackiego, poprzez gatunek filmowy, przejść do horroru jako gatunku gier komputerowych.

Według *Słownika terminów literackich* pod redakcją Janusza Sławińskiego:

Horror (ang. przerażenie, dreszcz) – jedna z odmian literatury fantastycznej, mająca także swój odpowiednik filmowy; operuje motywami, których zadaniem jest budzenie u czytelnika silnych reakcji emocjonalnych, przede wszystkim właśnie – przerażenia. Do tradycyjnych motywów wykorzystywanych w horrorach należą: straszące duchy, wampiry, wędrówki po starych, na ogół zrujnowanych zamkach i podziemiach. Horror ukształtował się w XVIII w. w powieści gotyckiej i w powieści grozy. Bliskie mu były niektóre utwory reprezentujące frenezję romantyczną (m.in. E. A. Poe), a współcześnie stał się jedną z form kultury popularnej (m.in. filmy A. Hitchcocka, powieści S. Kinga)².

Ta krótka definicja z pewnością oddaje istotne cechy horroru jako gatunku literackiego. Można byłoby ją jednak uzupełnić

¹ S. Przybyszewska, *Listy*, t. 1: *Grudzień 1913 – wrzesień 1929*, Gdańsk 1978, s. 113.

² M. Głowiński, *Horror*, [w:] *Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 2000, s. 202.

o pewien rys historyczny, wskazując na ciągłość opowieści wzbudzających grozę w kulturze ludzkiej. Jedną z najstarszych prac wspominających o dziwnych istotach jest sanskrycki tekst *Dwadzieścia pięć opowieści Wampira*³. Ten zbiór, który dotrwał do naszych czasów świadczy o tym, że potrzeba bycia straszonym, przeżywania strachu w kontrolowanych warunkach – i przez to osvajania go – były (i są) jednym ze stale towarzyszących nam aspektów ludzkiej twórczości. Jeżeli chodzi o czasy nam bliższe, to mówi się, że Johann W. Goethe był jednym z prekursorów gatunku horroru w Europie – w utworze pt. *Narzeczona z Koryntu* (wydrukowanym w 1798 r.) wprowadził motywy grozy, towarzyszące pierwszemu pojawieniu się wampira na kartach literatury wysokiej⁴. Bardzo ważna dla przeszłości horroru jest także wspomniana przez Michała Głowińskiego w *Słowniku terminów literackich* tradycja powieści gotyckiej i powieści grozy. *Zamczysko w Otranto* Horacego Walpole’a (1764), *Tajemnice zamku Udolpho* (1794) Ann Radcliffe czy *Mnich* Matthew Lewisa (1796) reprezentują tę tradycję (*Mnich* może być określony również mianem utworu frenetycznego). W XIX w. pojawiają się tak klasyczne i znane powszechnie utwory, jak *Frankenstein* (1818) Mary Shelley, opowieści Edgara Allana Poe’go (publikowane od 1832 do 1849 r.), *Niezwykły przypadek Doktora Jekylla i Pana Hyde’a* (1886) Roberta Louisa Stevensona czy *Drakula* (1897) Brama Stokera. Szczególnie te XIX-wieczne realizacje gatunku określiły rodzące się wówczas nowoczesne, masowe wyobrażenia o tym, co straszne i zagrażające. Powieści te otoczone były aurą tajemniczości, często pojawiał się w nich nieznany nikomu bohater, który w trakcie opowieści konstruował swoją tożsamość. Interesujący sposób prowadzenia narracji proponują *Opowieści niesamowite* E. A. Poe’go, w których pozycja narratora niejednokrotnie jest niejasna, sprzeczna, powikłana, przez co czy-

³ *Dwadzieścia pięć opowieści Wampira*, przeł. i oprac. H. Willman-Grabowska, Wrocław 1955. Nie jestem pewny, czy pojęcie *wampira* jest tutaj na miejscu – powinni to określić biegli wampirolodzy. Istotą opowiadającą owe opowieści jest w tym cyklu bóg Śiwa, który przemawia poprzez ciało zmarłego. Wydaje się więc, że bliżej temu zjawisku do istoty określanej mianem *zombie*, choć nie znam przypadku literackiego, w którym *zombie* byłoby opętane i kontrolowane przez boga. Kwestia określenia tej istoty pozostaje więc otwarta, z pewnością w sprecyzowaniu tożsamości tego zjawiska pomocna może być książka M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008.

⁴ Postać wampira, upióra, w taki czy inny sposób nieumarłego, funkcjonowała w folklorze, również i w naszym, słowiańskim, kręgu kulturowym, o czym pisze Maria Janion w swojej książce *Niesamowita Słowiańszczyzna*. Zob. M. Janion, *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków 2007.

telnik nie może ufać jego słowom (jak np. w opowiadaniu *Berenice*). Opowieści E. A. Poe'go zaludniał tłum bohaterów z marginesu życia: opiumistów, chorych psychicznie, somnambulików. Taki układ sił dowartościowywał zwykłego człowieka, jednocześnie zaspokajając jego potrzebę poznania odmiennego sposobu widzenia świata poprzez opisy innych, różnych od normalnych, stanów psychicznych.

Z punktu widzenia psychologii można się zastanawiać, czy wzrost zainteresowania horrorem u progu nowoczesności był związany ze zwiększaniem się poczucia bezpieczeństwa i komfortu życia członków społeczeństw, czy też odwrotnie – czytelnicy chcieli odnaleźć w tekstach odbicie własnego niepokoju wobec wzrastających wymagań i życia przyspieszającego tempo. Zapewne odpowiedź jest złożona – pozostawmy jej sformułowanie socjologii lektury. Nas interesować będzie szczególnie jeden aspekt zjawiska, o którym wspominałem, a mianowicie zwiększająca się wśród czytelników chęć obcowania z dziełami frenetycznymi, wypełnionymi grozą, niesamowitymi stworzeniami i zjawiskami. Niewątpliwie część tej fascynacji można przypisać specyficznemu romantycznemu duchowi epoki, czego świadectwem jest w polskiej literaturze twórczość mistyczna Juliusza Słowackiego, szczególnie *Król Duch* (dzieło niedokończone, pisane w latach 1845–1849), w którym dochodzi do eksplozji okrucieństwa i grozy, a wszystko to w imię pobudzenia ducha dziejów do ingerencji w losy państwa polskiego.

Wracając jednak do głównego wątku naszych rozważań, należy zauważyć, że upowszechnienie tego gatunku stało się faktem, a rozwijające się od czasów wynalazku braci Lumière kino przejęło to zainteresowanie i wykorzystało je do własnych celów. Badacze kina (tacy jak autorzy pomieszczeni w pierwszym tomie historii kina, zatytułowanym *Kino nieme*⁵), szczególnie w jego początkach, zwracają uwagę na nowe medium „ruchomych obrazów” jako na sposób, dzięki któremu coraz większa liczba ludzi uzyskiwała dostęp do obiegu kultury, do wymiany idei. Podobnie jak na początku nowożytności wynalazek ruchomej czcionki drukarskiej otworzył nowe możliwości szerzenia poglądów i tworzenia wspólnot myśli (co umożliwiło rozwój języków narodowych i takich ruchów, jak reformacja), tak kino dało dostęp do cudów i dziwów świata (kroniki filmowe), wydarzeń politycznych czy naukowych (widoki geograficzne). Kino miało spełniać również rolę dostarczyciela niezwykłości – tak jak pierwsi operatorzy filmowi zostali wysłani w świat przez Lumière'ów, aby uwiecznić najciekawsze miejsca na Ziemi, dostarczając widzom

⁵ *Kino nieme*, red. nauk. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2009.

nieszwykłości, tak też film fabularny podążył tą drogą. Eksperymenty Georgesa Mélièsa, jego *Podróż na Księżyc* z dwukrotnym lądowaniem rakiety (pokazujący odmienne od współczesnego rozumienie czasu w dziele), stały się podstawą do zapoczątkowania nowego gatunku sztuki filmowej – fantastyki naukowej. Jeżeli kierować się zaproponowaną na początku definicją i przyporządkować horror do tego nurtu, wówczas już gdzieś tam dałyby się datować jego początki. Idąc dalej, zwróćmy się w stronę tego, co Bartłomiej Paszyk w swojej książce *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films*⁶ nazywa „The root of all horror”. Jest to pierwszy rozdział (opisujący lata 1921–1935) jego studium, które obejmuje wybrane „kultowe” horrory z lat 1921–2005. Listę tę otwiera *Körkarlen* (*Woźnica śmierci*, 1921) w reżyserii szwedzkiego twórcy Victora Sjöströma. Film opowiada historię pijaka Davida Holma, który doświadcza fantastycznej sytuacji wyjścia z ciała (śmierci) w Sylwestra. Jak powiedział jeden z jego kompanów, ten, kto umiera dokładnie o północy, zostaje mrocznym żniwiarzem – woźnicą śmierci, odtąd Holm będzie musiał zabierać dusze innych (widzimy tu, jak przestrzeń pomiędzy nowym a starym porządkiem staje się przestrzenią nieokreśloną, a przez to niebezpieczną; stąd wszelkie krwawe obrzędy liminalne, mające na celu ustanowienie progu – granicy). Towarzysząc mrocznemu żniwiarzowi, Holm przypomina sobie przeszłe wydarzenia, zło, które wyrządził i niewdzięczność wobec innych. Okazuje się bowiem, że takim zachowaniem doprowadził do desperacji swoją żonę, która wraz z dziećmi próbuje popełnić samobójstwo. Holm, będąc duchem, może jedynie obserwować jej przygotowania. Jest to moment krytyczny, w którym dochodzi do przemiany bohatera. Wtedy także budzi się on, żywy, na płycie nagrobnej i w ostatniej chwili ratuje swoją żonę. Film kończy się modlitwą do Boga z prośbą o wybaczenie.

Tę opowieść, w której konwencja horroru i grozy jest wykorzystana do stworzenia moralitetu, cechuje kilka znaczących elementów. Przede wszystkim postać bohatera jako tego, który jest człowiekiem ułomnym, z marginesu, dotkniętym alkoholizmem, nasałwa skojarzenia z równie „marginalnymi” bohaterami E. A. Poego. Tam jednak nie wiedzieliśmy, co jest prawdą, tu natomiast, poprzez rozgraniczenie porządków (ciało – duch, dobro – zło, życie – śmierć) otrzymujemy dokładnie określoną, dualistyczną przestrzeń, w jakiej rozgrywa się dramat. Groza jest tutaj nośnikiem

⁶ B. Paszyk, *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films. An Historical Survey*, Jefferson 2009.

pewnych treści moralnych, pełni funkcję podobną do *katharsis*, tak jak jest ona opisana w *Poetyce* Arystotelesa⁷, a więc jako przeżycie uczuć litości i trwogi, które uwalnia od tych uczuć poprzez umożliwienie ich przeżycia w bezpiecznym otoczeniu. Skojarzenia z *talking cure* i psychoanalitycznym uwalnianiem się od symptomu poprzez jego wypowiedzenie również są tu na miejscu. Można powiedzieć, że groza służy tutaj do pobudzenia bohatera do refleksji nad własnym postępowaniem, staje się czynnikiem motywującym do zmiany. Czy natomiast czynnik ten musi być aż tak groźny? Rozważając tę kwestię z psychologicznego punktu widzenia, można skorzystać z propozycji Jamesa Hillmana (ucznia Carla Gustava Junga, który w krytyczny sposób przetworzył jego idee). Mówi on o tym, że wszystko, co przeżywa *psyche*, może stać się impulsem do przemiany, a szczególnie mogą to być sytuacje trudne (stąd tytuł jego książki: *Samobójstwo a przemiana psychiczna*⁸). Groza i fantastyczne zjawiska, jakie przeżywa w *Wózku widmie*⁹ Holm, są skoncentrowane na uświadomieniu mu jego błędów, co, jak widzimy w ostatniej scenie, przynosi zamierzony efekt – przemianę moralną głównego bohatera.

Mówiliśmy o tym, że upowszechnienie kina pozwoliło na dostęp do kultury szerszym warstwom społeczeństwa. Tak jak kino było kamieniem milowym na drodze rozwoju sposobów przekazywania idei i wywoływania emocji, tak też upowszechnienie komputera osobistego (*personal computer*, PC) oraz wykorzystanie go jako platformy multimedialnej i rozrywkowej pozwoliło na przesunięcie kolejnych barier dostępności. Oczywiście największą rewolucją była rewolucja internetowa, tutaj jednak zaakcentujemy aspekt indywidualnej i osobistej rozrywki, nie będziemy więc mówili o MMO¹⁰. Doświadczenie grozy w obcowaniu z książką było indywidualne, natomiast doświadczenie grozy w kinie jest zbiorowe. Oczywiście, każdy przeżywa emocjonujące sytuacje w głębi własnej duszy, jednak zawsze w bliskim sąsiedztwie znajduje się inny, samotny widz (przypomina się tutaj Leibnizowskie pojęcie monady – byłyby więc to monady kinowe). Kolektywne oglądanie horrorów ma jednak swoje wady:

⁷ Arystoteles, *Poetyka*, przeł. i oprac. H. Podbielski, Warszawa 1983.

⁸ J. Hillman, *Samobójstwo a przemiana psychiczna*, przeł. D. Rogalski, Warszawa 1996.

⁹ Jest to inna wersja polskiego tłumaczenia tytułu oryginału.

¹⁰ MMO lub MMOG to akronim angielskiej nazwy *massively multiplayer online game*, oznaczającej gry rozgrywane przez Internet, w które zaangażowanych jest wielu graczy z różnych stron świata, korzystających z różnych platform sprzętowych.

jeżeli ktoś krzyknie, wtedy trudno nie poczuć dreszczu na karku; gdy ktoś głośno komentuje, trudno nie czuć agresji (bardziej na komentatora niż z powodu filmu), a jeżeli siorbie coca-colę i chrupie popcorn, to często całkiem niszczy specyficzny kontakt pomiędzy widzem a obrazem filmowym. Nie zapominajmy tutaj również o ciemności, która jest bardzo ważnym elementem fenomenologii odbioru obrazu kinowego, często wykorzystywanym w realizacjach filmowych, oczywiście także w horrorach. Tak więc medium kinowe, jak każdy środek przekazu, miało i ma swoje mankamenty. Rozrywka w zaciszu przestrzeni domowej usuwa obecność innych widzów, co diametralnie zmienia sytuację odbioru (mówimy tu także o odbiorze dzieła filmowego poprzez medium, jakim jest kino domowe)¹¹. Wprowadzając dodatkowo pewien element decyzyjności i sprawstwa (jak w grach komputerowych), otrzymujemy wysoki stopień zaangażowania uczestnika przy jednoczesnym znaczącym stopniu izolacji od świata. Wydaje się, że są to idealne warunki do tworzenia światów fantastycznych, w tym takich jak świat horroru.

W tym miejscu chciałbym skoncentrować się na odmianie gatunkowej horroru w grach komputerowych, jaką jest *survival horror*. W tej odmianie głównym celem nie jest eliminacja budzących grozę przeciwników (co czyni się najczęściej po to, aby oczyścić świat od zła). Tu świat jest zły ze swej natury, demonicznych sił nie da się wypłenić, co powoduje konieczność życia w przestrzeni zdefektowanej, naznaczonej błędami i cierpieniem. Przypomina się gnostycka koncepcja świata i złego demiurga. Chodzi więc nie tyle o to, żeby zabijać, lecz o to, żeby samemu nie zostać zabitym; nie tyle o dominację, ile o przetrwanie. Do reprezentacyjnych przykładów tego gatunku zaliczyć można serie: *Resident Evil*¹² oraz *Silent Hill* (oczy-

¹¹ Jednocześnie wprowadza w znaną przestrzeń domową element niesamowitości i grozy, element niedomowy (*Unheimlich*), o którym pisał Z. Freud w artykule *Niesamowite (Das Unheimliche)*, analizując dzieła literackie. Zob. Z. Freud, *Niesamowite*, [w:] tenże, *Pisma psychologiczne*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1997, s. 235–262.

¹² Jej czwarta część (*Resident Evil 4*) jest według serwisu internetowego GameRankings (zbierającego oceny z recenzji zamieszczonych w najważniejszych magazynach poświęconych grom komputerowym) najlepszą grą na platformę PlayStation 2, z wynikiem 95,77% (*GameRankings – Video Game Reviews from around the Internet* [online]; www.gamerankings.com [data dostępu: 23.06.2013]). Natomiast według serwisu Metacritic, prezentującego wyniki poszczególnych gier na podstawie ocen krytyków, *Resident Evil 4* znajduje się na trzecim miejscu z wynikiem 96 (na 100) punktów. Wyprzedzają go tylko tytuły: *Tony Hawk's Pro Skater 3* oraz *Grand Theft Auto III*, obydwie z wynikiem 97 pkt (*Metacritic – Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews and Music Reviews*; www.metacritic.com [data dostępu: 23.06.2013]).

wiście tytuły są tu znaczące: *Zamieszkałe zło* i *Ciche Wzgórze*). Tutaj chciałbym zająć się drugim z wymienionych cyklów. Tytułowe wzgórze bynajmniej nie jest zielone, choć to kurort wypoczynkowy, obecnie zamieszkały przez wszelkiej maści istoty z piekła rodem. W dziwny sposób do miasta przybywają głównie osoby posiadające jakiś defekt, te, które popełniły zbrodnię lub nie rozliczyły się ze swoją przeszłością, co sugeruje, że groza może pełnić tu funkcje podobne do „oczyszczającej” i „umoralniającej” funkcji grozy, o jakiej wspomnieliśmy przy analizie *Wózka widmo* V. Sjöströma. Niektórzy interpretatorzy przyjmują, że miasteczko Silent Hill jest czymś w rodzaju czyścica. Bohaterowie kolejnych części serii muszą przejść przez poszczególne próby po to, aby (być może) doświadczyć zbawienia. Musiałoby to być jednak zbawienie bez boga, ponieważ świat *Cichego Wzgórza* jest mroczny, otoczony wiecznymi ciemnościami lub też nieprzeniknioną mgłą; to świat nieprzejrzysty, który bogowie dawno opuścili lub też istnieją jeszcze w postaci demonów, co nie niesie pocieszenia. W grach tego typu świat jest tajemnicą do rozwiązania, na każdym kroku stawiającym przed graczem kolejne pytania. Na niektóre z nich znajdujemy odpowiedzi, co rozwija akcję, większość tajemnic pozostaje jednak nierozwikłana, niekiedy też znajdujemy odpowiedzi bez pytań, co otwiera przestrzeń do kolejnych spekulacji.

Za najlepszą część w cyklu *Silent Hill* gracze uznają albo drugą, albo pierwszą, założycielską część serii¹³, w której pojawiły się nieodłączne atrybuty serii – latarka i radio. Latarka pozwala rozświetlić mroki tego miejsca, często jest też jedynym źródłem światła (oczywiście dopóki baterie się nie rozładują), a radyjko tranzystorowe trzeszczy, ostrzegając przed zbliżającymi się potworami. Te dwa elementy, podobnie jak mgła i ciemność, stały się cechami rozpoznawczymi serii, budując specyficzny klimat cyklu. Należą do nich również arcytrudne zagadki – ponieważ osobno ustalamy poziom trudności zagadek i walki¹⁴, przy ustawieniu obu na maksimum doprowadzamy do tego, że „biegamy od jednej arcytrudnej zagadki do drugiej, po drodze roztrącając cherlawe potwory”, jak przeczytałem kiedyś w jednej z recenzji gry *Silent Hill 2*.

¹³ Pierwsza część ukazała się w 1999 r. na platformę PlayStation, druga w 2001 r. na PlayStation 2, podobnie trzecia w 2003 r. We wspomnianych wcześniej serwisach punktacja wygląda następująco (wyniki poszczególnych części w kolejności chronologicznej): GameRankings – 84,99%, 85,77%, 83,77%; Metacritic – 86 pkt, 89 pkt, 85 pkt [data dostępu: 23.06.2013].

¹⁴ Możliwość taką otrzymujemy od drugiej części serii, w pierwszej mamy możliwość ustalenia tylko jednego poziomu trudności.

W drugiej części cyklu, którą uważam za bardziej interesującą, wcześniejsze pomysły zostały rozwinięte z zachowaniem konwencji. Bohaterem jest w niej James Sunderland, mężczyzna w średnim wieku, który trafia do Silent Hill w poszukiwaniu swojej zmarłej żony – Marii. Skłania go do tego jej list, w którym żona zaprasza go do odwiedzenia kurortu, będącego ich wspólnym „szczególnym miejscem”. Miasto oferuje w ten sposób bohaterowi swoistą lekcję, można powiedzieć lekcję moralną, z której skorzystać mogą także gracze. Od ich wyborów zależy rozwój historii i wyjaśnienie głównego wątku, a także dalsze losy Sunderlanda. Silent Hill nie daje prostych odpowiedzi – w mieście pojawiają się poszlaki w postaci pozostawionych książek, gazet, notatek, co z jednej strony może pomóc w wyjaśnieniu zagadki, a z drugiej jeszcze bardziej komplikuje sprawę. Element frenetyczny, o którym mówiliśmy przy analizie horroru jako gatunku literackiego, objawia się w ekspansji potworów różnej maści. Niektóre z nich są olbrzymie, inne małe, jeszcze innych w ogóle nie widać. Wszystkie one straszą czy wręcz przerażają, a ich kształt, miejsce występowania czy rodzaj odgłosów, jakie wydają, mówi coś o świecie, w jakim się poruszamy i o psychice głównego bohatera, w którą uzyskujemy wgląd. Jest to kompozycja otwarta – sami decydujemy o losach bohatera, a sposób rozstrzygnięcia stawianych przed nami zadań wpływa na kształt świata.

Tak jak rozpoczęliśmy naszą pracę cytatem z *Listów* Stanisławy Przybyszewskiej, tak też teraz, zmierzając do końca, przyjrzymy mu się bliżej, przytaczając słowa skierowane do Antoniego Słonimskiego, napisane w Gdańsku 10 września 1927 r.:

Żyjemy w wieku potwornym, na świecie potwornym, sami potworami będąc. Zło w niemożliwie wysokim natężeniu rozrasta się wszędzie – w szkolnictwie i w systemie dyktatury, w polityce celnej i w polityce Kościoła, w sądownictwie i w związkach zawodowych, w Genewie, w Mandżurii, w Paryżu, na Sumatrze. Wszędzie, wzdłuż, wszerek, wżwyż trójwymiarowe zło w nieskończonej liczbie postaci. Uciec przed nim nie można – panuje we wszystkich ugrupowaniach ludzkości, we wszystkich gałęziach ludzkiego zajęcia i dążności. Otacza każdy umysł sferyczną, nieprzeniknioną ścianą. Więc pozostaje nam albo patrzeć spokojnie – i zidiociec, bo widok nad siły; albo walczyć. Skupić całą treść życia w sile ciosu¹⁵.

S. Przybyszewska diagnozuje w tym fragmencie stan Europy i świata ze świadomością zła jako nieodłącznego elementu nowoczesnych dziejów¹⁶, przejawiającego się nie tylko w postaci wojen,

¹⁵ S. Przybyszewska, *dz. cyt.*, s. 113.

¹⁶ List ten był pisany w 1927 r., a więc w dziewięć lat po zakończeniu I wojny światowej i dwanaście lat przed wybuchem II wojny światowej.

lecz także będącego elementem codziennego funkcjonowania porządków państwowych i instytucjonalnych. W wizji autorki nie ma miejsca na ucieczkę, każda jednostka postawiona jest w sytuacji wyboru, bierność prowadzi do „zidiocenia”¹⁷; jedynym wyjściem jest walka ze złem, wykorzystująca całą siłę życiową jako broń w tej potyczce. Przy wszystkich zastrzeżeniach, jakie mogłyby budzić ten krok¹⁸, wydaje się, że ten opis daje się zastosować do charakterystyki świata gry *Silent Hill*¹⁹.

Ludzi z *Cichego Wzgórza*, dotkniętych jakimś defektem, ułomnością z powodu zbrodni, jakie popełnili, można nazwać potworami²⁰. Co więcej, same potwory w grze mogły być kiedyś ludźmi²¹ – w części drugiej ostatnim przeciwnikiem, z którym walczy gracz, jest Maria-potwór (widzimy ją oczami Jamesa); w części trzeciej ostatnim wrogiem jest bóg zrodzony z człowieka, natomiast według niektórych interpretacji sprawczynią całego zła w miasteczku jest Alessa Gillespie²², opętana przez starożytnego boga-demona, który zmienia jej naturę; jest przyczyną klątwy, istnienia potworów i wiecznych ciemności. Tak jak w świecie opisywanym przez S. Przybyszewską, zło w *Cichym Wzgórzu* jest nieuniknione, nie da się oczyścić miasta, zbyt dużo było w jego historii okrucieństw i cierpienia. Jedynym wyjściem jest skupienie całej swojej witalności i przekształcenie jej w wolę przetrwania, w wolę walki. Co więcej, nie można liczyć na zbawienie czy odkupienie, a całkowita eliminacja zła jest niemożliwa – zło zamieszkałe w mieście zawsze będzie się odradzać. Jak pisze S. Przybyszewska:

¹⁷ Bierne przyglądanie się złu niszczy patrzącego – jak w horrorach H. P. Lovecrafta, samo spojrzenie na złe istoty mogło spowodować obłęd. Ciekawą analizę pisarstwa H. P. Lovecrafta przedstawia w swojej książce M. Houellebecq (M. Houellebecq, *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. J. Giszczak, Warszawa 2007).

¹⁸ Należy pamiętać przede wszystkim o tym, że S. Przybyszewska opisywała świat realny, tak jak on się jej jawił, my natomiast stosujemy te kategorie do opisu świata wyobrażonego, jakim jest świat gry komputerowej.

¹⁹ Być może sama S. Przybyszewska z zainteresowaniem przyjęłaby tę interpretację, będąc wielką miłośniczką rozpowszechnionego już wówczas medium, jakim było kino wraz z kolejnymi, klasycznymi już dzisiaj, realizacjami filmowymi.

²⁰ Sunderland zabił swoją nieuleczalnie chorą żonę, co było jednym z jego grzechów głównych, odkrywanych przez gracza. Od działań „detektywistycznych” i decyzji graczy zależy, jak będzie przedstawiona motywacja tego czynu (od miłości po chęć pozbycia się zbędnego ciężaru) oraz dalsze losy bohatera (wybaczenie mu przez Marię i opuszczenie Silent Hill, początek nowego życia, samobójstwo).

²¹ Mogą też stanowić personifikację grzechów głównych bohaterów.

²² Sprawczynią może też być jej matka, Dahlia Gillespie, która odprawiła mroczny rytuał przywołujący boga.

Nie ma przed nami nic finalnego, bezwarunkowego, żadnego szczytu; nie ma tego „bliskiego dnia” odczuwanego jako spełnienie – wieczność; jest tylko bezpośrednie jutro. Tak krótkie, tak ciężkie, tak powszednie – jak dziś. I pracujemy dla tego powszedniego jutra w tej tylko nadziei, że uda nam się oszczędzić mu części zła dzisiejszego. Że wśród bezliku zmór, które nas dziś zjadają, uda nam się zabić kilka. Kilka – wiedząc w dodatku, że miejsce tych kilku zajmie kilka świeżych. Mizerne to słońce, skąpe źródło sił!²³

W *Silent Hill* jedyna dostępna wieczność to wieczny powrót tego samego zła – cierpienia, potworów i ciemności, których nie da się usunąć.

Uważam, że możemy potraktować *Silent Hill* jako kolejny etap na drodze rozwoju gatunku, jakim jest horror. Wychodząc od literackich źródeł horroru, wskazaliśmy na jego zakorzenienie w ludzkiej psychice, w sposobach odczuwania i przeżywania strachu. Sposoby te są uwarunkowane biologicznie, ale kształtowane kulturowo, przez co ich formy ulegały zmianie na przestrzeni wieków. Kiedyś były to przede wszystkim książki, później filmy, teraz forpcz-tą nowej wrażliwości jest gra komputerowa i gra ta niesie ze sobą współczesne sposoby przeżywania lęków i problemów.

BIBLIOGRAFIA

- Arystoteles, *Poetyka*, przeł. i oprac. Henryk Podbielski, Warszawa 1983.
- Dwadzieścia pięć opowieści Wampira*, przeł. i oprac. Helena Willman-Grabowska, Wrocław 1955.
- Freud Z., *Pisma psychologiczne*, przeł. R. Reszke, Warszawa 1997.
- GameRankings – Video Game Reviews from around the Internet* [online]; www.gamerankings.com [data dostępu: 23.06.2013].
- Hillman J., *Samobójstwo a przemiana psychiczna*, przeł. D. Rogalski, Warszawa 1996.
- Houellebecq M., *H. P. Lovecraft. Przeciw światu, przeciw życiu*, przeł. Jacek Giszczak, Warszawa 2007.
- Janion M., *Niesamowita Słowiańszczyzna. Fantazmaty literatury*, Kraków 2007.
- Janion M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2008.
- Kino nieme*, red. nauk. T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kraków 2009.
- Metacritic – Movie Reviews, TV Reviews, Game Reviews, and Music Reviews*; www.metacritic.com [data dostępu: 23.06.2013].
- Paszylk B., *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films. An Historical Survey*, Jefferson 2009.
- Przybyszewska S., *Listy*, t.1: *Grudzień 1913 – wrzesień 1929*, Gdańsk 1978.
- Słownik terminów literackich*, red. J. Sławiński, Wrocław 2000.

²³ S. Przybyszewska, *dz. cyt.*, s. 114.

FILMOGRAFIA

Podróż na Księżyc, reż. G. Méliès, 1902.

Woznica śmierci (*Wózek widmo*), reż. V. Sjöström, 1921.

ABSTRACT

Article shows horror as polimedial genre. Analyze begins from literature definition of this genre, few historical realizations presents important literature works which shows characteristic elements of that medium. Closer look on famous horror films, which are analyzed in next paragraph, are concentrating on important characteristics of this genre in field of “moving pictures”. The last part of this article shows how main parts of this genre are realizing in that new part of human entertainment which are computer games, illustrating main idea of all analysis, that horror changes for better illustration of fears which are irremovable part of human condition.

Key words: horror, genre, polimediality, movie, computer games.

Michał Pawelczyk
UNIwersytet Łódzki

Etnologiczna interpretacja symboliki zła w filmie Wernera Herzoga *Nosferatu wampir*

Tytuł opracowania precyzyjnie określa przedmiot niniejszych rozważań. Jest nim próba interpretacji wybranych wątków symbolicznych w dziele filmowym Wernera Herzoga zatytułowanym *Nosferatu wampir*. Będzie to działanie oparte na Jungowskiej procedurze amplifikacji, którą do badań nad symboliką w kontekście filmu zaproponował amerykański filmoznawca Don Fredericksen. Stanowi ona alternatywę wobec analitycznej koncepcji rozszyfrowywania filmowych znaczeń, która traci swoje zastosowanie z chwilą, gdy na scenę wkraczają odniesienia symboliczne¹.

Kilka słów na temat symbolu

Na potrzeby niniejszego tekstu przyjmujemy za Gilbertem Durandem, iż symbol jest to znak, który „odsyła do niewysłowionego i niewidzialnego oznaczonego”². Innymi słowy – znacząca, a więc widzialna strona symbolu (*signifiant*) odsyła do abstrakcji lub sfery rzeczywistości (*signifié*), która ze swej natury jest niepoznawalna. Symbol reprezentuje tę rzeczywistość w ludzkim świecie, jest jedynym dowodem (ewentualnie: argumentem) na istnienie rzeczywistości, do której odsyła. Podobny pogląd na zjawisko symbolu głosił twórca psychologii głębi, Carl Gustav Jung, zdaniem którego symbol jest „najlepszym możliwym kształtem jakiejś rzeczy stosunkowo nieznanej, której zatem nie umielibyśmy od razu wskazać w sposób jaśniejszy i bardziej charakterystyczny”³.

¹ Zob. D. Czaja, *Symbol i film. Uwagi metodologiczne*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 1992, nr 3–4, s. 40.

² G. Durand, *Wyobraźnia symboliczna*, Warszawa 1986, s. 29.

³ C. G. Jung, *Typy psychologiczne*, Warszawa 2009, s. 524.

Przyjmijmy zatem, że symbol jest szczególnym rodzajem znaku, który wykracza poza semiotyczny, strukturalistyczny układ „znaczące – znaczone”. W przypadku symbolu sytuacja nie jest tak prosta, jak w przypadku zwykłego znaku, ponieważ symbol jest z natury polisemiczny, łączy w sobie rozmaite znaczenia, ponadto ma charakter redundantny⁴. Widzialna połowa symbolu, owo „znaczące”, nie odsyła wprost do jakiegoś konkretnego, znanego przedmiotu, lecz reprezentuje rzeczywistość nadzmysłową, niedostępną ludzkiej percepcji, odsyła do transcendencji, kumulując w sobie wiele znaczeń i sensów.

Po krótkim szkicu teoretycznym przejdźmy do metody – wcale nie nowatorskiej, gdyż jej geneza sięga początków XX w. Mowa tutaj o metodzie amplifikacji autorstwa C. G. Junga. Najogólniej rzecz ujmując, procedura amplifikacji polega na rozwinięciu symboliki, przedstawionej w określonej kulturowej narracji (w tym przypadku jest to dzieło filmowe), w pewien konkretny sposób, a mianowicie na ukazaniu jej w kontekście innych symboli, tworzących dla niej swoisty plan odniesienia. Dariusz Czaja streszcza za Fredericksem myśl C. G. Junga w następujących słowach:

Amplifikować to w istocie współmyśleć z symbolem. [...] Amplifikacja nie rozwiązuje zawłości symbolu, nie rozkłada go analitycznie. Dostarcza jedynie paralelnych wobec interpretowanego symbolu ekspresji zaczerpniętych z religii, mitologii, folkloru, takich jednak, które mają podobny temat, znaczenie i funkcję⁵.

Zabieg ten, polegający na usytuowaniu symbolu w kontekście innych, posiadających podobne konotacje semantyczne, pozwala ukazać jego miejsce w danym ciągu symbolicznym, tym samym rozjaśniając jego sens bez konieczności dokonywania analitycznej dekompozycji. Procedura amplifikacji jawi się zatem jako zabieg *stricte* hermeneutyczny, nakazuje bowiem interpretować dany fenomen (w tym przypadku symbol) na tle innych jemu pokrewnych; każe „odczytywać” znaczenia symbolu zawsze w odniesieniu do kontekstu kulturowego i historycznego, w którym jest rozpatrywany. W ten właśnie sposób poznający podmiot „współmyśli” z symbolem, aktywnie re-konstruuje oraz poszerza jego sensory i znaczenia – koło hermeneutyczne zatacza kolejny, szerszy krąg na drodze do rozumienia.

Film *Nosferatu wampir* (*Nosferatu. Phantom der Nacht*) stanowi remake filmu Friedricha Wilhelma Murnaua z roku 1922. Podobnie

⁴ G. Durand, *dz. cyt.*, s. 26.

⁵ D. Czaja, *dz. cyt.*, s. 41.

jak pierwowzór, powstał on na podstawie powieści Brama Stokera zatytułowanej *Dracula* (1897). Film W. Herzoga jest jednak czymś więcej niż tylko ponownym sfilmowaniem pierwszej wielkiej opowieści o hrabi z Transylwanii. Reżyser (będący jednocześnie autorem scenariusza i producentem) proponuje nam za pośrednictwem swojego dzieła wyprawę szczególną. Jest to wędrówka przez krainę symboli i mitów, równie starych jak ludzkość, ale wciąż aktualnych przez zawarte w nich pytania dotyczące natury ludzkiej, problemu dobra i zła oraz związku, jaki łączy człowieka z otaczającym go światem przyrody. Wszystkie odniesienia symboliczne zawarte w filmie W. Herzoga są w mniejszym lub większym stopniu powiązane z głównym bohaterem ekranizacji – tytułowym wampirem, Nosferatu. To wokół niego koncentruje się tok filmowej narracji, a co za tym idzie, wszelka symbolika.

Próbując zastosować w praktyce procedurę amplifikacji, pozwolę sobie wyznaczyć w tym miejscu **główną kategorię symboliczną**, wokół której skupiona będzie moja uwaga podczas interpretacji dzieła filmowego, a także kategorie względem niej wtórne (poboczne), lecz niezbędne, pozwalające bowiem dookreślić znaczenie kategorii głównej, której sens może zostać zrozumiany tylko poprzez szereg odniesień o charakterze symbolicznym. Wybrany przeze mnie pojęciem głównym jest **zło**. Zło, będące jedną z dwóch wielkich sił organizujących wszechświat, jest samo w sobie nieuchwytnie i wręcz niedefiniowalne. Może jednak zostać określone za pomocą symbolu, jak bowiem wskazywaliśmy na wstępie, powołując się na słowa C. G. Junga i G. Duranda, symbol – ów **znaczący obraz – odsyła do tego, co niepojęte, niedostępne ludzkiemu poznaniu**.

W zależności od kontekstu kulturowego zło przybiera rozmaite „widzialne” formy, które są z nim identyfikowane. Relacja ta nie opiera się jednak zawsze na prostym, „dwuskrzydłowym” związku o charakterze semiotycznym (relacji „znaczące – znaczone”). W pewnych okolicznościach mamy do czynienia z sytuacją o charakterze symbolicznym, bowiem rzecz oznaczona przez symbol jest nieznaną, niedostępną, a nawet można rzec – nie do końca określoną i może być rozumiana jedynie za pomocą odniesień i wątków symbolicznych, jakie wypracowała dana kultura⁶. Poniżej przedstawiam swoją propozycję usystematyzowania symboliki w dziele filmowym W. Herzoga. Przedstawia się ona następująco:

zło (wampir) – śmierć – noc – księżyc – kobieta – krew – zwierzęta
nocne (lunarne)

⁶ P. Ricoeur, *Symbolika zła*, Warszawa 2002, s. 10.

Ciąg symboliczny rozpoczyna się od zła (które w tym przypadku reprezentuje postać wampira) jako kategorii podstawowej i implikującej kolejne sześć kategorii pobocznych. Implikacją zła, a także jego korelatem w wielu kulturach jest śmierć (oraz ściśle związana z nią zaraza, którego to faktu nie przeoczył w swoim dziele również W. Herzog). Z kolei noc, jak możemy przeczytać w *Kulturze magicznej* Piotra Kowalskiego, stanowi kulturową metonimię krainy śmierci⁷. Z nocą zaś nierozzerwalnie związany jest księżyc, a z nim z kolei kobieta, z uwagi na periodyczne zjawisko menstruacji, sytuujące ją w obrębie natury. Kolejną kategorią proponowanego łańcucha symboli jest krew, wiążąca się zarówno z kobietą, jak i z wampirem (złem), a także zwierzętami nocnymi, których postać wampir często przybiera⁸.

Proponowana konstrukcja, zgodnie z moim wyobrażeniem, winna jawić się czytelnikowi jako spirala wychodząca z jednego punktu (zło – wampir), która za każdym razem, gdy zatacza nowy krąg, poszerza i rozświetla znaczenie poprzednich, poprzez ukazanie łączących je relacji i odniesień symbolicznych. Oczywiście jestem świadomy faktu, iż wybrane przeze mnie dzieło filmowe ma o wiele więcej odniesień symbolicznych niż wskazałem powyżej. Jednak w moim przekonaniu udało mi się dostrzec te najważniejsze, które organizują i współtworzą ze sobą w prezentowanym obrazie pewien „dyskurs symboliczny”; pozostają ze sobą w żywym dialogu.

Należy zaznaczyć, że narracja niniejszego opracowania nie jest równoległa do fabuły filmu. Poszczególne pojęcia, które składają się na zaproponowany przeze mnie ciąg symboliczny, będą wyznaczać strukturę tekstu. Zaczniemy zatem od tytułowej postaci wampira, personifikacji zła, choć – jak zobaczymy – o ambiwalentnej naturze.

Wampir

Początek filmu – bardzo trudno było mi zinterpretować tę scenę ze względu na jej oniryczny charakter, który nie pozwala jednoznacznie stwierdzić, z czym właściwie mamy do czynienia. W moim przekonaniu scena ta ukazuje krainę śmierci, chtoniczny świat, w którym przebywają dusze zmarłych. Prezentowane postacie mężczyzn, kobiet i dzieci jasno dają do zrozumienia, że przed śmiercią nie ma ucieczki i że każdy, prędzej czy później, będzie musiał jej

⁷ P. Kowalski, *Kultura magiczna. Omen, przesąd, znaczenie*, Warszawa 2007, s. 351.

⁸ Zob. E. Petoia, *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, Warszawa 2010, s. 44, 262.

doświadczyć i pożegnać doczesny świat. Spetryfikowane w tajemniczy, niepokojący sposób istoty, oparte o mury podziemnych lochów, stoją obok siebie w milczeniu, nieruchome, pozbawione życia. Gdy oglądałem tę scenę, za każdym razem stawał mi przed oczami obraz Szeolu i Hadesu, a także sumeryjskiej krainy Arali, gdzie zmarli byli przedstawiani jako cienie, postacie, które nie reprezentowały sobą żadnych sił witalnych, a jedynie „bytowały” w podziemnym królestwie śmierci. Do tej sceny można również odnieść *passus* z książki Jean-Paula Roux, który ostatecznie wyjaśnia rolę owej sceny w filmie, szczególnie w kontekście sceny następnej: „ich [wampirów] ponure królestwo mogłoby równie dobrze zwać się Szeolem lub Hadesem”⁹. Kolejna scena przedstawia nietoperza w locie. Można zatem wysunąć tezę, iż miejsce, które zostało zaprezentowane w scenie pierwszej jest właśnie siedliskiem wampira, światem umarłych, domeną śmierci, z której przybywa on pod postacią zwierzęcia do ludzkiej ekumeny, zawsze pod osłoną nocy. Związek wampira z nietoperzem i nocą wydaje się oczywisty, potwierdzony wieloma przykładami z literatury i kina. Również noc jako czas aktywności nietoperza, a także wampira nie powinna budzić wątpliwości. Wszak noc jest korelowana w wielu kulturach (zwłaszcza typu ludowego) ze śmiercią. Mrok jest przeciwstawiany światłu, tak jak śmierć – życiu. „Noc, cisza, pustkowie przywołują automatycznie całą serię określeń, które stosuje się do przedstawienia obcej krainy śmierci: nierozróżnialność, destrukcję, bezruch i bierność”¹⁰. Mając na uwadze te słowa, przypomnijmy sobie obraz prezentowany w pierwszej scenie filmu: szereg zastygłych poza znanym czasem i przestrzenią postaci skąpanych w mroku nocy, domenie śmierci, z której przybywa wampir pod postacią nietoperza. Wampir – Nosferatu.

Musimy zauważyć, iż wspaniale skądinąd wykreowana przez Klause Kinskiego postać Draculi kumuluje w sobie wiele wątków i odniesień symbolicznych, a także dylematów i pytań egzystencjalnych, łączy w sobie dwie, wzajemnie wykluczające się i zwalczające natury.

Z jednej strony wampir pozostaje uosobieniem zła, łakącym ludzkiej krwi demonem; z drugiej zaś możemy zaobserwować, jak rudymenty człowieczeństwa kołaczą się w jego przeklętej duszy, przyprawiając go niekiedy wręcz o rozpacz i melancholię.

Wampir, istota określana przez rozmaite demonologie (w tym polską, „ludową”) jako inkarnacja czystego zła, bestia żywiąca się

⁹ J.-P. Roux, *Krew. Mity, symbole, rzeczywistość*, Kraków 1994, s. 9.

¹⁰ E. Petoia, *dz. cyt.*, s. 351.

krwią niewinnych ofiar, skorelowana ściśle ze śmiercią – jawi się w obrazie W. Herzoga jako postać raczej ambiwalentna. Możemy się zatem zastanawiać, czy mamy tutaj do czynienia z symboliką zła jako takiego, czy może raczej z wątkiem odwiecznej walki dobra ze złem, która rozgrywa się we wnętrzu każdego człowieka? Tytułowy Nosferatu jest bohaterem negatywnym, ale nie jako ten, który świadomie wybrał zło. Wydaje się, że został na owo zło skazany wbrew swej woli, że zła natura nie zdołała do końca przeniknąć jego duszy. Melancholia, smutek, doświadczanie rozpaczliwości własnego położenia i zdolność odczuwania nie pozwalają zakwalifikować Draculi jednoznacznie do strefy mroku. Te cechy nakazują raczej usytuować wampira w strefie „pomiędzy”, w krainie mediacji; ukazać go jako istotę zawieszoną między dwoma wielkimi porządkami, dwiema najważniejszymi kategoriami aksjologicznymi – dobrem i złem. Paradoksalnie, nie możemy jednoznacznie określić statusu aksjologicznego wampira jako jednoznacznie złego właśnie ze względu na to, iż jest on świadomy faktu bycia złym, który to fakt napawa go przygnębieniem i melancholią. Wie doskonale, jaka rola jest mu przypisana w odwiecznym porządku świata i godzi się na taki stan rzeczy. Mimo ambiwalentnych uczuć, jakie wampir wzbudza, w wielu poczynaniach pozostaje on posłuszny demonicznej naturze, a co za tym idzie, czyni zło, którego jednym z korelatów w kulturze jest śmierć.

Śmierć

W tym miejscu trzeba jednak wyraźnie oddzielić od siebie dwa aspekty, a właściwie formy czy sposoby umierania. Philippe Aries, autor studium poświęconego śmierci, zaznacza, że nie każda śmierć jest zła. W przeszłości zjawisko śmierci było uważane za należące do naturalnego porządku rzeczy. Była ona oswojona, spodziewano się jej nadejścia¹¹. Sprawy przybierały inny obrót, gdy śmierć zaczynała zbierać swe żniwo niespodziewanie i na wielką skalę, a z tym właśnie przypadkiem mamy do czynienia w filmie *Nosferatu wampir*. Dracula przybywa do Wismaru drogą morską, a towarzyszy mu armia szczurów, które w okamgnieniu roznoszą po całym mieście zarazę. Śmierć spada na to miejsce niczym grom z jasnego nieba, dziesiątkując mieszkańców; jest to śmierć zła, dzika i nieswojona, przeciwieństwo *ars moriendi – mors repentina*¹². Plaga czarnej śmierci jest efektem pojawienia się zła, które uosabia

¹¹ P. Aries, *Człowiek i śmierć*, Warszawa 1989, s. 20.

¹² Tamże, s. 23.

wampir. Powiązanie zarazy – dżumy – i wampira jest zabiegiem, którego dokonywano już w XVI w. Zdaniem niektórych ówczesnych kronikarzy, pojawiające się co jakiś czas epidemie czarnej śmierci lub innych chorób były spowodowane działalnością wampirów, które doprowadzały do wybuchu zarazy (zjadając własny grobowy całun)¹³. Wspomniałem już o szczurach, których powiązanie z zarazą nie jest symboliczne, lecz jak najbardziej dosłowne, jak bowiem powszechnie wiadomo, to one były nosicielami choroby, która poprzez pchły przedostawała się na ludzi. Mimo to szczury wpisują się w rekonstruowany w niniejszym tekście plan symboliczny, albowiem są znakiem rzeczy obcej i niepoznawalnej dla ludzi żyjących – reprezentują śmierć i zło.

Oprócz wątku zarazy, jako synonimu nagłej, niedobrej śmierci, w filmie W. Herzoga możemy dostrzec również odniesienie do formy przedstawienia zjawiska śmierci i marności ludzkiego życia w sztuce. Mowa tu oczywiście o koncepcji *vanitas*, charakterystycznej zwłaszcza dla malarstwa niderlandzkiego okresu renesansu i baroku¹⁴. Motyw egzystencjalnego niepokoju związanego z nieuchronnością śmierci pojawia się w filmie w dwóch konfiguracjach: po raz pierwszy w momencie, gdy ścienny zegar wybija północ podczas kolacji, którą wampir podejmuje Jonathana Harkera. Zegar zwieńczony jest czaszką, a podczas wybijania godziny zamiast kukułki z zegara wysuwa się figurka kościotrupa – personifikacja śmierci – dzierżąca kosę. Moment ten unaocznia marność i kruchość ludzkiego życia, które wyznaczone jest upływem czasu. Wampira jednak upływ czasu nie dotyczy, jest on żywym trupem, dla którego upływ czasu nie ma znaczenia. Po raz drugi możemy odnaleźć odniesienie do idei *vanitas*, spoglądając na suto zastawiony stół, który po przebudzeniu odnajduje Harker w jednej z komnat zamku. Wśród wielu rodzajów potraw pojawiają się wypchany kogut i bażant, które pełnią tę samą rolę, co czaszka: przypominają o nieuchronności śmierci.

Oprócz wyżej wymienionych odniesień symbolicznych do sfery śmierci, odnajdujemy w filmie również te dotyczące bezpośrednio postaci samego wampira. Jak doskonale wiemy, wampir, będąc żywym trupem, musi ukrywać się przed światłem dnia. Czyni to zazwyczaj zamykając się w trumnie lub krypcie, pozostającej jego schronieniem przed promieniami słonecznymi. Mamy tu zatem do czynienia z odniesieniem do sfery chtonicznej, podziemnej. Wampir należy do świata śmierci, a zatem porę dnia spędza pod ziemią, która daje mu schronienie. Jak zauważa Maria Janion, ziemia to naturalne

¹³ E. Petoia, *dz. cyt.*, s. 262.

¹⁴ M. Battistini, *Symboli i alegorie*, Warszawa 2005, s. 360.

środowisko wampira. „Ona jest jego schronieniem, otuliną i podściółką jego mieszkania – trumny”¹⁵. Szukając wyjścia z przeklętego zamku Draculi, Harker natrafia na komorę grobową, w której odkrywa pogrążonego w letargu wampira. Wyruszając w drogę do Wiesmaru, wampir podróżuje w trumnie wypełnionej ziemią. Z kolei przybywając do miasta, Nosferatu lokuje swoją trumnę w opuszczonej cmentarnej kaplicy. Nic w tym dziwnego, wszakże „ulubionymi miejscami, w których pokazywali się zmarli, były cmentarze, zrujnowane zamki i opuszczone opactwa”¹⁶. Sfera chtoniczna jest ściśle związana ze zmarłymi, w tym z pozostającymi w stanie pośrednim wampirami. Oprócz odniesień symbolicznych, wskazujących na powiązanie ziemi ze śmiercią, istnieją jednak także te łączące ją z życiem, regeneracją. Mircea Eliade, opisując sensy i znaczenia związane z ziemią w kulturach ludzkich, zwracał uwagę, iż ziemia rodzi formy żywe, wywodząc je z własnej substancji: „wszystko, co wychodzi z ziemi, obdarzone jest życiem, a wszystko, co powraca do ziemi, na nowo życie uzyskuje”¹⁷. Przypadek wampira jedynie pozornie wydaje się tutaj pasować. Nie wraca on do ziemi po to, ażeby zyskać nowe życie. Ziemia stanowi jego schronienie przed światłem dnia, a gdy nadchodzi noc, wypływa demona z siebie. To nie ziemia regeneruje wampira i zapewnia mu siły witalne, lecz substancja, której poszukuje, błądząc wśród nocy i niepokojąc żywych – krew.

Krew

Dlaczego wampir potrzebuje karmić się krwią żyjących? Oczywiście dlatego, że sam jej nie posiada, w jego żyłach nie płynie życiodajna substancja zapewniająca witalność i energię. W związku z tym, aby móc dalej egzystować, demon musi żywić się krwią ludzi żywych. To, czym jest krew dla wampira, wyraża najlepiej powtarzane co chwila przez obłąkanego sługę Draculi, Reinfielda, zdanie: „Krew to życie!”. Warto zauważyć, że krew ze względu na swoje właściwości jest postrzegana w kulturze w sposób ambiwalentny. Jest życiodajna, ale jednocześnie wiąże się ze śmiercią, szczególnie w przypadku jej przelewania:

Płynąca krew, styczność z nią, przynosi ze sobą skażenie śmierci. Wszelka utrata krwi, esencji życia [...] czyni człowieka nieczystym, bo znajdującym się niebezpiecznie blisko stanu zawieszonych taksonomii, braku jednoznacznego przypisania do określonej części wszechświata¹⁸.

¹⁵ M. Janion, *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002, s. 134.

¹⁶ Tamże, s. 102.

¹⁷ M. Eliade, *Traktat o historii religii*, Warszawa 2000, s. 272.

¹⁸ P. Kowalski, *dz. cyt.*, s. 251.

W filmie nie ma zbyt wielu scen, w których przelewana jest krew. *De facto* są one tylko trzy, ale każda z nich ukazuje inny wymiar zjawiska. Pierwsza scena, którą już opisywałem przy okazji omawiania tytułowego bohatera filmu, ukazuje dwuwartościowość krwi, która z jednej strony jest pożądana przez demona, aby zapewnić mu życie, z drugiej zaś – uwalnia szaleństwo i zło (moment, w którym wampir po wyssaniu krwi z palca Harkera rzuca się na niego z obłędem w oczach). Tę niejasność i dwuwartościowość krwi podkreśla Jean-Paul Roux, według którego krew była zawsze uważana za jednocześnie niebezpieczną i uzdrawiającą, nieczystą i czystą¹⁹. Po raz drugi krew przelana zostaje w momencie, gdy hrabia Dracula odwiedza w nocy Lucy. Kobieta rozmyślnie pozwalając wampirovi wyssać swoją krew, jednocześnie go uwodzi, chce tym samym zyskać na czasie, aby demon nie zdążył wrócić do swej kryjówki przed wschodem słońca. Do trzeciego rozlewu krwi dochodzi w jednej z ostatnich scen filmu, gdy doktor Van Helsing przebija serce Draculi drewnianym kołkiem. Teraz została przelana krew samego wampira, a może ściślej – krew jego ofiar, którą sobie przywłaszczył.

W mojej opinii warto również wspomnieć, iż krew jest motywem łączącym w kulturze postać wampira i kobiety. W jaki sposób? Otóż, obydwie istoty są w sposób szczególny naznaczone piętnem krwi, jednak na innych poziomach semantycznych. Wampir potrzebuje krwi, aby móc podtrzymać swoją „połowiczną” egzystencję; musi pozyskiwać życiodajną substancję, mordując bądź przemieniając żyjących w podobnych sobie wampirów. Kobieta zaś jest naznaczona piętnem krwi z uwagi na comiesięczne krwawienia menstruacyjne. Krew kobiety miesiączkującej, jak i ona sama, były i są związane z różnymi tabu. W obu przypadkach, wampira i kobiety, krew jest związana zarówno z życiem, jak i śmiercią. Wampir potrzebuje jej, by żyć, ale by ją dostać, musi zabić; natomiast krew kobiety z jednej strony warunkuje możliwość powstania nowego życia, z drugiej zaś – utrata krwi kojarzy się ze śmiercią. Mając na uwadze te informacje, można według mnie lepiej zrozumieć relację, jaka łączy w filmie Draculę i Lucy.

Kobieta

Postać kobiety stanowi ważny wątek w filmie W. Herzoga, bo- wiem łączy w sobie wiele odniesień symbolicznych i znaczeń kulturowych. To właśnie Lucy, żona Harkera, ma profetyczne sny; przepowiada mężowi, iż jadąc do zamku Draculi, znajdzie się

¹⁹ J.-P. Roux, *dz. cyt.*, s. 8.

w niebezpieczeństwie. To z nią wampir wchodzi w kontakt, z początku jedynie w wymiarze onirycznym, później już osobiście proponując jej rolę swego sojusznika. Gdy Nosferatu „dopada” Harkera w jego komnacie, Lucy zaczyna lunatykować, a obudzivszy się, wykrzykuje imię swojego męża. Wampir, mimo iż oddalony od niej o setki kilometrów, zdaje się słyszeć wołanie kobiety. Wreszcie kobieta przyczynia się do zlikwidowania Draculi, poświęcając jednak własne życie. Widzimy zatem, iż kobieta ukazana jest z jednej strony jako istota niepomernie silniej uwikłana w rytmy i tryby natury niż mężczyzna, jako istota, do której zło ma dostęp; z drugiej strony zaś – jako jedyna postanawia się temu złu przeciwstawić, aby ocalić życie swojego ukochanego, kładąc na szali własne życie. Co prawda, umiera z winy wampira, ale dzięki jej działaniu Dracula również zostaje zabity, chociaż nie na długo. Ostatecznie, pisze J.-P. Roux, „zwycięża śmierć, a właściwie złe życie, życie grobu. Mamy jeszcze do czynienia z poświęceniem, ale młoda kobieta, która umiera, oddając się wampirowi, umożliwia jego natychmiastową reinkarnację”²⁰.

Postać kobiety jest w kulturze naznaczona ambiwalencją. Dzięki niej rodzi się nowe życie, ale kojarzy się ją również ze sferą śmierci i zła. Zjawisko menstruacji sytuuje kobietę w bliskich związkach z naturą, a więc światem nieoswojonym, dzikim: *orbis-exterior*. Jak wykazuje M. Eliade, kobieta jest również ściśle kojarzona z ziemią, płodnością i księżycem, a także wężem²¹. Podobne odniesienia występują w filmie *Nosferatu wampir*. Tutaj kobieta występuje jako postać, z którą zło wchodzi w kontakt, jest też zależna od sił natury (fakt lunatykowania), posiada atrybuty w postaci zwierząt uważanych w kulturze za ambiwalentne (dwa kocięta w pierwszych scenach filmu mogą symbolizować z jednej strony niewinność Lucy, z drugiej – wskazywać na jej związek z naturą, światem nieoswojonym).

Księżyc

Słusznie postąpi ten, kto zapyta, dlaczego jednym z elementów zaproponowanego łańcucha symbolicznego, który można dostrzec w filmie *Nosferatu wampir*, stał się księżyc. Przecież nie pojawia się on w kadrze ani na sekundę. Mimo to jego obecność jest wyczuwalna i namacalna, zapewne nie tylko dla antropologa. Księżyc jest ważną figurą symboliczną, która, co prawda, nie pojawia się

²⁰ Tamże, s. 254.

²¹ M. Eliade, *dz. cyt.*, s. 207, 259, 260.

bezpośrednio w obrazie filmowym, lecz jego poświata, rozświetlająca mroki nocy, wystarcza, aby podjąć temat symboliki lunarnej, pozwalającej dookreślić sensy i znaczenia omawianych wcześniej odniesień symbolicznych.

„Księżyc jest pierwszym umarłym” – pisze M. Eliade. I chociaż rozważania rumuńskiego uczonego nie oscylowały w obrębie symboli związanych z postacią wampira, a słowa te wypowiedziane były w innym kontekście, to w interesującym nas wymiarze mają również szczególne znaczenie. Skoro księżyc jest pierwszym umarłym, to jego związek ze śmiercią jest oczywisty. Jest ciałem niebieskim rozświetlającym noc, nie ma w sobie jednak witalnej, ożywczej mocy słonecznego światła dnia. Księżyc rzuca zimną, lodowatą poświatę, w niektórych kulturach uważany jest za krainę śmierci²². Jest związany z magią, nocą i kobietą, a także ze zwierzętami, które prowadzą nocny tryb życia (wilk, nietoperz). Pojawia się na niebie w nocy, kiedy budzą się demony i wampiry wyruszające ze swych kryjówek w poszukiwaniu pokarmu. Księżyc łączy się również ściśle z kobietą, ponieważ podobnie jak ona, jego sposób bycia opiera się na rytmach, ma charakter cykliczny, jest podporządkowany pewnej periodycznej zmianie²³. Związek ten widzimy także w filmie, gdy w jednej ze scen Lucy zaczyna lunatykować. Postać kobiety przedstawiona jest tutaj jako zależna od sił natury, którym podporządkowuje się w sposób nieświadomy. Mamy tu też do czynienia ze snem, który można odczytywać jako metonimię śmierci. Widzimy zatem, że srebrny glob wpasowuje się idealnie w ciąg symboli skorelowanych ze złem (wampirem), śmiercią, kobietą (a przez nią również z krwią) oraz niektórymi gatunkami zwierząt. Jego rola w filmie nie jest znacząca jedynie dla widza niezaznajomionego z symboliką lunarną i tematami mitycznymi, do których się ona odnosi. Zostawiając księżyc, przejdźmy do tematyki pokrewnej, a mianowicie zwierząt powiązanych z księżycem oraz ich symbolicznych odniesień.

Zwierzęta lunarne

Przegląd zwierząt lunarnych występujących w filmie rozpoczne od stworzenia, którego związek z wampirem jest oczywisty, tj. od nietoperza. Jak wskazuje Piotr Kowalski, „większość cech wiąże nietoperza z demoniczną strefą nocy. Budzi się nocą, żeruje niczym wampir wysysający krew swoim ofiarom”²⁴.

²² Tamże, s. 190.

²³ Tamże, s. 186.

²⁴ P. Kowalski, *dz. cyt.*, s. 348.

Ponadto, nietoperz uznawany jest przez wiele kultur za zwierzę nieczyste. Dzieje się tak, ponieważ nie można go zaliczyć do żadnej kategorii taksonomicznej: „fruwa, więc powinien być ptakiem, rodzi się jednak jak ssak żyjący na ziemi. Ma skrzydła, ale nie ma piór. W dodatku jeszcze żeruje nocą, kiedy istoty żywe udają się na spoczynek”²⁵. Te cechy, niepozwalające skategoryzować jednoznacznie danej istoty, określają ją jako graniczną, a zatem ambiwalentną. W polskiej kulturze typu ludowego przeważają jednak skojarzenia wiążące nietoperza ze złem i śmiercią. Takie jego cechy, jak czarny kolor skrzydeł pozbawionych piór, noc jako czas aktywności, zwyczaj spania głową w dół – składają się na przypisywane temu zwierzęciu negatywne znaczenia. Nic zatem dziwnego, że zostało ono powiązane z wampirem – żywym trupem błakającym się w nocy w poszukiwaniu krwi. W filmie nietoperz pojawia się kilkakrotnie. Po raz pierwszy widzimy jego lot w nieokreślonej pustej przestrzeni; można wysnuć tezę, iż zdarzenie to sytuuje się w obszarze mediacji, poza znanym porządkiem *orbis interior* – *orbis exterior*, gdzieś na granicy światów. Gdy Lucy budzi się z krzykiem, widzimy cień nietoperza odlatującego od okna. Słusznie uczynimy, stwierdzając, iż zwierzę reprezentuje wampira, który zanim jeszcze przybył do Wiesmaru, nawiązał swego rodzaju kontakt z żoną Harkera. Po raz kolejny widzimy nietoperza już w sypialni Lucy – wspina się po firance i znika w zwojach zasłon. Może to oznaczać, że wampir przełamał już granicę – wlatując pod postacią nietoperza do pokoju kobiety, wkroczył w obręb ludzkiej ekumeny.

Drugą formą zwierzęcą, którą bardzo często przybiera wampir jest postać wilka. Według G. Duranda wilk jest zwierzęciem najbardziej przerażającym dla wyobraźni ludzi Zachodu²⁶. Niektórzy uczeni wskazują na fakt, iż wilk był bardzo często poczytywany za wysłannika świata chtonicznego. Postać wilka, a właściwie wilkołaka, ściśle łączy się z ideą wampira. W wielu ludowych podaniach i legendach następuje kontaminacja wątków związanych z tymi dwiema postaciami²⁷. Niejednokrotnie dochodziło do ich utożsamienia; niekiedy twierdzono również, iż wilkołak po śmierci stawał się wampirem. Wilk, co prawda, nie pojawia się w filmie *Nosferatu wampir* w całej swojej okazałości, jednak jego związek z nocą i wampirem zostaje odnotowany, kiedy Dracula prosi Harkera, aby ten wsłuchał się w nocne wycie wilków: „proszę posłuchać, to muzyka dzieci nocy”.

²⁵ Tamże.

²⁶ M. Janion, *dz. cyt.*, s. 156.

²⁷ Tamże, s. 24.

Oprócz wilka i nietoperza w filmie obecne są odgłosy rozmaitych ptaków nocnych. Łatwo rozpoznać w nich pohukiwanie sowy czy kwilenie puszczyka. Ptaki te również są powiązane z postacią wampira, szczególnie puszczyk, którego starożytni Rzymianie nazywali *strix* (stąd polska *strzyga*). Był on określany jako ptak grobowy, wieszczący swoim głosem śmierć i niepowodzenie²⁸. Z kolei w polskiej „demonologii” ludowej sowa była wiązana z diabłem i stanowiła obiekt wielu przesądów i wierzeń²⁹. Wierzono na przykład, iż w ciągu dnia pozostaje martwa, a ożywa dopiero nocą. Odgłosy nocnych ptaków stanowią zatem swego rodzaju symboliczną ścieżkę dźwiękową do filmu *Nosferatu wampir*, dopełniając sferę wizualną i narracyjną filmu.

Kończąc, chciałbym zrekapitulować rozważania dotyczące symboli zawartych w obrazie filmowym W. Herzoga. Tym, co wyraźnie zwraca uwagę, jest nieprzebrana wprost ilość motywów i sytuacji symbolicznych, które można interpretować na bardzo wiele sposobów. Zaproponowany ciąg symboli: zło (wampir) – śmierć – noc – księżyc – kobieta – krew – zwierzęta nocne (lunarne) miał za zadanie dopełnić, poprzez odniesienia do innych tekstów i kontekstów kultury, obrazy symboliczne przedstawione w dziele filmowym. Wydaje mi się, iż procedura amplifikacji zaproponowana przez Fredericksena sprawdziła się przy okazji interpretacji wątków symbolicznych obecnych w opisywanym filmie. Przypomnijmy: wedle słów amerykańskiego filmoznawcy: „amplifikacja nie rozwiązuje zawłości symbolu, nie rozkłada go analitycznie. Dostarcza jedynie paralelnych wobec interpretowanego symbolu ekspresji zaczerpniętych z religii, mitologii, folkloru, takich jednak, które mają podobny temat, znaczenie i funkcję”³⁰.

BIBLIOGRAFIA

- Ariés P., *Człowiek i śmierć*, Warszawa 1989.
Battistini M., *Symboli i alegorie*, Warszawa 2005.
Czaja D., *Symbol i film. Uwagi metodologiczne*, „Polska Sztuka Ludowa. Konteksty” 1992, nr 3–4.
Durand G., *Wyobrażenia symboliczne*, Warszawa 1986.
Eliade M., *Traktat o historii religii*, Warszawa 2000.
Janion M., *Wampir. Biografia symboliczna*, Gdańsk 2002.

²⁸ Tamże, s. 20.

²⁹ L. Stomma, *Antropologia kultury wsi polskiej XIX i XX wieku oraz wybrane eseje*, Łódź 2002, s. 187.

³⁰ D. Czaja, *dz. cyt.*, s. 41.

- Jung C. G., *Typy psychologiczne*, Warszawa 2009.
- Kowalski P., *Kultura magiczna. Omen, przesąd, znaczenie*, Warszawa 2007.
- Petoia E., *Wampiry i wilkołaki. Źródła, historia, legendy od antyku do współczesności*, Warszawa 2010.
- Ricoeur P., „Symbol daje do myślenia”, [w:] tenże, *Egzystencja i hermeneutyka: rozprawy o metodzie*, wyb. i oprac. S. Cichowicz, Warszawa 2003.
- Ricoeur P., *Symbolika zła*, Warszawa 2002.
- Roux J.-P., *Krew. Mity, symbole, rzeczywistość*, Kraków 1994.
- Stomma L., *Antropologia kultury wsi polskiej XIX i XX wieku oraz wybrane eseje*, Łódź 2002.

FILMOGRAFIA

- Nosferatu – symfonia grozy*, reż. W. Murnau, 1922.
- Nosferatu wampir*, reż. W. Herzog, 1979.

ABSTRACT

This article is an attempt to interpret the film *Nosferatu* by Werner Herzog in terms of symbolic anthropology. Through the use of Jungian amplification procedures and the theory of symbols developed by phenomenology and hermeneutics author tries to explain the symbolic references contained in the film, and show how the symbols help to understand each other within a single text of culture.

Key words: anthropology, film, symbol, amplification, *Nosferatu*.

Joanna Włostowska

SZKOŁA WYŻSZA PSYCHOLOGII SPOŁECZNEJ W WARSZAWIE

Zombie (anty)rasistowski? Ideologia rasy w *Nocy żywych trupów* George'a Andrew Romero

Kiedy 2 października 1968 r. film *Night of the Living Dead* wszedł na ekrany kin, krytycy dzielili mieszane uczucia zdumienia i zdegustowania kinowym obrazem proponowanym przez mało znanego George'a Andrew Romero. Poza kilkoma obskurnymi propozycjami kinowymi z gatunku horroru w reżyserii Herschela Gordona Lewisa, Ameryka nigdy przedtem nie widziała tak jaskrawego przykładu przemocy z serii *gore* na ekranach kin¹. Niesmak moralny, jaki niosły ze sobą obrazy krwawych, kanibalistycznych orgii dokonywanych przez pastwiące się nad ciałami ludzi hordy mięsożernych zombie, spowodował natychmiastową reakcję krytyków, którzy jednogłośnie zgodzili się, że film nie był dostosowany do oglądania go na jakimkolwiek ekranie. Dwa tygodnie po premierze amerykańskie czasopismo filmowe „Variety” opublikowało recenzję *Nocy żywych trupów*, domagając się jednocześnie, aby sąd najwyższy wprowadził jasno określone zasady dotyczące emancypacji kinowego wizerunku przemocy, przedstawiając produkcję Romero w kategoriach niekończącej się orgii sadyzmu i wypaczenia. Pojawiały się liczne głosy przeciwko pokazywaniu filmu dzieciom bądź nastolatkom, podkreślające jak druzgocący wpływ mógł on mieć na ich psychikę².

Zadziwiający stał się jednak fakt, że wkrótce po opublikowaniu mało pochlebnych dla filmu recenzji całe rzesze widzów, w tym szczególnie ludzi młodych, ruszyły do kin, aby doznać odrobiny mieszanki terroru i grozy zainicjowanej przez Romero w *Nocy żywych*

¹ Mark Spainhower, autor publikacji *Wizard of Gore* stwierdza jednoznacznie, że Herschel Gordon Lewis jako pierwszy eksperymentował z nowym gatunkiem horroru, jakim był *gore*, podczas gdy Romero zdefiniował artystyczne standardy tego typu filmów.

² R. Ebert, *Just Another Horror Movie – Or Is It?*, London 1969, s. 128.

trupów. Co do ostrej krytyki ze strony prasy, okazała się ona katalizatorem napędzającym ciekawość tłumów. Biorąc pod uwagę fakt, że w latach 60. XX w. *gore* nie był nowością oraz to, że wraz ze zniesieniem kodeksu Haysa nie istniały żadne formalne ograniczenia co do ukazywania przemocy na ekranie, Romero stworzył swoje pierwsze arcydzieło, ukazując na ekranie to, co do tamtej pory zdawało się tematem tabu, istniejącym jedynie w najśmielszych i najbardziej pokretnych ludzkich fantazjach. Przy dosyć ograniczonym budżecie spróbował osiągnąć najlepszy z możliwych efekt, wykorzystując ku temu przede wszystkim nowe oblicze mrocznych bohaterów, a w istocie ich naznaczone piętnem śmierci, bezwolne, martwe ciała. *Noc żywych trupów* okazała się mocno potępianym przez krytyków, a uwielbianym przez widzów kasowym sukcesem, który zapoczątkował nowy trend w kinie amerykańskim, zwany *Midnight Movies*, polegający na nocnych projekcjach niskobudżetowych filmów grozy, będących produktem niezależnego kina drugiej kategorii. Na europejskim rynku film spotkał się z entuzjastycznym przyjęciem nie tylko wśród publiczności, lecz także krytyki. Podczas gdy amerykańscy krytycy nie pozostawili na Romero suchej nitki, twierdząc, że *Noc żywych trupów* przyniosła wstyd dorobkowi amerykańskiej kinematografii, Brytyjczycy i Francuzi przyjęli skrajnie odmienne stanowisko, doszukując się w filmie podtekstów o charakterze socjologicznym i kulturowym. Co więcej, Brytyjski Instytut Filmowy okrzyknął *Noc żywych trupów* jednym z dziesięciu najlepszych filmów na świecie³.

Od połowy lat 70. XX w. film stał się jednym z najczęściej analizowanych pozycji kinematograficznych w Stanach Zjednoczonych⁴. Wiele osób, które poddały *Noc żywych trupów* negatywnej krytyce, odnajdywało w niej nowe, całkiem zaskakujące wątki. Jamie Russell, autor poczytnej niegdyś pozycji zatytułowanej *Book of the Dead*, stwierdził jednoznacznie, że wizja Romero nadała filmom o zombie poziom jakości, której uprzednio brakowało horrorom tej kategorii. Największa debata dotycząca *Nocy* rozpętała się wraz z interpretacją filmu w kategoriach amerykańskich wojen. Tony Williams odczytuje *Noc żywych trupów* jako polemikę z sensem stosowania siły zbrojnej, stwierdzając, że ostatnia scena filmu ukazująca płonący stos martwych ciał zombie jest obrazem niszczycielskiej siły napal-

³ J. McCarty, *The Modern Horror Film: 50 Contemporary Classics from "The Curse of Frankenstein" to "The Lair of the White Worm"*, New York 1990, s. 60–65.

⁴ K. Heffernan, *Ghouls, Gimmicks, and Gold: Horror Films and the American Movie Business, 1953–1968*, Durham 2004, s. 34–37.

mu użytego w Wietnamie⁵. Niezaprzeczalny staje się fakt, że *Noc żywych trupów* ukazuje wielość socjopolitycznych trendów amerykańskości. Niemniej jednak odwołuje się również do zagadnienia ideologii rasistowskiej, w której ciało, a raczej jego kolor, odgrywa istotną rolę.

Zapewne wielu widzów zauważyło zaskakujący dobór aktora do głównej roli. Ben grany przez Duane'a Jonesa jest czarny, co w zasadzie nie decyduje o jakości granej przez niego roli. Dowodzi jednak braku uprzedzeń rasowych wśród twórców⁶. Romero w licznych wywiadach przyznaje do dziś, że wybór Jonesa do roli Bena to raczej czysta formalność związana z tym, że aktor wypadł najlepiej na castingach. Jakkolwiek świadomym i intencjonalnym zamierzeniem Romero był wybór Duane'a Jonesa do roli, całość wywarła znaczący wpływ na oblicze gatunku.

* * *

Zombie w swojej pierwotnej i zreformowanej postaci były zawsze nieodzownie związane z rasowością. Reżyser intencjonalnie wyzbywa się pierwotnego wyobrażenia postaci przedstawianej jako bezwolnego, nierozumnego, czarnoskórego zombie – niewolnika i przeistacza go w prawdziwie świadomego bohatera, nigdy wcześniej nie spotykanego w zombie-horrorze. Eksponując więc pomiędzy afroamerykańskim aktorem a horrorem, *Noc żywych trupów* proponuje swoją wersję ideologii rasy, dając tym samym interesujący model do wysnuwania rozmaitych konkluzji. Analizując historycznie postać zombie jako bohatera horroru XX w., można wnioskować, że pośrednio lub bezpośrednio był on związany z Afroamerykanami. Podczas amerykańskiej okupacji Haiti w latach 30. Hollywood posłużyło się wizerunkiem zombie – potwora utwierdzającego słuszność amerykańskiej koncepcji, że związki mieszane są tak samo destrukcyjne i skrajnie niebezpieczne, jak sam fakt praktyki *voodoo* przez czarnoskórych obywateli zamieszkujących Amerykę. W ten sposób budowano coraz większą przepaść rasową, niejednokrotnie nasyconą aktami przemocy wobec czarnoskórych mniejszości narodowych USA. Począwszy od roku 1932 i projekcji filmu *White Zombie* Victora Halperina, czarnoskóre postacie

⁵ Williams T., *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead. Directors*, London 2003, s. 20–48.

⁶ Newman K., *The BFI Companion to Horror. Film Studies Series*, London 1996, s. 56–69.

stale pojawiały się w horrorach, grając bezdusznych niewolników zombie lub tajemniczych wieszczów *voodoo*⁷. Amerykańskie produkcje filmowe do wczesnych lat 60. używały rasistowskiego podtekstu związanego z kolorem skóry jako przejawu nie tylko egzotyki, ale i zwierzęcości czy prymitywizmu w celach ujawnienia w dużej mierze negatywnych orientacji politycznych. Szkodliwość ideologii rasistowskich propagowanych w owych czasach rosła w zastraszającym tempie aż do roku 1968, kiedy to właśnie Romero ponownie zainicjował dyskusję odnoszącą się do problemu afroamerykańskości, poprzez wybór czarnoskórego Duane'a Jonesa na głównego bohatera swojego pierwszego i najważniejszego filmu grozy.

Nie bez znaczenia pozostaje kwestia, kim bądź czym są nowe zombie. Wypada zauważyć, że to właśnie one, bardziej niż jakikolwiek inny filmowy potwór, wampir czy wilkołak, wpisują się w postmodernistyczną rzeczywistość. Obrazują lęki ludzkości związane ze zbeczeszczeniem ciała, a co za tym idzie, podświadomą fobią utraty indywidualności. To właśnie one stały się symbolem ostatecznej apokalipsy. Uzmysławiają widzowi nieuniknione skutki śmierci. Filmowe zombie stanowią odzwierciedlenie lęku, jaki żywi człowiek wobec ograniczeń stawianych mu przez jego cielesność. W pewnym sensie mit zombie koreluje z problematyką nadmiernego przywiązania człowieka do jego ciała. Pomimo tego, że martwe ciało nie ma już nic wspólnego z tym, kim naprawdę był jego posiadacz, „brak cech aktywności uzmysławia jednostce ludzkiej, jak szybko życie wyslizguje się z rąk, a tym samym kanalizuje i potęguje lęk przed jego utratą”⁸. Zygmunt Bauman stwierdza, że „życie dostaje się tylko w dzierżawę i wszelkie życiowe zajęcia, choćby największej dostarczały radości, niechybnie kiedyś ustaną. Oto najbardziej odrażająca i porażająca perspektywa”⁹. Julia Kristeva z kolei podsumowuje powyższy problem nieco inaczej, twierdząc że „zwłoki odnoszą się do nas w sposób bezpośredni, bez makijażu czy maski, zwłoki ukazują (nam) co odrzucamy po to, aby żyć”¹⁰. Być może właśnie po to, aby przeżyć psychiczny terror śmierci w kontakcie z martwym ciałem, ludzie pozbywają się go poprzez

⁷ Praktyka obsadzania Afroamerykanów w rolach niewolników zombie była kontynuowana zarówno w latach 30., jak i 40. Więcej na ten temat pisze Peter Hutchings w swojej książce *The Horror Film*, Harlow 2004.

⁸ J. L. Crane, *Terror and Everyday Life: Singular Moments in the History of the Horror Film*, Thousand Oaks CA 1994, s. 84.

⁹ Z. Bauman, *Razem, osobno*, przeł. T. Kunz, Kraków 2003, s. 77.

¹⁰ J. Kristeva, *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, transl. L. S. Roudiez, New York 1982, s. 126.

zamknięcie ciała w trumnie. Zombie swoją pośmiertną egzystencją jednoznacznie przeczą wszystkiemu, jednocześnie mącąc zmysły tych, których spotykają na swojej drodze.

* * *

Początkowe sceny *Nocy żywych trupów* ukazują dwa rodzaje kodów, które istotnie wpływają na dalszy ciąg filmu oraz na późniejsze oblicze horroru. Akcja rozpoczyna się w niedzielny wieczór na oddalonej od cywilizacji wiejskiej drodze. Barbara (Judith O’Dea) wraz z bratem Johnnym (Mark Streiner) docierają do miejsca przeznaczenia – starego, iście gotyckiego cmentarzyska, aby złożyć wieniec na grobie ojca. Zmęczony i wyraźnie podirytowany Johnny kwestionuje cel podróży, określając go mianem „bezużytecznego zabobonu”. W trakcie szukania grobu ojca natykają się na mężczyznę, który w dziwaczny sposób porusza się w ich kierunku. Johnny, pragnąc wystraszyć Barbarę, imituje postać z horroru, graną przez Borisa Karloffa, wypowiadając słowa: „Idą po ciebie, Barbaro!”¹¹. Polemizując z Karloffem, który był uważany za jednego z największych i najwybitniejszych aktorów kina grozy, Romero podważa tradycje związane z klasycznym horrorem. Wyraźnie sygnalizuje koniec jednej i początek kolejnej epoki w przestrzeni horroru, który od tamtej pory nie był zakorzeniony jedynie w świecie nauki i gotyku, lecz we współczesnej, dobrze znanej odbiorcy, a zarazem definiowalnej rzeczywistości. Kilka chwil później Romero przedstawia całkiem nowe oblicze bohatera horroru – uwspółcześnioną wersję zombie, będącą doskonałym podłożem do rozwoju kolejnych dekad kina grozy. Pomimo swojej powolności i sztywności, porównywalnej z tą prezentowaną przez pierwszych czarnoskórych zombie *voodoo*, nowy zombie porusza się w konkretnym celu – atakuje i konsumuje ludzkie mięso. Istotny staje się również dalszy splot wydarzeń w filmie. Johnny ginie, próbując ratować siostrę zaatakowaną przez tajemniczego napastnika. Atak na ignorującego tradycję Johnny’ego ma tu znaczenie symboliczne i oznacza karę za ubliżanie zmarłym. Tym samym Barbara, istota krucha, zarówno psychicznie, jak i fizycznie, celebrowa tradycję związaną z czczeniem zmarłych, powinna być nagrodzona za swoją postawę oraz szacunek do człowieka. Szybko jednak okazuje się, iż sprawy przybierają zupełnie inny obrót. Widz odkrywa, że tak naprawdę dalsze

¹¹ Kwestia z *Nocy żywych trupów*, reż. George Andrew Romero, 1968.

perypetie Barbary są o wiele cięższą karą aniżeli to, co spotkało jej brata. Co więcej, kuriozalnie, to Johnny zamieniony w zombie staje się katem Barbary, rzucając ją na pożarcie hordzie krwiożerczych bestii. Warto zwrócić uwagę na fakt, że pomimo zabiegów w celu ratowania życia, obydwójce giną. Postawa Barbary nie chroni jej przed brutalną śmiercią. Dobro, które w powieści gotyckiej triumfowało, tutaj przegrywa. Nie ma happy endu. Nowy horror przekreśla tym samym wartość altruizmu, tak hojnie nagradzanego w tradycyjnym kinie grozy.

Barbara dociera do opustoszałego domu, do którego dokładnie kilkanaście minut później wbiega czarnoskóry mężczyzna, Ben, grany przez Duane'a Jonesa. Ben od pierwszych chwil wydaje się osobą trzeźwo myślącą. Ma świadomość tego, co dzieje się w jego otoczeniu. To bohater, który tworzy atmosferę ciepła, bezpieczeństwa i zaufania. Współczujący oraz zapobiegliwy Ben zdaje się kimś znacznie ważniejszym aniżeli jedynie replika tego, przez co białe Hollywood rozumiało „dobrego, czarnego, naiwnego kolesia”. Wbrew wypracowanym w kinematografii amerykańskiej stereotypom Afroamerykanina, Ben nie jest raczej stylizowany na kozła ofiarnego. Jego silna wola przetrwania determinuje wszelkie czyny i decyzje wpływające na grupkę ocalałych, znajdujących się w owym feralnym domu. Siedząc w jednym pokoju z Barbarą, Ben opowiada jej swoją historię, nawiązując do doświadczeń z zombie. Opisując atak stworów na tawernę Beekmana, próbuje wyrzucić z siebie najbardziej szokujące doświadczenia, które mimowolnie zdobył. Walcząc z targającymi nim emocjami, powraca myślami do drastycznych momentów, takich jak ucieczka przed tłumem wszechogarniających zombie. Intensywność wzruszeń pozwala widzowi odczuć, jak bardzo Ben przeżywa tragedię, która dotknęła nie tylko jego, ale wszystkich ludzi. W istocie ucieczka Bena oraz akty przemocy, jakim oddaje się ten bohater w stosunku do zombie są interpretowane w dosyć ciekawy sposób. Tony Williams na przykład postrzega przeżycia Bena w kategoriach doświadczeń Afroamerykanów po zakończeniu wojny secesyjnej oraz z niespokojnej epoki rekonstrukcji, lat 60. i wojny w Wietnamie. Towarzysząca owym czasom nienawiść jednego człowieka do drugiego, rasizm, ciągle wzajemne upokarzanie oraz cały szereg groteskowych aktów przemocy wydają się odniesieniem do tego, co przeżył w trakcie swojej ucieczki Ben. Reżyser *Nocy żywych trupów* przekłada prawdziwe wydarzenia historyczne na świat swojego apokaliptycznego filmu, próbując odtworzyć wśród odbiorców towarzyszące wspomnianym wydarzeniom emocje. Co więcej, można stwierdzić, że film spełnia funkcję

dydaktyczną. Celem Romero staje się uzmysłowienie ludziom powtarzalności historii, z której nadal nie pobierają należytej lekcji, co w konsekwencji kończy się zagładą ludzkiego gatunku. Istotny jest również czas premiery *Nocy żywych trupów* – okres, w którym dokonano zamachu na Martina Luthera Kinga i Roberta Kennedy’ego. Wraz z niestabilną sytuacją pojawiły się liczne opinie i odniesienia co do symboliki żywych trupów, które miały utożsamiać niemą społeczność ofiar wojny w Wietnamie czy setki zabitych Afroamerykanów. Zdolność zombie do zamiany innych w żywe trupy mogła być również odczytywana jako polityczna impotencja Ameryki i totalny brak kontroli, szeroko odczuwany przez wielu ludzi. Akty kanibalizmu, którym oddają się hordy żywych trupów, tworzą uniwersalne przesłanie dotyczące czasów i ludzkości. Sposób, w jaki traktują się wzajemnie bohaterowie *Nocy*, wskazuje na chaos i zagładę w świecie, w którym podstawowe wartości, takie jak miłość czy chociażby elementarne zasady wzajemnego poszanowania, nie istnieją. Brak możliwości przewyciężenia zazdrości, nietolerancji, dumy czy strachu staje się dowodem na to, iż ludzie zachowują się w stosunku do siebie o wiele bardziej brutalnie, aniżeli w starciu z zombie.

* * *

Wspomniany wcześniej kolor skóry bohaterów *Nocy żywych trupów* jest istotny. Romero inicjuje w ten sposób problematykę rasowości. Dochodzi do tego szczególnie w momencie zetknięcia się czarnoskórego Bena z Cooperem. Chociaż Cooper nigdy otwarcie nie ubliża Benowi, powołując się na kolor skóry, to jednak kłótnie między nimi przybierają charakter czysto rasistowski. Romero buduje silny kontrast pomiędzy białym Amerykaninem, mężem i ojcem, biznesmenem w średnim wieku, a młodym czarnoskórym mężczyzną bez korzeni. Co więcej, obaj mężczyźni niejednokrotnie podważają słuszność swoich czynów w licznych kłótniach i przepychankach. Podczas gdy Cooper sugeruje, że jedyną bezpieczną kryjówką jest piwnica domu, Ben radykalnie temu zaprzecza, twierdząc, iż to pułapka. W wyniku wielu utarczek i nieporozumień Cooper ujawnia swoje prawdziwe oblicze i zdecydowanie nie jest bohaterem, któremu można zaufać. Ponadto zakwestionowana zostaje jego pozycja jako męża i ojca. Bohater jawnie odmawia pomocy nie tylko grupie osób, z którą znalazł się w domu, lecz także swojej jedynej córce, umierającej w cierpieniach kilkuletniej dziewczynce pokąsanej wcześniej przez jednego z zombie. Sytuacja Coopera

pogarsza się jeszcze bardziej z chwilą, kiedy traci on poparcie swojej żony. Tchórzostwo przy jednoczesnym samouwielbieniu ostatecznie podważają jego człowieczeństwo. Romero, ukazując rozpad rodziny Coopera w sytuacji kryzysowej, kwestionuje w pewien sposób istotę funkcjonowania rodziny patriarchalnej, wskazując jednocześnie, że Ameryka oraz system amerykańskich wartości, wypracowany i propagowany przez społeczeństwo, uniemożliwia prawidłowe działanie podstawowej komórki społecznej. Upokorzenie, brak zaufania do najbliższych i nade wszystko chęć władzy niszczą relacje międzyludzkie w rodzinie, co prowadzi do jej destrukcji. W amerykańskiej rzeczywistości XX w., pozbawionej moralnego kręgosłupa, prawdziwe uczucia, takie jak miłość czy wierność, nie mają racji bytu. Wzrasta poczucie bezsilności i nadciągającej zagłady. Ta isście Faulknerowska wizja Ameryki jako państwa moralnie ułomnego pojawia się w każdej części *Sagi żywych trupów* wyreżyserowanej z zapalem i pasją przez Romero. Nawiązując do konstrukcji bohaterów *Nocy żywych trupów*, należy również zwrócić uwagę na sceny kłótni pomiędzy Benem i Cooperem, które nadają całości filmowej kompozycji niezwyklego dynamizmu. Nie chodzi tu jedynie o kontrast między „czernią” reprezentowaną przez Bena a „bielą” utożsamianą z Cooperem, lecz o wartości, jakie obie strony reprezentują swoim postępowaniem. Podczas gdy Cooper wyraźnie dąży do władzy nad grupką ocalałych, próbuje ich zastraszać i wymuszać na innych określone zachowania, jedyną motywacją kierującą Benem jest chęć przetrwania. Dzięki temu widz sympatyzuje z Benem. Stopniowe wprowadzanie przez Romero nowego, antygotyckiego bohatera jest istotne z punktu widzenia rozwoju gatunku. Pomimo rzesz zmartwychwstających zombie oraz spekulacji, iż za ten stan rzeczy odpowiada wiele czynników, takich jak radioaktywny wpływ innych planet, niewiele wie, jak i dlaczego zombie powracają do życia i dokonują w makabryczny sposób rzezi tych, którzy zdołali przetrwać. Nowe monstra, niczym nieprzypominające tych z lat 40. czy 50., poruszają się wolno i są słabe. Mimo że mają zdolność posługiwania się prostymi narzędziami, osamotnione wydają się całkowicie bezbronne. Co więcej, potworami stają się lokalni mieszkańcy, osoby dobrze znane w społecznościach, ludzie z najbliższego sąsiedztwa. Świadomość tego, że bohaterowie mają tak naprawdę do czynienia z osobami niegdyś im bliskimi, potęguje odczuwaną przez widza atmosferę grozy i poczucie bezsilności w zaistniałej sytuacji. Obsadzenie osoby bliskiej w roli przywróconego do życia potwora znacząco wpływa na odbiór filmu. Należy zauważyć, że to właśnie *Noc żywych trupów* wypracowała trend polegający na tym, iż potworami nie są już istoty z Marsa czy genetyczne mutanty,

ale bliscy, a właściwie my sami. Co więcej, we wczesnych produkcjach z lat 50. i 60. potwory mogły zostać zgładzone dzięki szeregowi czynników, takich jak nauka lub chociażby garstka śmiałków. W *Nocy żywych trupów* wrogiem rasy ludzkiej stają się sami ludzie, którzy niegdyś pomagali budować świat i definiować rządzące nim prawidła. Zombie zakorzeniają się tak głęboko w ludzkiej rzeczywistości, że nie dadzą się unicestwić jedynie przy pomocy naukowych sztuczek. Jedynym złotym środkiem okazuje się pozbycie się tego, co z naukowego punktu widzenia w człowieku najcenniejsze – mózgu. Niczym nienasycony głód ludzkiego ciała, ogarniający całkowicie bezwolne zombie, zostaje metaforycznie przekształcony w głód życia. Życie, jego pragnienie, a zarazem niestabilność, jaką ze sobą niesie – w *Nocy żywych trupów* staje się pułapką. Jest piętnem człowieka, na którego polują niezaspokojone zombie.

Czarnoskóry Ben spędza ostatnią noc swojego życia w piwnicy owego feralnego domostwa, wypełnionej po brzegi martwością i śmiercią. Jego obecność w tamtym miejscu, zważywszy na okoliczności, tli się jak nikła iskierka życia, symbolizując jednocześnie nieunikniony koniec i zagładę ludzkiej egzystencji. Śmierć Bena, będąca dosyć nihilistycznym zakończeniem *Nocy żywych trupów*, nie jest bez znaczenia. Stanowi ogromny szok dla widowni, która przez lata była przyzwyczajana do happy endu i bohatera unicestwiającego potwora. Ironicznie, po przeżyciu nocy i ataku żywych trupów, będąc mylnie uznanym za zombie, Ben ginie z rąk ludzi. Ukazując ciało czarnoskórego Bena wleczone na potężnym haku, a następnie palone na stosie z innymi zwłokami, Romero nawiązuje do czasów niewolnictwa, kiedy w podobny sposób obchodzono się ze zwłokami martwych Afroamerykanów. Podążając za upodobaniami starego kina, Ben nie powinien ginać, gdyż prawdziwy bohater zawsze podnosi się z upadku i zwalcza wszechogarniające zło. Dzieje się inaczej głównie ze względu na to, iż to odbiorca ma ostatecznie zdecydować, kto tak naprawdę stanowi ucieleśnienie potworności i zła: zombie czy ludzie.

Biorąc pod uwagę dynamikę grupy ocalałych oraz pesymistyczne zakończenie, można jednoznacznie stwierdzić, że reżyser *Nocy żywych trupów* przekazuje druzgocącą dla nas prawdę o ludziach jako jednostkach destrukcyjnych, stanowiących największe zagrożenie dla siebie samych. Jeśli ludzie nauczyliby się współpracować ze sobą, szczególnie w momentach kryzysu, kontrola nad zombie nie okazałaby się czymś, co może ich przerosnąć. Pomimo że bohater grany przez Jonesa jest często postrzegany jako „czarny, który i tak ginie”, to ponad wszelką miarę stanowi pełnowartościową jednostkę ludzką, z którą widz chętnie się identyfikuje.

BIBLIOGRAFIA

- Bauman Z., *Razem, osobno*, przeł. T Kunz, Kraków 2003.
- Crane J. L., *Terror and Everyday Life: Singular Moments in the History of the Horror Film*, Thousand Oaks CA 1994.
- Ebert R., *Just Another Horror Movie – Or Is It?*, London 1969.
- Heffernan K., *Ghoul, Gimmick, and Gold: Horror Films and the American Movie Business, 1953–1968*, Durham 2004.
- Hutchings P., *The Horror Film*, Harlow 2004.
- Kristeva J., *Powers of Horror: An Essay on Abjection*, transl. L. S. Roudiez, New York 1982.
- McCarty J., *The Modern Horror Film: 50 Contemporary Classics from “The Curse of Frankenstein” to “The Lair of the White Worm”*, New York 1990.
- Newman K., *The BFI Companion to Horror. Film Studies Series*, London 1996.
- Spainhower M., *Wizard of Gore*, San Francisco 1986.
- Williams T., *The Cinema of George A. Romero: Knight of the Living Dead. Directors*, London 2003.

FILMOGRAFIA

- Białe zombie (White Zombie)*, reż. V. Halperin, 1932.
- Noc żywych trupów (Night of the Living Dead)*, reż. G. A. Romero, 1968.

ABSTRACT

The article refers to a few important matters. Firstly, it presents the zombie figure in relation to the cinematic achievements of one of the most important and unappreciated reformers of American horror cinema – George Andrew Romero. Secondly, it relates to the *Night of the Living Dead* (1968) in order to analyse the movie and to show the way Romero uses his creatures to break the convention regarding race or otherness.

Key words: zombie, race, otherness, American cinema.

Mateusz Żebrowski
UNIwersytet Łódzki

***Axis mundi* w *Osadzie* Shyamalana, czyli fałszywy horror o „miejscu” przeciwstawionym „przestrzeni”**

Axis mundi, to środek, oś świata, który Mircea Eliade wymienia jako jeden z fundamentów religijnych już w epoce neolitu¹. *Axis mundi* łączy się ze środkiem nie tyle geograficznym (choć był za taki uważany w archaicznych kosmogoniach), ile z topografią aksjologiczną. *Axis mundi* konotuje wszystko to, co religijnie dobre, etycznie i moralnie istotne, bez czego społeczność skupiona wokół owego „środka” nie mogłaby przetrwać. Specyficznemu rodzajowi *axis mundi* przygląda się w swojej *Osadzie* (*The Village*, 2004) M. Night Shyamalan. Tytułowa bezimienna osada opisuje pozorną arkadię – arkadię w wiecznym zagrożeniu, na którą czyha niebezpieczeństwo z przestrzeni poza granicami osady, z tajemniczego lasu Covington. Tego rodzaju „osaczona” ojczyzna prywatna została przez Shyamalana przedstawiona w jego filmografii po raz drugi, wcześniej miało to miejsce w *Znakach* (*Signs*, 2002). Jednak w przeciwieństwie do *Osady*, *Znaki* opowiadają historię teleologiczną i moralnie prowadzącą do z góry ustalonego punktu – farma symbolizująca całą ojczyznę jest świętym *axis mundi*, poświadczonym przez więzy krwi oraz wiarę w Boga. Dlatego też owo miejsce warte jest obrony za wszelką cenę. *Osada* pozornie przedstawia historię podobną, jednak moralnie o wiele bardziej niejednoznaczna, łącząca w sobie niespodziewanie wątki na wskroś archaiczne i współczesne.

Shyamalan korzysta w większości swoich filmów z konwencji kina grozy. W *Osadzie* decyduje się oprzeć konstrukcję fabularną, ale również symboliczną, na motywie miejsca, które powinno konotować bezpieczeństwo. W przeciwieństwie jednak do horroru

¹ Zob. M. Eliade, *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. 1: *Od epoki kamiennej do misterium eleuzyńskich*, tłum. S. Tokarski, Warszawa 2007, s. 77.

klasycznie wykorzystującego ten temat, Shyamalan nie zwodzi nas: osada w środku lasu nie jest miejscem przyjaznym, ze wszystkich stron stara się odpychać od siebie zło obecne u jej granic. Tradycyjny horror pozwala nam uwierzyć w arkadyjskość świata przedstawionego: nowo kupiony dom, do którego wprowadza się rodzina, domek w lesie przeznaczony do niemal dionizyjskich zabaw, hotel – wszystkie te miejsca symbolizują w początkowych sekwencjach spokój, rodzinne ciepło, beztrudną zabawę. Dopiero w trakcie rozwoju akcji miejsce i emocje z nim związane stają się własną antytezą – przestrzenią przeklętą, synonimem strachu. Osada, która również powinna być miejscem bezpiecznym, w sposób oczywisty taka nie jest, na co wskazują już pierwsze ujęcia filmu: pogrzeb syna jednego z członków starszyny, następnie zaś konsolacja, podczas której przestrzeń diegetyczna zostaje wypełniona tajemniczymi dźwiękami pochodzącymi z lasu. Lęk, podskórnie obecny w każdym z mieszkańców, zostaje zobrazowany poprzez delikatny najazd kamery na las prezentowany z perspektywy osady – drzewa są odległe i ewokują grozę, sprawiając zarazem wrażenie jakby żyły i chciały jeszcze bardziej zacieśnić złowieszczy pierścień wokół wioski.

Podstawową kategorią myślenia archaicznego zaakcentowaną w *Osadzie* jest silne rozróżnienie pomiędzy przestrzenią a miejscem. Ideologia członków starszyny oparta jest właśnie na tym rozróżnieniu. Natasza Korczarowska zwraca uwagę, że: „przestrzeń» to abstrakcja, «miejsce» to świat zorganizowany i zamieszkały przez człowieka”², ale dodatkowo przestrzeń „stanowi zagrożenie – to świat bez drogowskazów. Nieskończona «przestrzeń» budzi lęk”³, poza tym „«miejsce» należy do wspólnoty, «przestrzeń» – do obcych lokujących się na zewnątrz [...]. W «przestrzeni» działają tajemnicze moce natury, «miejsce» – to stworzony przez człowieka porządek”⁴. Przestrzeń jest więc czymś jawnie „zewnątrznym”, swego rodzaju antytezą miejsca, chociaż samo miejsce również kiedyś przynależało do przestrzeni. Odseparowanie miejsca od przestrzeni nie ma jedynie statusu geograficznego, lecz także symboliczny, aksjologiczny: „Tożsamość jednostkowa koncentruje się wprawdzie i strukturalizuje wokół pewnego wyraźnie zdefiniowanego obszaru, ale obszar ten stanowi obiekt symboliczny – przedmiot identyfikacji

² N. Korczarowska, *Ojczyzny prywatne. Mitologia przestrzeni prywatności w twórczości Tadeusza Konwickiego, Jana Jakuba Kolskiego, Andrzeja Kondratiuka*, Kraków 2007, s. 23.

³ Tamże, s. 26.

⁴ Tamże, s. 24.

emocjonalnej⁵. Podobne konstatacje na temat relacji: miejsce – przestrzeń poczynił Yi-Fu Tuan w swojej *Przestrzeni i miejscu*: „Bezpieczeństwo i stabilność miejsca zwraca naszą uwagę na otwartość, wielkość i grozę przestrzeni”⁶. Yi-Fu Tuan podkreśla też niezwykle istotny, również w perspektywie *Osady*, aspekt właściwości czasu w przestrzeni oraz miejscu: „Kojąc przestrzeń z ruchem, odczuwamy miejsce jako pauzę: każde zatrzymanie w ruchu umożliwia przekształcenie sytuacji (położenia) w miejsce”⁷. Relacja przestrzeni – ruchu oraz miejsca jako pauzy zostaje wyrażona w *Osadzie* na dwóch poziomach: wizualnym i ideologicznym. Film, pozornie, toczy się w XIX-wiecznej, wiejskiej osadzie odciętej od świata, której społeczność posiada cechy struktury plemiennej ze starszyzną stojącą na jej czele. To współistnienie XIX-wiecznego *mise-en-scene* oraz ducha plemiennego raz jeszcze odwołuje nas do figury *axis mundi*, gdzie owo zatrzymanie czasu, charakterystyczne również dla miejsca jako takiego, doprowadza do współistnienia jednocześnie przeszłości, teraźniejszości i przyszłości.

Ideologicznie ruch przestrzeni oraz zatrzymanie czasu w osadzie zostają wyrażone jako jedna z nadrzędnych własności sposobu myślenia u starszyzny, będącej jednocześnie grupą zakładającą wioskę. W rzeczywistości członkowie starszyzny są inteligentnymi XX-wiecznymi mieszkańcami, których cechy współczesnego „post-polis”, negującego statyczną moralność miejsca (miejsca rozumianego w sposób archaiczny), skłoniły do stworzenia swego skansenu odcinającego się od cywilizacji: „Cywilizacja to domena wielkich metropolii, jej skutkiem jest jednak postępująca atomizacja społeczna, wykorzenienie i automatyzacja relacji międzyludzkich”⁸. Działanie starszyzny jest również swego rodzaju gestem nostalgicznym. Nostalgia sytuuje to, co dobre, w przeszłości bądź pierwotnej beczasowości (jedno i drugie w *Osadzie* jest obecne poprzez XIX-wieczne *mise-en-scene*):

Człowiek nosi w sobie niewyraźny odcisk Idei i stąd uporczywie podejmowany przez niego wysiłek przypominania. W tym tkwi także źródło jego tęsknoty. A może należałoby powiedzieć raczej – nostalgii, która „umieszcza ideał w przeszłości” i jest tą postawą wobec rzeczywistości, której istotę najlepiej oddają dwa greckie słowa: *nostos* – powrót i *algos* – cierpienie⁹.

⁵ Tamże, s. 22.

⁶ Y.-F. Tuan, *Przestrzeń i miejsce*, tłum. A. Morawińska, Warszawa 1987, s. 16.

⁷ Tamże, s. 16.

⁸ N. Korczarowska, *dz. cyt.*, s. 40.

⁹ Tamże, s. 63.

Szczególnie emblematyczne w *Osadzie* jest cierpienie. Każdy z członków starszyny, założycieli osady, w swojej przeszłości, tej mającej miejsce w „XX wieku”, doznał straty – najczęściej najbliższe osoby z rodziny zostały bestialsko zamordowane, co ma świadczyć o moralnej degrengoladzie „miast” – jak określona jest „przestrzeń” rozciągająca się za lasem Covington. Miasto oraz cała wspólnota są więc traktowane przez mieszkańców osady jako przestrzeń, w przeciwieństwie do pozytywnie nacechowanej statyczności, tak różniącej się od nomadyzmu moralnego i palimpsestu: „Palimpsest jest konfiguracją śladów oraz – co równie ważne – konfiguracją miasta”¹⁰. Palimpsest jako figura przestrzenna i aksjologiczna w sposób oczywisty prowadzi do niejasności, nieczytelności, przez co nie jest możliwe ustalenie prawd obowiązujących. Od tego współczesnego relatywizmu odcinają się członkowie starszyny, budując XIX-wieczną osadę oraz reaktywując plemienny, rytualny sposób myślenia.

Każde miejsce rozumiane w sposób tradycyjny wymaga ukonstytuowania się za pomocą zabiegów rytualnych: „W każdym przypadku utrzymanie integralności «miejsca» wymaga zabiegów rytualnych, polegających na wyodrębnieniu – przede wszystkim w sensie symbolicznym – ściśle określonych granic, poza którymi «miejsce» staje się na powrót «przestrzenia»”¹¹.

Na granicy osady, co jest równoznaczne z granicą lasu, ustawione są słupy z zawieszonymi na nich żółtymi proporcami. Kolor ten spełnia rolę ochronną i ma bronić mieszkańców przed „Tymi, o których nie mówimy”, czyli dzikimi bestiami, na pół zwierzęcymi, na pół antropomorficznymi, zamieszkującymi las. Żółty ma tutaj dwojaką symbolikę – z jednej strony solarną, związaną z bezpieczeństwem konotowanym poprzez jasność. Dlatego też nocą na szczytach słupów płonie ogień. Z drugiej zaś – żółty oznacza kwarantannę¹², jaką objęta jest osada, niejako wysyłając komunikat do mieszkańców lasu, że teren wioski jest dla nich nieprzyjazny. Mieszkańcy osady, pełniący straż na granicach, ubrani są w żółte płaszcze, co jeszcze silniej wskazuje na apotropaiczny charakter tego koloru.

„Ci, o których nie mówimy” symbolizowani są poprzez czerwień. Kiedy wdzierają się do wioski, mają na sobie czerwone płaszcze

¹⁰ E. Rewers, *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków 2005, s. 22.

¹¹ N. Korczarowska, *dz. cyt.*, s. 27.

¹² Zob. J. Tresidder, *Żółcień*, [w:] tenże, *Słownik symboli. Ilustrowany przewodnik po tradycyjnych wyrażeniach obrazowych, znakach ikonicznych i emblematkach*, Warszawa 2005, s. 260.

i naznaczają drzwi domostw czerwonymi znakami. W osadzie panuje również tabu związane z czerwonym kolorem. Każdy kwiat, owoc, rzecz mająca „zły kolor”, musi zostać unicestwiona, zakopana, ponieważ w innym przypadku przyzywa ona „Tych, o których nie mówimy”. Czerwień wiąże się również z przelewaniem krwi. Ta bogata symbolika ma podłoże w rytuałach wielu archaicznych plemion na całym świecie. Szczególnie mowa tutaj o krwi królewskiej, która nie mogła mieszać się z ziemią, ale – co przywołuje Frazer w *Złotej gałęzi* – zakaz ten nie dotyczył jedynie krwi królewskiej: „Wzbranianie się przed przelewaniem krwi królewskiej jest, jak się zdaje, jedynie szczegółowym przypadkiem ogólnej reguły zabraniającej rozlewać krew tak, by padła na ziemię. W Afryce Zachodniej, gdy kropla krwi spadła na ziemię, należy ją dokładnie wetrzeć i wdeptać w grunt; jeśli spadła na ściankę czółna lub drzewo, miejsce należy wydeptać, a drzazgę zniszczyć”¹³. „Ci, o których nie mówimy” to drapieźnicy, a więc zapach krwi mógłby ich zwabić do osady.

Czerwień to również siła, witalizm, ale i gwałtowność, a relacje z tymi cechami zostają w osadzie odcięte. „Ci, o których nie mówimy” konotują wszystkie te właściwości natury ludzkiej, jakich ze społeczeństwa chciała się pozbyć starszyzna. „W opowieściach o początku krew jest substancją tak żywotną i potężną, że należy się z nią obchodzić we właściwy sposób, aby jej moc nie obróciła się przeciw ludziom”¹⁴. Można domniemywać, że właśnie przeciwko temu obróceniu się potężnej siły czerwieni optują założyciele osady. Problem tkwi jednak o wiele głębiej, ponieważ czerwień nie tylko symbolizuje to, co złe, ale symbolizuje również to, co pozytywne w swej witalności. W jednej z opowieści przytoczonych przez Schipper w *Na początku nie było nikogo*: „pierwsi ludzie składali się tylko z ciała i kości, nie mieli krwi. Słońce prażyło ich tak mocno, że wyschli”¹⁵. Czerwony jest więc o tyle niedopuszczalny, o ile symbolicznie mieszkańcy osady nie posiadają krwi – odcięli się nie tylko od przemocy, ale również od namiętności, prawdziwych emocji.

„Ci, o których nie mówimy” są dla niewielkiego świata osady czymś na kształt znienawidzonych bogów. To oni wyznaczają swoją niemal niedostrzegalną obecnością rytm życia wioski, oni wymogli wprowadzenie rytuałów. Niczym krwiożercze bóstwa, również ich należy przebłagać sztuką mięsa podczas świątecznego dnia ślubu.

¹³ G. J. Frazer, *Złota gałąź. Studia z magii i religii*, tłum. H. Krzeczkowski, Kraków 2012, s. 179.

¹⁴ M. Schipper, *Na początku nie było nikogo. Jak pojawili się ludzie*, Warszawa 2012, s. 242.

¹⁵ Tamże, s. 239.

Są na tyle groźni, że imiona owej rasy zostały wyparte ze społeczności, ponieważ przywołanie ich byłoby niczym magia słowna wywołująca istoty z lasu. Owo tabu, kolejne wśród „przykazań” osady, ma, jak wiele innych zasad, chronić mieszkańców przed nieszczęściami.

Zatajenie bądź niewypowiadanie imion było powszechne wśród ludów archaicznych: po pierwsze, ukrywano swoje prawdziwe imię, które znał tylko jego nosiciel, ponieważ znajomość prawdziwego imienia przez osoby postronne byłaby równoznaczna z możliwością zawładnięcia daną jednostką; nie wymieniano również imion zmarłych, najprawdopodobniej dlatego, żeby ich duchy nie zostały przywołane, jako zjawy, ponownie do świata żywych¹⁶. „Ci, o których nie mówimy” spełniają w uniwersum opisywanego filmu dwojaką rolę – leśnych niebezpiecznych bożków, symbolizujących wszystko to, co negatywne w świecie zewnętrznym – w „miastach” – oraz dusze osób bliskich ze starszyny, a być może nawet nie tyle dusze, ile morderstwa na tych bliskich popełnione.

Osada stworzona przez ludzi XX w. dotkniętych osobistą tragedią jest konstruktem ideologicznym, zbudowanym jako antyteza morderstwa, gwałtu, chciwości, a pochwała prostego życia, opartego na współpracy społecznej i ciężkiej, profanicznej, codziennej pracy. Centrum tego myślenia jest światopogląd, który łączy członków starszyny. Decydują się oni na stworzenie skansenu, swoistej hiperrzeczywistości podobnej do Baudrillardowskiego symularium¹⁷, jednak o tyle od niego różnego, o ile starszyna stwarza mit założycielski, który ponownie wtłacza hiperrzeczywistość w obszar rzeczywistości. Osada jest prawdziwa z jeszcze jednego powodu – realnego światopoglądu, realizowanego za pomocą sposobu życia obecnego w wiosce.

Wyposażenie w świadomość refleksyjną spowodowało [...] pojawienie się specyficznych ludzkich potrzeb, do których należą: potrzeba uogólnionego poznania świata oraz potrzeba poczucia sensu (celowości) własnego życia. [...] Chodzi tu o cel, który motywuje i hierarchizuje różnorodne czynności wykonywane przez osobnika zgodnie z jego naturą gatunkową, społeczno-kulturową i indywidualną¹⁸.

Edward Walker, pomysłodawca założenia osady i główny członek starszyny, był profesorem historii, którego ojciec został za-

¹⁶ Zob. G. J. Frazer, *dz. cyt.*, s. 193–194.

¹⁷ Zob. J. Baudrillard, *Precesja symulakrów*, [w:] *Postmodernizm: antologia przekładów*, tłum. T Komendant, Kraków 1997, s. 175–189.

¹⁸ A. Wierciński, *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*, Kraków 2010, s. 120.

mordowany przez współnika dla pieniędzy. Walker odnalazł inne, podobnie pokrzywdzone osoby i przeniósł się z nimi do lasu Covington, gdzie nie miały być znane pieniądze. Styl życia tych ludzi, tak samo jak styl budowli, przypominał prostotę XIX-wiecznych osad purytańskich.

Dla spojenia całego projektu zostały powołane do życia bestie z lasu, o których pisano w podręcznikach do historii, przytaczających zabobonne pogłoski na temat lasu Covington. Tym samym wioska została odcięta od świata, a wszelcy jej nowi członkowie – dzieci starszyny – zostały wprowadzone w mit o niebezpiecznych „miastach”, do których dostępu broniły dodatkowo wymyślone przez starszynę bestie. Miało to gwarantować spokój, bezpieczeństwo i oddalenie od „zła tego świata”. Tym samym Edward Walker i jego popiecznicy stworzyli, jak określa to Andrzej Wierciński, ideologiczny podsystem sterujący: „Pod pojęciem światopoglądu rozumie się tutaj indywidualnie wytwarzany, ale społecznie upowszechniany ogólny model świata, w którym wyznaczona jest pozycja człowieka i sens jego poczynania”¹⁹.

Na to jednak, by światopogląd uczestniczył w sterowaniu jakimś społeczeństwem jako całością, musi on wejść w skład ideologicznego podsystemu sterującego [...]. IPS obejmuje światopogląd i sprzężone z nim instytucje społeczne jako jego nośniki, które dysponują materialnymi wytworami kulturowymi, uczestniczącymi w pamięciowej rejestracji światopoglądu i w jego przekazie w drodze wychowania i kształcenia oraz w propagandowym jego podtrzymywaniu²⁰.

Starszyna jako nośnik światopoglądu; wizerunek „Tych, o których nie mówimy”; zespół rytuałów; obraz ideologiczny „miast” – wszystko to składa się na kompletny IPS w ramach osady. Okazuje się jednak, że IPS nie jest jedynie faktem społecznym. O krok dalej w swoich rozważaniach idzie Thomas Luckmann w *Niewidzialnej religii*: „Światopogląd jako «obiektywna» i historyczna społeczna rzeczywistość, odgrywa istotnie religijną funkcję”²¹. Dalej zaś Luckmann stwierdza, że jest on niemal „elementarną społeczną formą religii”²². Tym samym Edward Walker razem z resztą założycieli nie tworzy jedynie ideologii, światopoglądu, ale również ustanawia w ten sposób religijną relację osady ze światem współczesnym

¹⁹ Tamże, s. 120.

²⁰ Tamże, s. 121–122.

²¹ T. Luckmann, *Niewidzialna religia. Problem religii w nowoczesnym społeczeństwie*, tłum. L. Bluszcz, Kraków 2011, s. 122.

²² Zob. tamże, s. 122.

i ze światem w ogóle. Na sakralny charakter osady wskazuje zresztą specyficzna, rytualna forma porozumiewania się z „Tymi, o których nie mówimy”. Co więcej, już sam fakt zwrócenia się do archaicznej konstrukcji miejsca, a także struktury plemiennej, zwraca uwagę na ontologiczną przynależność religii człowiekowi: „Transcendowanie biologicznej natury organizmu ludzkiego traktuje się jako zjawisko religijne”²³ – stwierdza Luckmann. Podobne założenie czyni Mircea Eliade we wstępie do swojej trzypięciotomowej *Historii wierzeń i idei religijnych*²⁴.

Relacja osady z religijnym zakorzeniem mieszkańców wioski nie zaczyna się i nie kończy jedynie na ontologicznie religijnym charakterze światopoglądu, który tutaj notabene zostaje przedstawiony w skali mikro.

Żeby wyeksplikować w pełni ten wątek, należy przyjrzeć się poruszonemu już wcześniej tematowi odseparowywania się od emocji, którym przesiąknięta jest *Osada*. Gwałt, morderstwo są aktami bestialskimi, ale aktami związanymi z impulsywnością i nieprzewidywalnością natury ludzkiej. Czy odseparowanie się od świata rzeczywiście może być równoznaczne ze skutecznym i zbawiennym zablokowaniem negatywnej części człowieczego jestestwa? Czy owo quasi-rajskie *axis mundi* rzeczywiście daje nadzieję na powrót do stanu sprzed grzechu pierworodnego? Odpowiedź jest oczywista: pomimo wysiłków, tego rodzaju koncept jest utopijny i jak każda z uporem realizowana utopia, prowadzi do jeszcze silniejszych aberracji.

Członkowie osady, odcięci od świata, odcięci są również od leków dostępnych w „miastach”. Przez to ginie syn Augusta Nicholsona, jednego z założycieli. Świadomie składa on więc swego syna, niczym Abraham, na ołtarzu idei, która jednak nie uratuje potomka Nicholsona w ostatniej chwili. W osadzie znajduwane są owce ogolone aż do skóry i zabite – o niespodziewane zamordowanie zwierzęcia oskarżony zostaje kojot, bądź „Ci, o których nie mówimy”. Skoro jednak „Ci, o których nie mówimy” to jedynie wymysł stymulujący obronny światopogląd miejsca w opozycji do przestrzeni, to za zabicie zwierzęcia w ów specyficzny sposób odpowiedzialny jest ktoś inny, jak uznaje Edward Walker, najprawdopodobniej ktoś ze starszyzny. I wreszcie, jednoznaczna egzemplifikacją natury ludzkiej, której nie da się w pełni ograniczyć do z góry założonych cech, jest postać Noaha Percy’ego – jest to dorosły mężczyzna z umysłem

²³ Tamże, s. 118.

²⁴ Zob. M. Eliade, *dz. cyt.*, s. 31.

dziecka, upośledzony psychicznie, którego fascynują „Ci, o których nie mówimy”. Ma on również silną skłonność do przemocy. Ostatecznie zaś, gdy Noah dowiaduje się, że niewidoma Ivy Walker, dziewczyna, w której jest zakochany, zostanie żoną Luciusa Hunta, kradnie nóż i kilkakrotnie godzi nim w rywala. Można umniejszać zło wyrządzone przez Noaha, ponieważ nie jest on w pełni sprawny umysłowo. Mimo to stanowi on przykład tego, że zło jest integralną częścią świata. Najbardziej dojmującym przykładem zła w granicach osady jest jednak cicha radość ze śmierci Noaha. Kiedy Ivy udaje się do „miast” po leki, mające pomóc wyleczyć rany Luciusa, Noah kradnie jeden z kostiumów „Tych, o których nie mówimy” i udaje się za dziewczyną. Ivy, chociaż niewidoma, jest przekonana, że napotkała na swojej drodze jedną z bestii. Dzieje się tak nawet pomimo tego, że została wcześniej poinformowana przez ojca, iż „Ci, o których nie mówimy” to jedynie bajka wymyślona przez starszyznę jako środek prewencyjny przed powrotem do „miast”. Dzięki przypadkowi Ivy udaje się zwabić „bestię” do głębokiego dołu w ziemi. Tam Noah umiera. Starszyzna wyraża nieme zadowolenie, ponieważ dzięki śmierci mężczyzny mit o „Tych, o których nie mówimy” przetrwa, a wraz z nim przetrwa osada. W tym cichym przyzwoleniu na śmierć można odnaleźć również znamiona eugeniki – Noah chciał zamordować, a więc był w społeczności „czystej” pierwiastkiem zła. Wszelkie te wydarzenia sprawiają, że misja starszyzny wydaje się moralnie daleka od pozytywnej oceny.

Na integralną rolę przemocy, erotyzmu i śmierci w życiu człowieka wielokrotnie zwracał uwagę w swoich pracach Georges Bataille: „Gwałtowne spazmy rozkoszy tkwią głęboko w moim sercu. A zarazem owa gwałtowność – lękam się tych słów – jest sercem śmierci – sercem we mnie otwartym!”²⁵. Gwałtowność i śmierć to elementy, które próbuje się, przynajmniej w pewien sposób, w osadzie odrzucić. To przed śmiercią nagłą i gwałtownie zadaną uciekają założyciele wioski. Jednocześnie jednak polana pośród lasu Covington pozbawiona zostaje erotyzmu i namiętności.

Kitty Walker, siostra Ivy, oświadcza się Luciusowi, ponieważ, jak twierdzi, pała do niego miłością, jednak po krótkim płaczu, gdy jej zaręczyny zostają odrzucone, szybko znajduje sobie innego wybranka, jakby nie miało znaczenia to, kto zostanie jej mężem. Tłumiona namiętność panuje w relacjach pomiędzy Edwardem Walkerem a Alice Hunt, matką Luciusa. Do tego stopnia uczucie to zostało wyparte, że Edward unika jakiegokolwiek kontaktu

²⁵ G. Bataille, *Lzy Erosa*, tłum. T. Swoboda, Gdańsk 2009, s. 25.

cielesnego, ponieważ obawia się, że w jednej chwili to, co było blokowane przez lata, mogłoby się przerodzić w gwałtowny strumień namiętności.

Jedyną szansą na przełamanie tego uczuciowego impasu jest prawdziwe, niemal obsesyjne uczucie Ivy do Luciusa i na odwrót. Chociaż, pod presją społeczną, i oni nie są w stanie w pełni wyrazić emocji. Być może właśnie dlatego Noah bije, śmieje się bez powodu i kocha tak, że może w imię tego nawet zabić. To tak jakby wszelka negacja „szaleństwa” mieszkańców uwolniła się i eksplodowała w postaci Noaha.

Bataille określa erotyzm mianem „diabolicznego”, jest on jednak daleki od negatywnego wartościowania tego słowa:

Jeśli prawdą jest, że w istocie słowo „diaboliczny” wskazuje na zbieżność śmierci i erotyzmu, jeśli diabeł jest ostatecznie tylko naszym szaleństwem, naszym płaczem, rozdzierającym szlochem – albo szaleńczym śmiechem – łatwo przeoczyć, że wraz z rodzącym się erotyzmem pojawia się troska, obsesja śmierci...²⁶

Sami jesteśmy „diaboliczni”, czy tego chcemy czy nie; owa „diaboliczność” jest nam przynależna, tak samo jak przynależna jest nam śmierć i powinien być nam przynależny erotyzm. Bataille w *Erotyzmie* dodaje: „Kiedy związek kochanków jest wynikiem gwałtownej namiętności, to przyzywa śmierć, pragnienie zbrodni lub samobójstwa. Namiętności towarzyszy aura śmierci”²⁷. Zakaz udania się do „miast” jest równoznaczny z zakazem erotyzmu, dozwolona zostaje jedynie reprodukcja. Co staje się więc substytutem emocji, namiętności i erotyzmu w *Osadzie*? Tym substytutem ma być praca, której wspólną właściwość z erotyzmem opisuje Bataille: „Erotyzm różni się od zwierzęcego popędu płciowego tym, że w zasadzie – tak samo jak praca – stanowi świadome dążenie do celu, jakim jest rozkosz”²⁸. Jednak w oczywisty sposób praca i erotyzm znacząco się od siebie różnią, ponieważ erotyzm przynależy do sfery *sacrum*. Nawet jeśli dąży do celu, to cel ten nie pomnaża niczego – erotyzm ma charakter autoteliczny. Praca zaś nastawiona jest na profaniczne zapewnienie sobie odpowiednich korzyści materialnych potrzebnych do przeżycia.

Osada to miejsce, które ma pozwolić na iluzoryczne zakrzywienie czasoprzestrzeni nie tylko pod względem wizualnym, lecz przede

²⁶ Tamże, s. 28.

²⁷ G. Bataille, *Erotyzm*, tłum. M. Ochab, Gdańsk 2007, s. 23.

²⁸ G. Bataille, *Łzy...*, s. 52.

wszystkim pod względem etyczno-religijnym. W tym sensie podróż w czasie jest o wiele dalsza niż tylko do XIX w. Edward Walker oraz inni założyciele wioski chcą niejako wypreparować religijny stan wyjściowy kalwinizmu, bądź też purytanizmu, który później, niezgodnie z myślą ojców protestantyzmu, przekształcił się w kulturę relatywizmu moralnego spokrewnionego z agresywnym kapitalizmem – ofiarami obu stały się rodziny założycieli osady.

Starszyzna odrzuca pieniądze i skupia się na codzienności, na pracy. Miasteczko pod względem architektonicznym przywołuje proste domy protestanckie, zaś miejsce spotkań starszyny przypomina ascetyczny zbór. Max Weber, autor rozprawy *Etyka protestancka a duch kapitalizmu* analizuje tę drogę bogacącego się protestanta:

Motywacje – przynajmniej niezbyt związanej z Kościołem części protestantów we współczesnych Niemczech – można słusznie scharakteryzować powiedzeniem, że „chęć dobrze zjeść”. Ale w przeszłości sprawy wyglądały inaczej. Dla angielskich, holenderskich i amerykańskich purytanów charakterystyczne było, jak wiadomo, właśnie przeciwieństwo „radości życia”, a asceza była wręcz [...] jedną z najważniejszych cech ich charakteru²⁹.

Do owych ascetycznych amerykańskich korzeni wracają założyciele osady. Proste życie, pozbawione rozkoszy ziemskich, nastawione na pracę, zyskuje religijny charakter, tak jak ma to miejsce w protestantyzmie:

W pojęciu „zawodu-powołania” zawiera się ów centralny dogmat wszystkich denominacji protestanckich, który porzuca katolickie rozróżnienie chrześcijańskich nakazów moralnych na *praecepta* i *consilia* [przykazania i rady], a za jedyny środek życia akceptowanego przez Boga uważa [...] spełnianie ziemskich obowiązków wynikających z pozycji każdego człowieka, które staje się w efekcie jego „zawodem-powołaniem”³⁰.

Okazuje się jednak, że nie da się zawrócić historii i ten sam system moralny zawsze będzie prowadził do podobnych aberracji. Aberracja zresztą jest niejako kamieniem węgielnym położonym pod osadę. „Ci, o których nie mówimy” są przykładem maksymy Machiavellego: „cel uświęca środki”, tak trafnie oddającego ducha kapitalizmu, który również wspomniany jest przez Webera.

²⁹ M. Weber, *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, tłum. J. Miziński, Lublin 1994, s. 25.

³⁰ Tamże, s. 64.

Później zaś ta sama zasada zostaje wyeksplikowana przy okazji wykorzystania śmierci Noaha, żeby utrzymać mit bestii zamieszkujących las Covington.

Ambiwalentna moralnie etyka wyznawana przez mieszkańców osady wydaje się zbieżna z kapitalistycznymi wyznacznikami Benjamina Franklina opisanymi przez Webera: „Zakazy moralne Franklina mają kierunek utylitarny: uczciwość popłaca, gdyż zapewnia kredyt; podobnie punktualność, pracowitość, umiar – i dlatego są one cnotami. Stąd z kolei wynikałoby, że np. tam, gdzie ten sam skutek osiągałoby się przez pozory uczciwości, wystarczyłyby takie pozory”³¹.

Ostatecznie więc Edward Walker i pozostali członkowie starszyny wyruszyli na poszukiwanie autentycznych prawd moralnych, ale sami, niczym niedoinformowani turyści, nie tyle trafili, ile wyabstrahowali z rzeczywistości falsyfikat zbudowany na podstawie świata, z którego pochodzili:

Mówiąc o autentyczności turystycznych czy podróżniczych doświadczeń, winniśmy brać pod uwagę motywację i oczekiwania wiążące się z wyruszeniem w drogę [...]. Co dla turysty jest światopoglądowym środkiem „świata”, pozwalającym nadawać określone znaczenia poszczególnym elementom rzeczywistości? [...] Od tego bowiem zależy to, jak człowiek opuszczający swoje miejsce wyobraża sobie pozadomowy świat i czego od niego oczekuje³².

Wydaje się więc, że w tym fałszywym horrorze, gdzie postacie, które mają budzić lęk są wymyślone, największą grozą naznaczony jest fakt, że nie ma ucieczki od bycia człowiekiem, od jego dobrych i złych stron, a im usilniejsze są próby całkowitego odcięcia się od zła, tym bardziej tłumione przez długi czas – zaatakują. Odcięcie części człowieczeństwa nie skutkuje również niczym innym, jak jego dewastacją. Nie sposób być człowiekiem bez wad, nie sposób utrzymać świata sprzed grzechu pierworodnego, ponieważ obecni w sferze diegetycznej „Ci, o których nie mówimy” tak naprawdę są w nas – i to właśnie dowodzi, że *Osada* jest, na poziomie meta-fabularnym, horrorem egzystencjalnym.

³¹ Tamże, s. 35.

³² A. Wiczorkiewicz, *Apetyt turysty. O doświadczeniu świata w podróży*, Kraków 2012, s. 79.

BIBLIOGRAFIA

- Bataille G., *Erotyzm*, tłum. M. Ochab, Gdańsk 2007.
- Bataille G., *Łzy Erosa*, tłum. T. Swoboda, Gdańsk 2009.
- Baudrillard J., *Precesja symulaków*, [w:] *Postmodernizm: antologia przekładów*, tłum. T. Komendant, Kraków 1997.
- Eliade M., *Historia wierzeń i idei religijnych*, t. 1: *Od epoki kamiennej do misteriów eleuzyńskich*, tłum. S. Tokarski, Warszawa 2007.
- Frazer G. J., *Złota gałąź. Studia z magii i religii*, tłum. H. Krzeczkowski, Kraków 2012.
- Korczarowska N., *Ojczyzny prywatne. Mitologia przestrzeni prywatności w twórczości Tadeusza Konwickiego, Jana Jakuba Kolskiego, Andrzeja Kondratiuka*, Kraków 2007.
- Luckmann T., *Niewidzialna religia. Problem religii w nowoczesnym społeczeństwie*, tłum. L. Bluszcz, Kraków 2011.
- Rewers E., *Post-polis. Wstęp do filozofii ponowoczesnego miasta*, Kraków 2005.
- Schipper M., *Na początku nie było nikogo. Jak pojawili się ludzie*, Warszawa 2012.
- Tresidder J., *Słownik symboli. Ilustrowany przewodnik po tradycyjnych wyrażeniach obrazowych, znakach ikonicznych i emblematach*, Warszawa 2005.
- Tuan Y.-F., *Przestrzeń i miejsce*, tłum. A. Morawińska, Warszawa 1987.
- Weber M., *Etyka protestancka a duch kapitalizmu*, tłum. J. Miziński, Lublin 1994.
- Wieczorkiewicz A., *Apetyt turysty. O doświadczeniu świata w podróży*, Kraków 2012.
- Wierciński A., *Magia i religia. Szkice z antropologii religii*, Kraków 2010.

FILMOGRAFIA

- Osada*, reż. M. N. Shyamalan, 2004.
- Znaki*, reż. M. N. Shyamalan, 2002.

ABSTRACT

The Village (directed by M. Night Shyamalan) is presented by the author as a horror, which doesn't have species *differentia specificia* – in *The Village* we can't distinguish a terror which is induced by a supernatural factor.

The author explains this inconsistency through an anthropological thought: an antinomy of place (*axis mundi*), space (N. Korczarowska) and a re-activation of a tribal way of thinking (M. Eliade, A. Wierciński). Also important in a paper is a protestant ethic and its consequences (M. Weber). The paper comments the relations between the work and the eroticism, the body taboo and the passion.

The conclusions of the paper aim to the statement that *The Village* represents a subgenre of a horror – *The Village* is an existential horror which describes a terror of a human being nature.

Key words: *axis mundi*, anthropology of space, tribalism.

Biogramy autorów

Agnieszka Barczyk – absolwentka dziennikarstwa i komunikacji społecznej oraz kulturoznawstwa (specjalność: filmoznawstwo) Uniwersytetu Łódzkiego. Obecnie doktorantka w Katedrze Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UŁ, gdzie przygotowuje dysertację na temat kulturotwórczej funkcji TVP Łódź i twórczości Piotra Słowikowskiego.

Szymon Cieśliński – absolwent dziennikarstwa z językiem i kulturą niemiecką oraz filologii germańskiej na Uniwersytecie Łódzkim. W polu jego prywatnych i naukowych zainteresowań od zawsze znajdował się literacki i filmowy horror, czemu dał wyraz m.in. w pracy magisterskiej poświęconej analizie kontrastywnej niemiecko- i anglojęzycznej literatury grozy na przykładzie E. T. A. Hoffmanna i E. A. Poe'go. Przedmiotem jego badań w ramach studiów doktoranckich jest współczesny horror literacki w Polsce i w Niemczech.

Katarzyna Kobos – tarnowianka, studentka polonistyki-komparatystyki oraz zarządzania kulturą na Uniwersytecie Jagiellońskim. Pasjonatka literatury i filmu, w szczególności tych spod znaku grozy. Interesuje się także teorią krytyczną, socjologią polityki, antropologią kulturową i teorią mediów. Autorka kilku literaturoznawczych oraz kulturoznawczych tekstów krytycznych.

Mateusz Krzekotowski – student dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Łódzkim. Pasjonat gier wideo oraz współczesnej kultury japońskiej i amerykańskiej.

Jan Mikinka – student w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej Uniwersytetu Łódzkiego. Jego zainteresowania naukowe oscylują wokół antropologii miasta, antropologii zmysłów oraz antropologii symbolicznej.

Michał Nikodem – absolwent II Liceum Ogólnokształcącego im. Walerego Wróblewskiego w Gliwicach. W roku 2009 został laureatem I miejsca XXI Olimpiady Filozoficznej. Obecnie studiuje psychologię i filologię polską w ramach Międzywydziałowych Indywidualnych Studiów Humanistycznych na Uniwersytecie Śląskim w Katowicach. W lipcu 2013 r. obronił pracę licencjacką z filologii polskiej dotyczącą polskiego romantyzmu.

Renata Nolbrzak – doktorantka w Katedrze Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej na Uniwersytecie Łódzkim. Zainteresowania naukowe: literatura i czasopiśmiennictwo w drugim obiegu wydawniczym w latach 1976–1989; pisma kulturalne po 1989 r. Dyrektor instytucji kultury – Forum Inicjatyw Twórczych w Parzęczewie; redaktor naczelny lokalnej gazety „Do Rzeczy”.

Michał Pawelczyk – student II roku studiów magisterskich w Instytucie Etnologii i Antropologii Kulturowej UŁ. Główny przedmiot jego zainteresowań badawczych stanowi metodologia nauk humanistycznych i społecznych oraz możliwości zastosowania w antropologii koncepcji narratywistycznych, m.in. Paula Ricoeura.

Monika Sadowska – absolwentka filologii polskiej i kulturoznawstwa. Przygotowuje w Instytucie Nauk o Kulturze i Studiów Interdyscyplinarnych Uniwersytetu Śląskiego w Katowicach rozprawę doktorską poświęconą twórczości Stefana Grabińskiego. Zajmuje się kulturą popularną, horrorem, antropologią ciała i filmem.

Rafał Świecki – student dziennikarstwa i komunikacji społecznej na Uniwersytecie Łódzkim. Jest członkiem Studencko-Doktoranckiego Koła Krytyków Filmowych UŁ. Kinoman, szczególnie interesuje się kinem grozy.

Joanna Włostowska – w 2004 r. ukończyła studia magisterskie na Wydziale Filologii Uniwersytetu w Białymstoku. Obecnie kończy studia doktoranckie na Wydziale Kulturoznawstwa i Filologii Szkoły Wyższej Psychologii Społecznej w Warszawie. Autorka artykułów dotyczących zagadnień amerykańskiego kina grozy. Obecnie wykłada w Instytucie Społeczno-Humanistycznym Państwowej Wyższej Szkoły Informatyki i Przedsiębiorczości w Łomży. Miłośniczka amerykańskiego kina grozy, a w szczególności twórców takich jak George Andrew Romero.

Katarzyna Żakieta – absolwentka filologii polskiej oraz kulturoznawstwa na Uniwersytecie Łódzkim. Obecnie doktorantka w Katedrze Mediów i Kultury Audio-wizualnej UŁ, gdzie przygotowuje dysertację dotyczącą zabiegów odrealniających we współczesnym kinie głównego nurtu. Zajmuje się szeroko rozumianą kulturą popularną, przede wszystkim kinem gatunków, reklamą, fantastyką, a także realizmem magicznym. Z pasją przygląda się wszelkim przejawom postmodernizmu i estetyce kampu.

Mateusz Żebrowski – doktorant Uniwersytetu Łódzkiego w Pracowni Antropologii Literatury. Naukowo zajmuje się antropologią sztuki oraz antropologią w sztuce, a szczególnie: fenomenem ojczyzny magicznej i zachowaniami relik-towymi w sztuce.